

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Doctorado en Comunicación

Tesis doctoral

**Imágenes digitales en los
dispositivos contemporáneos**

*De la fotografía en redes
a la realidad virtual*

Mariano Zelcer

Directora

María Araceli (Marita) Soto

Noviembre de 2019

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

SOBRE EL OBJETO Y LAS PREGUNTAS DE ESTA TESIS	6
Bibliografía empleada en la introducción	11

CAPÍTULO 1

DISPOSITIVOS, FOTOGRAFÍAS	12
1.1. De los medios a los dispositivos	13
1.1.1. Medios y dispositivos técnicos	13
1.1.2. Las reflexiones a partir de Internet	16
1.1.3. El dispositivo en la filosofía contemporánea	19
a. Foucault: los dispositivos como un conglomerado complejo	19
b. Deleuze: dispositivos y regímenes enunciativos	20
c. Agamben: el dispositivo definido por sus efectos, no por su naturaleza	21
1.1.4. Una definición de dispositivo	23
1.1.5. La noción de <i>medio</i> hoy	26
1.2. Las imágenes fotográficas	28
1.2.1. La imagen fotográfica tradicional	29
a. El dispositivo y la naturaleza semiótica	29
b. El acto fotográfico	34
c. Sobre el objetivo	35
d. Fotografía y conservación	36
e. Fotografía y discursividad	37
f. Golpe, escaneo e hipótesis perceptuales	38
1.2.2. La imagen fotográfica digital	40
a. Desdoblamiento del soporte	40
b. Una aproximación fenomenológica	43
c. La manipulación de las imágenes	45
Bibliografía y otras fuentes empleadas en el capítulo 1	47

CAPÍTULO 2

LAS IMÁGENES FOTOGRAFÍAS EN TIEMPO REAL	50
2.1. Introducción	51
2.2. Los <i>smartphones</i>	53
2.3. Acerca de WhatsApp	55
2.4. Dos clases de fotografías	58
2.4.1. Las fotos de comida	59
2.4.2. Las <i>selfies</i>	62

2.5. Conclusiones	69
2.5.1. El “tiempo real”	69
2.5.2. Escenas enunciativas	73
2.5.3. Un noema ultradeterminado	75
Bibliografía y otras fuentes empleadas en el capítulo 2	78
CAPÍTULO 3	
FOTOGRAFÍAS EN RED: BIOGRAFÍAS, SNAPS, STORIES	82
3.1. El uso canónico de Instagram	83
3.2. Las <i>snaps</i>	84
3.3. Las <i>stories</i>	87
3.4. Dispositivos y enunciación	89
3.4.1. Instagram	89
3.4.2. Las <i>snaps</i>	90
3.4.3. Las <i>stories</i>	90
3.5. Fotografía / postfotografía	91
3.5.1. La intervención en vivo	91
3.5.2. Lo cotidiano y lo extraordinario	92
3.5.3. El futuro de Snapchat	95
Bibliografía y otras fuentes empleadas en el capítulo 3	96
CAPÍTULO 4	
EL CRUCE DEL VALLE MISTERIOSO	97
4.1. Introducción	98
4.2. Primera aproximación: el estatuto semiótico	101
4.3. Segunda aproximación: la duda	105
4.4. Tercera aproximación: el engaño	110
4.5. Cuarta aproximación: el <i>trompe l’oeil</i>	113
4.6. Quinta aproximación: la temporalidad del cuerpo, la vida, la muerte	115
4.7. Conclusiones	120
Bibliografía y otras fuentes empleadas en el capítulo 4	123
CAPÍTULO 5	
LAS IMÁGENES DE REALIDAD VIRTUAL	125
5.1. Introducción	126
5.2. Breve historia de la realidad virtual	127
5.2.1. Una genealogía de la pantalla	128
5.2.2. La realidad virtual hoy	133
5.3. Las experiencias de realidad virtual	135
5.4. Los sentidos de “lo virtual”	137

5.5. Las imágenes de la realidad virtual	141
5.5.1. Las imágenes de video	141
5.5.2. Las imágenes de síntesis no indiciales	143
5.5.3. Las imágenes de indicialidad atenuada	143
5.6. De nuevo, el <i>trompe l'oeil</i>	144
5.7. Realidad virtual y videojuegos	148
5.7.1. Cibertextualidad y carácter ergódico	149
5.7.2. Identificaciones	152
5.7.3. Espacialidad: Web, videojuegos, realidad virtual	153
5.8. La inmersión	154
5.9. Una propiedad de la interfaz RV: la intuitividad	157
5.10. Intuitividad y cámara subjetiva. ¿Una enunciación transparente?	164
5.11. Espectador, testigo, participante	167
5.12. ¿Hacia dónde va la realidad virtual?	169
5.12.1. Las tres “realidades”	170
5.12.2. Sensores, interacción y movimiento	171
5.12.3. La desaparición de los píxeles	171
5.12.4. El carácter social	172
5.12.5. ¿Hacia la desaparición de las pantallas domésticas?	172
Bibliografía y otras fuentes empleadas en el capítulo 5	173
CAPÍTULO 6	
CONCLUSIONES	176
6.1. El tiempo real y la conversación con imágenes	177
6.1.1. Cuatro acepciones del tiempo real	177
6.1.2. El ahora fotográfico	178
6.1.3. Conversar con imágenes	180
6.2. Presentación / representación: juegos de la transparencia	183
6.3. Los juegos con la opacidad	186
6.4. Materialidad y dispositivos en la cotidianidad digital	187
6.4.1. ¿A qué se llama “fotografía” hoy?	187
6.4.2. La transformación de las pantallas	188
6.4.3. Dos grandes provincias	190
6.4.4. Más / menos dispositivos	191
Bibliografía y otras fuentes empleadas en el capítulo 6	193

AGRADECIMIENTOS

A Gustavo Aprea, que hace casi veinticinco años me invitó a formar parte de mi primera cátedra de semiótica, y quien sigue apoyando y estimulando mi desarrollo académico.

A Gastón Cingolani, que me orientó y ayudó en los orígenes de mi Doctorado en Comunicación en la UNLP, que culmina con esta tesis.

Al querido equipo de cátedra de la UNA, por su entusiasta acompañamiento en cada avance en la elaboración de esta tesis. Gracias especialmente a Mónica Kirchheimer y Alejandra Alonso, que me cubrieron en clases y correcciones para que pudiera avanzar con su escritura.

A Liliana Serrichio, que me ayudó desde su lugar a tener tiempo para escribir el más extenso capítulo de esta tesis.

A la gente de WebAr, particularmente a Gustavo Buchbinder, Roberto Peralta, Andrea Fontana y Verónica Licciardi, que me apoyaron, me alentaron y me dieron el espacio para que pudiera realizar mi doctorado al tiempo que trabajaba allí.

A los Oscars, Steimberg y Traversa, que cofundaron y desarrollaron el campo disciplinar de la semiótica en la Argentina, y con quienes tuve el honor de hacer varios intercambios durante la escritura de esta tesis.

A Marita Soto, mi enorme directora, por guiarme y acompañarme en los largos años que llevó la elaboración de esta tesis, con tanto afecto como apoyo académico. Gracias particularmente por la atenta e invaluable lectura de cada capítulo y las sugerencias recibidas hasta la versión final.

A mis padres, que me estimularon y apoyaron a cada momento para que emprendiera y continuara mi vida académica. Y que conservaron el campo, ese querido lugar, con *esa* casita y *ese* escritorio donde escribí una buena parte de estas páginas.

A mis adorados Fede y a Eze, por todo el tiempo que esperaron y acompañaron a que su papá escriba su tesis doctoral.

Y a Vale, por su apoyo incondicional. Esta tesis sin duda no podría haber sido escrita sin su amoroso acompañamiento.

Mariano Zelcer
Noviembre de 2019

INTRODUCCIÓN
SOBRE EL OBJETO Y LAS
PREGUNTAS DE ESTA TESIS

En esta tesis se propone trabajar dentro de un campo de problemas en permanente cambio y expansión: el de las imágenes digitales que circulan en la contemporaneidad. Dentro de este vasto territorio, hemos realizado una serie de acotaciones sucesivas que nos han permitido delimitar un conjunto de fenómenos que constituirán nuestro objeto de estudio. Señalemos, en primer lugar, que nos interesa indagar aquí aquellas imágenes que sean digitales desde su generación; es decir, no nos ocuparemos de imágenes que hayan sido originalmente creadas en forma analógica, y que luego hayan experimentado un proceso de digitalización. En ese sentido, se trata de imágenes *digitales*, y no *digitalizadas*.

Antes de avanzar, explicitemos qué entendemos por “digital” cuando nos referimos de este modo a una imagen. El par analógico / digital ha sido objeto de múltiples discusiones, e incluso de objeciones que señalaban ciertas inconsistencias conceptuales (ver, por ejemplo, Verón, 1974). Aquí empleamos estos términos con sentidos precisos: son digitales aquellas imágenes que se originaron empleando un equipo con algún tipo de funcionamiento computacional: computadoras de escritorio, cámaras digitales, teléfonos inteligentes (*smartphones*), tabletas, etc. Por contraposición, son analógicas las imágenes que involucran técnicas tradicionales (pintura, dibujo, grabado) o dispositivos de funcionamiento mecánico no computacional (como las fotografías o films tradicionales, en soporte de celuloide). En esta división, los medios electrónicos no computacionales quedan del lado de los analógicos (pensamos fundamentalmente en la televisión).¹

Dentro de las imágenes digitales, acotamos a su vez aquellas que hayan implicado alguna instancia de toma, registro o captura. Esto significa que habrá intervenido en su generación algún tipo de cámara digital, o un dispositivo que tenga cámara incorporada, como la mayor parte de los teléfonos móviles contemporáneos. Conocemos las imágenes de registro desde el siglo XIX, con la invención del daguerrotipo primero y la fotografía después, a los que siguieron medios masivos que hoy llamamos “tradicionales” como el cine y la televisión. Cuando abordemos las imágenes que son objeto de análisis en esta tesis, entonces, será insoslayable preguntarnos acerca de las continuidades y rupturas con respecto a las generadas por aquellos dispositivos, muchos de los cuales –con diversos cambios– siguen aún vigentes.

Aun con estas acotaciones, el campo sigue siendo amplio: hoy es posible encontrar una multiplicidad de imágenes digitales que implican alguna instancia de toma, registro o captura en su génesis. Nos proponemos entonces circunscribir tres tipos de imágenes digitales con las cuales trabajaremos. Las escogemos atendiendo a una serie de preguntas cuyas respuestas buscamos comenzar a esbozar en estas páginas.

¹ Mario Carlón reconstruye las discusiones que, en el ámbito de la semiótica, ha habido alrededor de “lo digital” y rescata la importancia de su abordaje, planteando dos ejes para su estudio, que nosotros también consideramos centrales: “Lo digital existe y es importante debido principalmente a que es diferente cómo fue tratado por la semiótica a fines de los sesenta y a principios de los setenta, cuando se oponía a lo analógico. Mientras la discontinuidad digital sobre la que se reflexionaba en los sesenta y los setenta era lingüística, la actual es numérica y debe ser considerada tanto por los cambios que establece en el plano discursivo como por los que instaura en el plano de la circulación” (Carlón, 2016:16). Entendemos que el segundo plano mencionado por Carlón no corresponde al de la circulación discursiva (que quedaría comprendida dentro del plano discursivo), sino al de la circulación de los mensajes. Siendo que nosotros reservamos el término “circulación” para referirnos a la circulación discursiva (Verón, 1987[1996]), cuando nos refiramos a lo aquí planteado por Carlón, lo haremos empleando el término de “intercambios”.

La primera de ellas es la *fotografía digital*. Extendida ampliamente en los usos cotidianos contemporáneos a través de los teléfonos celulares, estas imágenes guardan vínculos muy estrechos con la fotografía analógica, pero se distinguen a su vez en varios aspectos que nos interesará explorar aquí. En nuestra reflexión, retomaremos un conjunto de prácticas sociales asociadas al empleo de las fotografías digitales en su articulación con las redes sociales.² Nos interesará particularmente observar los efectos de sentido que se habilitan cuando la fotografía se articula con las prácticas en tiempo real, excluidas de la fotografía tradicional por evidentes restricciones técnicas. Indagaremos, asimismo, ciertos dispositivos específicos de generación, edición y difusión de fotografías presentes en las principales redes sociales contemporáneas (WhatsApp, Instagram, Snapchat y Facebook), con el objetivo de caracterizar las variaciones que se producen sobre el estatuto que tradicionalmente caracterizó la imagen fotográfica en esta etapa de sobrevida de la fotografía, que algunos autores han denominado como “postfotografía” (ver, por ejemplo, Fontcuberta, 2017[2016]).

El segundo tipo de imagen es radicalmente diferente: su naturaleza es audiovisual, y en términos perceptuales, puede confundirse con un registro de video; sin embargo, se trata de una *imagen de síntesis específica*.³ Este tipo de imagen implica, en su generación, el procesamiento de imágenes fotográficas y de video; por lo que existen también en su génesis instancias de registro o captura. Nos acercamos a estas imágenes por una promesa que circula en sus metadisursos en producción⁴ que afirma que no hay rasgos visibles en ellas que permitan distinguir las de imágenes de registro directo –algo que, veremos luego, se verifica efectivamente cuando se las observa. Escogemos este tipo de imagen porque se enlaza de un modo particular con una búsqueda que ha estado presente en forma insistente desde hace siglos en la producción de imágenes: aquella que persigue la indistinción perceptual entre la imagen y lo figurado en ella.⁵ Como veremos, la promesa de esta imagen de síntesis no será la de confundirse con lo figurado, sino la de hacerse pasar por otro tipo de imagen: la de video. Las implicancias de esta pretensión textual son de gran relevancia en términos semióticos, puesto que parecería haber un cierto juego de ocultamiento de su verdadero estatuto.

El tercero y último tipo de imagen que abordaremos es el conocido como *realidad virtual*. Como desarrollaremos oportunamente, se denomina “realidad virtual” a una variedad de

² A lo largo de esta tesis, siempre que mencionemos “redes sociales” nos estaremos refiriendo a las plataformas de Internet que son conocidas con esta denominación.

³ El tipo de imagen que trabajaremos se enmarca dentro de lo que se denomina con frecuencia CGI, por las siglas en inglés de *Computer Generated Imagery*. Y dentro de los distintos tipos posibles de animación generada por computadora, nos detendremos en una cierta clase de animaciones de rostros, conocidas como *CG facial animation* (“animación facial generada por computadora”). Esta denominación, además de extensa, no es del todo específica, puesto que existen otros tipos de animaciones de rostros por computadora que emplean técnicas diferentes a las revisadas aquí; por esa razón, optamos simplemente por señalar que estamos trabajando con un tipo particular de imagen de síntesis, cuya especificidad nos ocuparemos de describir oportunamente.

⁴ Tomamos esta noción de Oscar Steimberg (1993), quien la trabaja a propósito de una caracterización de la metadiscursividad existente en torno de los géneros discursivos. Son “metadisursos en producción” aquellos que se presentan como elaborados en la misma instancia de producción que los discursos de análisis, y que hablan acerca de ellos.

⁵ Esta búsqueda es históricamente previa a todos los medios de generación de imágenes mecánicas o electrónicos; un antecedente relevante es sin duda el *trompe l’oeil* o “arte del engaño al ojo” pictórico, del que nos ocuparemos en el capítulo 4.

imágenes de distinto tipo; todas ellas poseen, sin embargo, la particularidad de mostrar una visión en 360° que abarca la totalidad del campo visual. Este tipo de imágenes presenta, desde su denominación, una apuesta incluso mayor a la indistinción perseguida por las imágenes anteriores: las llamadas “experiencias” de realidad virtual se proponen ya no como una imagen que pretende emular una cosa, ni tampoco como una imagen que pretende emular otro tipo de imagen: por su particular tipo de visión, lograda a través de un conjunto de técnicas que implica, entre otras cosas, el empleo de un casco con pantalla que ocupa la totalidad del campo perceptual, la realidad virtual pretende hacerse pasar por una percepción directa. En nuestra indagación acerca de la realidad virtual nos aproximaremos no sólo a las imágenes generadas con algún procedimiento de captura, sino también a otras así denominadas cuyo origen es enteramente de síntesis.

Los tres tipos de imágenes se seleccionan entonces porque articulan de modos diversos sus promesas metadiscursivas de semejanza. La fotografía digital, al igual que la tradicional, se propone como similar a aquello que figura. La imagen de síntesis se propone como semejante a la imagen de video, de la cual –además– se dice indistinguible. Y la imagen de realidad virtual se propone como brindando una percepción semejante a la directa del mundo, a la cual juega de algún modo a sustituir. El análisis efectivo de estas imágenes y sus dispositivos permitirá dar cuenta de los modos y matices en que estas promesas se verifican, se modelan o se niegan en estos tipos de imágenes. Al tratarse de imágenes que involucran en su génesis procedimientos de captura, en todas nuestras indagaciones, la pregunta por las modulaciones de la semejanza estará atravesada por la de la contigüidad – es decir, volveremos una y otra vez sobre el par iconicidad / indicialidad, conceptos que nos ocuparemos de desarrollar oportunamente.⁶

La naturaleza del objeto circunscripto deja en evidencia, desde un inicio, cuál será nuestro nivel de indagación primordial: aquel que se corresponde con las materias de la expresión⁷ y los dispositivos –nos preguntaremos centralmente por los efectos de sentido construidos, habilitados o restringidos por ellos. Se trata de lo que Eliseo Verón ha llamado el “nivel presemiológico” (Verón, 1974), una denominación que señala al mismo tiempo su pertinencia semiológica y el carácter previo a las instancias específicamente discursivas que implica su indagación.

El nivel de indagación propuesto señala ya dos conjuntos de problemas íntimamente relacionados sobre los que nos detendremos en la discusión teórica inicial, previa al abordaje de cada uno de los tipos de imágenes: por un lado, el de los *dispositivos*; por el otro, el de los abordajes teóricos de la *fotografía*, entre los cuales priorizaremos aquellos que tengan en su horizonte una perspectiva semiótica; perspectiva que implicará, de forma más o menos

⁶ Adelantemos que estas nociones provienen de una de las clasificaciones de signos propuestas por Charles Sanders Peirce (1965[1986]): aquella que da cuenta de los modos en que los signos o representámenes pueden vincularse con sus objetos. El autor incluye allí a los íconos, los índices y los símbolos. Al referirnos a los sustantivos abstractos (iconicidad, indicialidad), estamos pensando más en funcionamientos semióticos que en signos individuales.

⁷ Nos ocuparemos de definir esta noción enseguida.

explícita, justamente la problematización del dispositivo fotográfico. A estas discusiones dedicaremos el primer capítulo.

Como un modo estratégico de abordar algunos problemas específicos, en el caso de la fotografía digital organizamos nuestra indagación haciendo algunos recortes particulares. Por un lado, con el fin de abordar la articulación entre fotografía y tiempo real realizaremos una aproximación que implica el recorte de un corpus de dos clases de discursos: las *selfies* y las fotos de comida, que observaremos en sus intercambios en grupos de WhatsApp en el capítulo 2. Por el otro, indagaremos cómo la imagen fotográfica es ultradeterminada (Verón, 1994[1997]) por las redes sociales analizando tres dispositivos específicos que definen sendas clases de imágenes: la fotografía canónica de Instagram, los *snap*s de Snapchat y las *stories* (presentes en todas las redes mencionadas); a estas indagaciones dedicaremos el capítulo 3.

Los capítulos 4 y 5 se dedican respectivamente a los dos tipos de imágenes restantes. En el primero de ellos abordaremos la imagen de síntesis a la que nos hemos referido, problematizando particularmente las implicancias que genera el hecho de que no pueda ser distinguida por la percepción humana de la imagen de video. Buscaremos establecer algunas relaciones con otros tipos de imágenes que también pueden fingir su estatuto semiótico y caracterizaremos los efectos enunciativos comparativamente con otras imágenes audiovisuales, como la del cine o la televisión en vivo. En el quinto capítulo trabajaremos sobre las imágenes de realidad virtual poniendo foco en las llamadas “experiencias”. A partir de ellas discutiremos una serie de formulaciones que la bibliografía ha realizado acerca del dispositivo de realidad virtual y sus imágenes –como ser la idea de la desaparición de la pantalla, o sus cualidades inmersivas– y buscaremos caracterizar también sus implicancias enunciativas comparativamente con otros tipos de imágenes y dispositivos audiovisuales, como lo son el cine y los videojuegos.

Finalmente, el capítulo 6 presenta las conclusiones, en las que se trabaja una lectura de conjunto de las distintas observaciones realizadas en los capítulos. Allí se reseñan y organizan las distintas acepciones de la noción de “tiempo real” que se emplean a propósito de los diversos dispositivos, se sistematizan las propuestas enunciativas alrededor de algunos ejes y se cierra con una reflexión acerca de la materialidad y los dispositivos en la cotidianidad digital.

BIBLIOGRAFÍA EMPLEADA EN LA INTRODUCCIÓN

- Carlón, Mario (2016) “Las nociones de la teoría de la mediatización, revisitadas en el nuevo contexto teórico y discursivo contemporáneo” en Torres, Alejandra y Pérez Balbi, Alejandra (comps.) (2016) *Visualidad y dispositivos(s): arte y técnica desde una perspectiva cultural*, Los Polvorines, Universidad Nacional de General Sarmiento. Páginas 13 a 23.
- Fontcuberta, Joan (2017) *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg. Edición original: 2016.
- Steimberg, Oscar (1993) *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel.
- Verón, Eliseo (1974) “Para una semiología de las operaciones translingüísticas” en revista *Lenguajes N° 2*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- ————— (1996) *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, Barcelona, Gedisa. Edición original: 1987.
- ————— (1997) “De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía”, en Veyrat-Masson, Isabel y Dayan, Daniel (comps.) (1997) *Espacios públicos en imágenes*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1994) *Hermès 13-14. Espaces Publics en Images*, París, CNRS Éditions. Traducción de Alberto L. Bixio.

CAPÍTULO 1
DISPOSITIVOS, FOTOGRAFÍAS

1.1. DE LOS MEDIOS A LOS DISPOSITIVOS

1.1.1. Medios y dispositivos técnicos

En el ámbito de los estudios de comunicación, la noción de *dispositivo* fue problematizada inicialmente en conjunto con la noción de *medio*, y a propósito de los *dispositivos técnicos*. Nos proponemos entonces comenzar por la recuperación de algunas de aquellas formulaciones, para recorrer desde allí un camino que nos permitirá llegar a la definición de dispositivo que adoptaremos para este trabajo.¹

Tomamos como punto de partida una definición de *medio* que es ya clásica en nuestro ámbito: la que José Luis Fernández elaboró en 1994 a propósito de sus estudios sobre la radio. En aquel entonces, este autor consideró medio a “todo dispositivo técnico o conjunto de ellos que —con sus prácticas sociales vinculadas— permiten la relación discursiva entre individuos y/o sectores sociales, más allá del contacto ‘cara a cara’” (Fernández, 1994:37). Esta definición, que ha circulado extensamente en la producción semiótica local, tiene el mérito de conjugar con gran precisión los elementos que componen un medio: por un lado, un *dispositivo técnico o conjunto de ellos*. Estos dispositivos técnicos deben tener la capacidad de permitir la relación discursiva entre dos instancias (sean individuos, sean sectores sociales) más allá del contacto presencial.² Por el otro, un conjunto de *prácticas sociales vinculadas* con el uso de estos dispositivos. Dicho de otro modo: los dispositivos técnicos se vuelven medio en su articulación con este conjunto de prácticas asociadas a ellos. Y justamente estas prácticas deben hacer uso —de algunos modos que deberán verse en cada caso— de la capacidad que los dispositivos tienen de generar relaciones discursivas más allá de la copresencia.

Eliseo Verón brindó una definición coincidente. Señalaba este autor: “El término ‘medios’, designa para mí no solamente un dispositivo tecnológico particular (...) sino la conjunción de un soporte y de un sistema de prácticas de utilización (producción/reconocimiento)” (Verón, 1998[2004]:194). Verón ejemplificaba cómo un mismo dispositivo tecnológico puede dar lugar a más de un medio, cuando existen distintas prácticas de uso vinculadas a él: “El vídeo doméstico, que termina siendo el registro de escenas de la vida familiar, y la televisión destinada al gran público no se diferencian por la naturaleza del dispositivo tecnológico, aunque por cierto no se trata en uno y otro caso del mismo ‘medio’” (Verón, 1998[2004]:194).³

¹ Noción que, como se verá enseguida, excede a la dimensión de la técnica, aunque la considera.

² Fernández se cuida bien de decir “relación” y no “intercambio” discursivo. La noción de intercambio puede ser leída como presuponiendo algún tipo de retroalimentación, y esto no es condición necesaria para definir un medio: la relación puede ser unidireccional (como en el cine) o bidireccional (como en el teléfono).

³ En otro texto, Verón añadía el acceso público como una condición para considerar el uso de una cierta técnica como mediático: “el concepto de ‘medios’ designa un conjunto constituido por una tecnología *sumada a* las prácticas sociales de producción y de apropiación de esta tecnología, cuando hay acceso *público* (sean cuales fueren las condiciones de este acceso por el que generalmente hay que pagar) a los mensajes” (Verón, 1997[1994]:55). En sus últimos escritos, este autor volvió a problematizar largamente la cuestión de la mediación, y propuso que —siendo que toda comunicación presupone alguna materialización del sentido— no existe comunicación sin mediación. Desde esta perspectiva, incluso una comunicación cara a cara es mediada: “las ondas sonoras del lenguaje hablado constituyen un soporte tan material como una pantalla de televisión” (Verón, 2013:144). De este modo, no es un requisito para que haya mediación la intervención de tecnologías de comunicación. Los fenómenos mediáticos,

Se ve ya en estas formulaciones que la noción de dispositivo ocupó desde un inicio un lugar central en la reflexión acerca de los medios. Sin embargo, los dispositivos que estaban comprendidos en estas definiciones eran los vinculados con la técnica, es decir, los dispositivos técnicos mediáticos. Los autores también coincidían en relación con el lugar otorgado al estudio de los dispositivos desde la semiótica: en tanto disciplina que se ocupa de estudiar la dimensión significativa de los fenómenos sociales (Verón, 1987[1996]:125), el foco estuvo siempre puesto en aquellas características de los dispositivos técnicos que *condicionen la producción discursiva*, sea restringiéndola, sea habilitándola.⁴ En el mismo texto citado, Fernández lo explicitaba de este modo: “El lugar de todo dispositivo técnico mediático en el universo de lo discursivo puede definirse como el campo de variaciones que posibilita en todas las dimensiones de la interacción comunicacional (variaciones de tiempo, de espacio, de presencias del cuerpo, de prácticas sociales conexas de emisión y recepción) que ‘modalizan’ el intercambio discursivo cuando éste no se realiza ‘cara a cara’” (Fernández, 1994:37).

Detengámonos por un momento en la enumeración que Fernández hace entre paréntesis: el autor está brindando allí algunos de los ejes pertinentes para analizar semióticamente las posibilidades y restricciones discursivas habilitadas por un dispositivo técnico mediático. A esta lista que contiene *temporalidad, espacialidad, cuerpo y prácticas sociales conexas* proponemos agregar otros dos factores que tanto Fernández como otros autores⁵ trabajan a la hora de caracterizar los medios y dispositivos de la comunicación: las *materias de la expresión* y las *estructuras del intercambio*. Como se verá en lo que sigue, *estos seis factores y su articulación serán los que propondremos observar cada vez que estemos dando cuenta de un dispositivo desde un punto de vista semiótico*. Revisemos sucintamente en qué consiste cada uno de estos factores:

- *Materias de la expresión*: empleamos aquí esta noción de Hjelmslev en el sentido que lo hace Metz, para denominar la “naturaleza física del significante” (Metz, 1974)⁶. Nos

en esta perspectiva propuesta por el autor, implicarían “la exteriorización o materialización de los signos” (Verón, 2013:181),

⁴ Cuando nos referimos a los condicionamientos en la producción discursiva lo hacemos pensando en la noción de *condiciones de producción*, que Verón (1987[1996]) formuló en su Teoría de los Discursos Sociales para definir aquellas restricciones que operaron en la generación de los discursos. Si bien es habitual hacer foco, cuando del estudio de las condiciones de producción se trata, en los discursos o conjuntos discursivos que han operado restringiendo la producción del discurso de análisis, podemos contemplar también, entre las condiciones de producción, los dispositivos que intervienen en la producción discursiva. Si esto es así, como decíamos hace algunos años, “los dispositivos dejarán ciertas *huellas* en la producción discursiva, que el analista debería poder identificar y discriminar de aquellas otras huellas que sean el resultado de operaciones interdiscursivas” (Zelcer, 2009:4).

⁵ Sólo por mencionar algunos autores, estamos pensando en los trabajos de Mario Carlón (2004, 2006) sobre la televisión, de Christian Metz (1974) sobre el cine o de Roland Barthes (1980[2004a]) y Jean-Marie Schaeffer (1987[1990]) sobre la fotografía. Volveremos sobre varios de ellos en el desarrollo de esta tesis.

⁶ A modo ilustrativo, recordemos que Metz indica que en el lenguaje cinematográfico se observan cinco materias de la expresión: imágenes múltiples móviles obtenidas mecánicamente, trazados gráficos, sonido fónico grabado, música y ruidos. Se ve enseguida cómo cada dispositivo técnico o conjunto de ellos habilita la presencia de ciertas materias de la expresión y restringe otras. La noción citada de Hjelmslev puede consultarse en Hjelmslev, Louis (1972) *Ensayos lingüísticos*, Gredos, Madrid. Edición original: (1959) *Essais linguistiques*, s/d, Copenhague.

interesará, para cada dispositivo, examinar qué materias de la expresión soporta o vehiculiza, y cómo éste modela o determina su estatuto semiótico.

- *Temporalidad*: algunos dispositivos (radio, televisión en directo) permiten la comunicación sincrónica o simultánea, mientras que otros (impresión, pintura) instauran una distancia temporal. Asimismo, algunos dispositivos permiten la comunicación de textos con una duración intrínseca (audio, imagen animada), mientras que otros no lo permiten; esto está íntimamente ligado con las materias de la expresión que cada dispositivo soporta, y a su vez con la presencia o ausencia de instancias durativas entre las instancias de generación y distribución de los textos.
- *Espacialidad*: cada dispositivo o conjunto de ellos permite (o no) la representación o construcción espacial en distinto grado y de distinto modo. Al mismo tiempo, son distintas las posibilidades de distribución de los textos en el espacio. El tiempo y el espacio son los dos factores que Eliseo Verón identifica como articuladores de las *alteraciones de escala* asociadas a los fenómenos mediáticos. Por un lado, estos fenómenos “pueden quedar marcados por el momento espacio-temporal de su producción” (Verón, 2013:238);⁷ por el otro, las alteraciones del tiempo y el espacio son las que definen la *descontextualización* que produce todo fenómeno mediático, en la medida en que proyecta su historia hacia un contexto espacial diferente y/o un momento futuro del tiempo (ver Verón, 2013:237).
- *Cuerpo*: los diversos dispositivos técnicos habilitan o restringen de distinto modo la presencia de la corporalidad en los textos. Aquí estamos pensando fundamentalmente en los componentes indiciales (Verón, 1987[1996]:140) que implican no sólo el registro de la imagen del cuerpo, sino también las distintas presencias de la voz (Fernández, 1994:38), los efectos de contacto con la mirada o incluso las huellas del trazo manual del emisor. Estas presencias o ausencias se hacen visibles en los textos a través de las distintas materias de la expresión.
- *Estructura del intercambio*: en este punto nos preguntamos por la direccionalidad de los flujos del intercambio (unidireccional, bidireccional, multidireccional, en red) y por la singularidad o multiplicidad habilitada en cada uno de los polos: algunos dispositivos técnicos permiten la comunicación uno a uno, mientras que otros lo hacen de uno a varios, o de incluso de varios a varios.
- *Prácticas sociales conexas*: son aquellos hábitos regulares de naturaleza social vinculados con el empleo de esos dispositivos técnicos para el intercambio comunicacional; se trata de las prácticas que autores como Verón o el mismo Fernández señalaban como constitutivas de lo que es un medio. Señalemos que estas prácticas *están ya condicionadas* por los otros ejes: las diversas formas de la expectación cinematográfica o la escucha radiofónica vienen ya habilitadas o restringidas por las materias de la expresión, las estructuras del intercambio y los aspectos espaciales, corporales y temporales de los dispositivos técnicos que están en juego.

⁷ Como veremos, la fotografía –de la que nos ocuparemos más adelante, en este mismo capítulo– es un fenómeno mediático que se caracteriza justamente por llevar las marcas espacio-temporales de su producción (Verón, 2013:241).

1.1.2. Las reflexiones a partir de Internet

La llegada y expansión de Internet iniciaron una serie de reflexiones acerca de la pertinencia de la noción de medio para su caracterización. En algunos de nuestros trabajos de entonces nos dedicamos a repasar la multiplicidad de dispositivos técnicos que componen esta red, y la gran variedad de prácticas sociales a ella vinculada, para llegar a la conclusión de que no podíamos hablar de Internet como medio –o, al menos, no podíamos hacerlo con el mismo grado de especificidad con el que lo hacíamos para los medios tradicionales:

Internet contiene los componentes que caracterizan a todo medio, pero el complejo conglomerado de dispositivos técnicos y la heterogeneidad de las prácticas vinculadas a ellos terminan por desdibujar sus límites y diluir su especificidad. Si retenemos entonces la definición de medio para Internet, sólo podemos hacerlo a condición de señalar su *debilidad semiótica*: cuando para otros casos –entre ellos, los medios masivos tradicionales– la caracterización del medio y sus dispositivos nos da ya orientación sobre la especificidad de su incidencia discursiva, no ocurre lo mismo con Internet. (Zelcer, 2009:6)

El caso de Internet fue, para muchos, un disparador para pensar cómo sobre un mismo conjunto de técnicas podían articularse medios diferentes. El ejemplo que señalaba Verón a propósito del cine o el video familiar (dos medios con una misma técnica) aquí se multiplicaba innumerables veces en los distintos servicios y aplicaciones de Internet. Lo ilustrábamos en aquel artículo con el caso del e-mail y el chat:

Tanto el mail como el chat textual están basados sobre el lenguaje verbal en su forma escrita como materia de la expresión principal, aunque el mail soporta también múltiples formas de la imagen digital. El mail implica siempre una distancia temporal⁸ entre la instancia de producción y recepción, puesto que los mensajes se producen, se envían y se reciben en tiempos distintos; la temporalidad difiere en el chat, en el que desaparece el envío como instancia durativa y por tanto hay un efecto de instantaneidad. En el chat se hace visible la temporalidad de la producción de los textos, que no deja huellas en el caso de los mails. Las construcciones espaciales son pobres en ambos casos, al igual que la presencia del cuerpo, mediatizada a través de caracteres informáticos que borran los rastros de la indiciabilidad corporal. En el chat, sin embargo, la simultaneidad de la producción de los mensajes vuelve algo más visible el cuerpo del productor que en el caso del e-mail. El e-mail se produce siempre en forma individual, y está destinado a un individuo o grupo de ellos; en este aspecto, la estructura del intercambio es similar en los chats textuales: cada mensaje tiene siempre un autor individual, y puede tener como destinatario una persona o un grupo relativamente reducido que comparte la conversación con el primero. (Zelcer, 2009:8)

⁸ Esta particularidad del servicio de e-mail se ha modificado desde el año en que fueron escritas esas líneas. Por ese entonces, era aún muy habitual tener casillas POP, con programas “cliente” de correo (como Outlook, Eudora o Pegasus) en los que los mensajes eran descargados en la computadora; los servicios “en la nube” (que aún no se denominaban de ese modo), como Hotmail, tenían capacidad muy limitada, y además eran considerados inseguros. No existían tampoco los *smartphones* o teléfonos inteligentes, por lo que para recibir un mensaje de correo era necesario llegar a donde estuviera la computadora que tuviera el programa “cliente”, conectarla a Internet (los abonos planos tampoco eran moneda corriente) y esperar que los correos “bajaran”, para recién allí leerlos. Con respecto a aquellos años, hoy la experiencia de enviar y recibir correos electrónicos se ha acelerado enormemente; aun así, en comparación con los chats de texto, su temporalidad sigue siendo más dilatada.

Al reflexionar sobre estos fenómenos, encontramos en la noción de *dispositivo* un camino que nos permitió dar cuenta de las restricciones discursivas que operaban en instancias pretextuales relativizando el lugar central que había tenido hasta entonces la reflexión sobre la técnica y sin forzar el empleo de la noción de medio para un caso que parecía desbordarla. Continuábamos en el mismo artículo:

[Estos servicios o aplicaciones de Internet como el mail o el chat] *ocupan el lugar del dispositivo*. Ahora bien: no se trata aquí de dispositivos técnicos, sino de reguladores/moduladores de naturaleza informática que terminan por ocupar un lugar análogo (...) al que en otros medios ocupa la técnica (...) Llamaremos a estos fenómenos, también, *dispositivos* (no ya “técnicos”) (...) En el nivel de los dispositivos encontramos la especificidad que no tenía Internet como medio: si un mensaje de correo electrónico es siempre diacrónico, es porque el *dispositivo* del e-mail instaura una distancia temporal entre la producción y el reconocimiento, en tanto el mensaje se produce, se envía y queda luego a la espera de su lectura en la “casilla de correo” del destinatario. Los *dispositivos técnicos* de Internet permiten también la sincronía (los diversos tipos de chat son prueba de ello); sin embargo, es el *dispositivo* del e-mail el que no la habilita. (Zelcer, 2009:8).

Al operar este giro, nos enlazamos con una tradición académica que trabaja la noción de dispositivo en un sentido mucho más amplio que el de la técnica, como una instancia reguladora y modalizadora de los intercambios discursivos. Pensamos, en particular, en el reconocido trabajo de Oscar Traversa (2001) sobre esta noción, en el que –a través de distintas aproximaciones– dio cuenta de diversas instancias que pueden estar regulando o modelando los intercambios comunicacionales. *Las preguntas que nos hacíamos antes a propósito de los medios quedaban así comprendidas dentro de la problemática del dispositivo*.

Traversa cita en aquel trabajo las proposiciones de Jacques Aumont para pensar el dispositivo con la función de la “gestión del contacto”.⁹ Traversa atiende no sólo a la técnica, sino también al aspecto vincular al que da lugar cada dispositivo: “la operatoria técnica no satura las condiciones del vínculo” (Traversa, 2001:236). Son estos vínculos diversos los que pueden establecer variaciones sobre la aplicación de la misma técnica.

Algunas páginas después, Traversa retoma un artículo de Verón, sobre el que nosotros también volveremos, y considera el caso de la postal fotográfica versus la fotografía turística. La observación, ya realizada por Verón, de que el primer caso se trata de un medio, mientras que el segundo no lo es, es reformulada por Traversa en términos de dispositivos. Para distinguir uno de otro caso, este último autor emplea una noción que para nosotros será central: la de *funcionamientos*: “no se trata de la técnica fotográfica en general, sino de un cierto funcionamiento de la fotografía” (Traversa, 2001:239). La noción de funcionamiento complementa la de la técnica, a la vez que la relativiza: no se trata de ver los efectos de las técnicas aisladas, sino en sus funcionamientos como reguladores de la gestión del contacto, en configuraciones vinculares específicas. El abordaje en términos de funcionamientos, como

⁹ Aumont, en su estudio sobre la imagen, también define el dispositivo dándole centralidad a la noción de *regulación*: “El conjunto de (...) factores que regulan la relación del espectador con la imagen, es lo que llamamos el dispositivo” (Aumont, 1990[1992]:15).

veremos, resultará particularmente fructífero para pensar acerca de fenómenos que tienen lugar en dispositivos y medios digitales, como los que nos ocuparán en esta tesis.

Señalemos, finalmente, que las aproximaciones de Traversa resultan orientadoras en términos de la inserción de la problemática del dispositivo en los efectos enunciativos de los textos: “entre medio y técnica se abre un espacio que requiere ser precisado –el del dispositivo, a nuestro entender– lugar soporte de los desplazamientos enunciativos” (Traversa, 2001:242). Se observa así ya una mirada acerca del fenómeno de la enunciación en términos de construcciones discursivas, alejado de cualquier modelo que implique la consideración de los sujetos: “se disuelve de manera ostensible cualquier modelo que suponga un esquema ‘antropomórfico’ (personal) de la enunciación, no hay ‘sujeto’ ni ‘situación’ *a priori*, es una cierta configuración la que se ocupa de agenciar su desenvolvimiento” (Traversa, 2001:242).

Traversa vuelve sobre la cuestión de la articulación entre dispositivo y enunciación en otro trabajo (2009a). Allí, desarrolla su explicación a partir de un ejemplo: un imaginario letrero en el que se lea “Prohibido pasar”. Mientras que ubicado encima de una puerta tiene una función indicial y señala la prohibición de cruzarla, puesto en una exposición artística, esta indicialidad quedaría desactivada, y la mirada sobre esa misma materialidad privilegiaría la observación de otros aspectos, como su composición gráfica. El autor habla de distintos “circuitos relacionales” o “modalidades de agenciamiento social”, que dan lugar a inflexiones en la producción de sentido, que inciden a su vez en las propuestas enunciativas de cada caso: mientras que sobre la puerta el cartel presenta una modalidad injuntiva,¹⁰ no lo hace en el caso de la exposición artística.

El ejercicio de Traversa nos resulta interesante porque llama la atención sobre un aspecto determinante que queda para nosotros inscripto dentro del factor de las prácticas sociales: la cuestión del *emplazamiento*. Una misma materialidad (en el ejemplo el cartel, pero podría tratarse también de muchos otros fenómenos, como por ejemplo una fotografía) puede ver modalizada en forma diferente su enunciación si cambia su emplazamiento. El autor no menciona la noción de emplazamiento, y trabaja en cambio siempre sobre la idea de “agenciamiento social” (nosotros decimos “prácticas sociales”). Se trata de una elección acertada, en la medida en que un cambio de emplazamiento cualquiera no altera necesariamente las inflexiones enunciativas: es necesario que se modifiquen también sus modos de agenciamiento social.

En el mismo trabajo Traversa reflexiona sobre la noción de dispositivo a partir de la observación de plataformas de educación a distancia a través de Internet¹¹. Ese trabajo da ya

¹⁰ Las injunciones son una de las cuatro modalidades enunciativas que propone Antoine Culioli (1999). Resume Traversa: “(...) las injunciones (las clásicas corresponden a las órdenes) (...) comprenden una relación modal que incluye además de Ego y Alter, del tipo ‘¡cierra la puerta!’, lo que conlleva la copresencia de uno y otro. Incluyen además la marca de un coenunciador, la segunda persona o un componente paralingüístico (¡), este último ante la eventual transcripción escrita de un enunciado supuestamente oral” (Traversa, 2009a). El texto citado es Culioli, A. (1999) “À propos des énoncés exclamatifs” en *Pour une linguistique de l'énonciation*, Tomo 3, París, Ophrys.

¹¹ Nos habíamos ocupado de analizar el mismo fenómeno unos años antes, estudiándolo también desde la noción de dispositivo. Sin embargo, mientras que nuestro trabajo se detenía sobre los dispositivos de las plataformas de educación a distancia, el de Traversa lo toma como disparador para una reflexión más amplia acerca de los dispositivos y sus regulaciones vinculares. Ver Zelcer (2007) “Las plataformas de educación a distancia: una

por sentado que en Internet es posible encontrar una multiplicidad de ellos; las discusiones sobre el tema se encontraban más despejadas para el año de esta nueva publicación. Retomando lo señalado por este autor en su trabajo anterior, puede decirse que cada uno de estos dispositivos implica un *funcionamiento* diverso del conglomerado de técnicas que constituyen Internet. En el análisis de esos dispositivos, Traversa trabaja con centralidad la noción de *vínculo*; como él mismo lo aclara, este concepto lo emplea atendiendo sólo a “cualidades fenoménicas ‘de superficie’” (Traversa, 2009a). En su caracterización de los vínculos, Traversa se centra en ese artículo en dos de los factores que mencionamos anteriormente: las presencias del cuerpo (“La descripción comporta las distinciones que se pueden observar entre los atributos de los cuerpos actuantes en distintas situaciones de circulación discursiva”) y las materias de la expresión (“todo acto relacional en este dominio supone una dimensión excluyente, la de la *materialidad del sentido*, lugar donde operan las reglas, componente decisorio respecto del carácter de cualquier resultado”), teniendo en el horizonte una caracterización del factor que hemos nombrado como “estructuras del intercambio”, que el autor menciona como “esquemas relacionales”: “Se procura, para el caso, ordenar un esquema relacional entre lo que comúnmente se denominan las instancias de emisión y recepción, incluyendo propiedades que me parecen pertinentes para facilitar el análisis.” (Traversa, 2009a). En su descripción de los distintos tipos de vínculo, aparecen como factores distintivos de cada uno de ellos las regulaciones instauradas en relación con el tiempo y el espacio; es decir, encontramos en las formulaciones de este autor la pertinencia del empleo de los seis factores aquí propuestos para la caracterización de cada uno de los dispositivos. En su articulación tienen lugar, en cada caso, distintas *regulaciones del contacto*.

1.1.3. El dispositivo en la filosofía contemporánea

El foco en lo vincular y en las regulaciones del contacto como modo de conceptualizar los dispositivos constituye un punto en común con una línea de pensamiento acerca de los dispositivos de la filosofía contemporánea, que se inicia con Michel Foucault, y en la que se inscriben otros nombres como Gilles Deleuze o –más recientemente– Giorgio Agamben. El abordaje que han hecho estos autores, que muchas veces ha sido pensado como paralelo¹² y segregado de las reflexiones sobre los dispositivos surgidas en el ámbito de los estudios de semiótica y comunicación, puede sin embargo brindar aportes relevantes para nuestro trabajo. Repasaremos aquí sendas observaciones puntuales de estos tres autores que pueden arrojar luz sobre nuestro modo de abordar esta problemática.

a. Foucault: los dispositivos como un conglomerado complejo

Uno de los textos más conocidos en los que Foucault trabaja con la noción de dispositivo es el libro *Vigilar y Castigar*. En su capítulo dedicado al panoptismo, este autor introduce la noción de dispositivo a propósito de la descripción de un conjunto de medidas que, a fines del

caracterización semiótica de sus herramientas”. Ponencia presentada en el II Congreso Internacional y VII Congreso Nacional de la Asociación Argentina de Semiótica, evento realizado en la ciudad de Rosario, provincia de Santa Fe, Argentina, entre el 7 y el 10 de noviembre de 2007.

¹² En un artículo reciente, Carlón señala que la noción de dispositivo se encuentra “presente en dos desarrollos teóricos distintos: el semiótico sobre la mediatización y el foucaultiano” (Carlón, 2016a:13).

siglo XVIII, se tomaban en las ciudades cuando se declaraba una peste. En rigor, no son sólo estas medidas lo que queda comprendido dentro de lo que él llama dispositivo, sino también un cierto tipo de espacio, organizado de un determinado modo, y ciertas prácticas que en él se desarrollan:

Este espacio cerrado, recortado, vigilado en todos sus puntos, en el que los individuos están insertos en un lugar fijo, en el que los menores movimientos se hallan controlados, en el que todos los acontecimientos están registrados, en el que un trabajo de escritura ininterrumpido une el centro y la periferia, en el que el poder se ejerce por entero, de acuerdo con una figura jerárquica continua, en el que cada individuo está constantemente localizado, examinado y distribuido entre los vivos, los enfermos y los muertos, todo esto constituye un modelo compacto del dispositivo disciplinario (Foucault, 1975[2015]:229).

Como se observa, Foucault está reflexionando aquí acerca de los dispositivos de vigilancia y disciplinamiento, que se vincularán luego con la producción de distintas formas de subjetividad. Nos interesa señalar aquí que, así como al reflexionar en el ámbito de la comunicación pensamos los dispositivos más allá de las técnicas o artefactos, también este autor contempla –a la hora de pensar los dispositivos– un complejo conglomerado que no se agota en la configuración de los espacios arquitectónicos ni en las prácticas a ellos asociados, aunque contiene a ambos. De hecho, Luis García Fanlo advierte acerca del reduccionismo que implica pensar la noción foucaultiana de dispositivo como sinónimo de “institución”:

Uno de los equívocos más generalizados que existen con relación al uso que Michel Foucault le asigna al término dispositivo consiste en utilizarlo como sinónimo de institución. Sin embargo de una lectura atenta de los textos foucaultianos se deduce claramente que lo que define al [sic] dispositivo es la relación o red de saber/poder en la que se inscriben la escuela, el cuartel, convento, hospital, cárcel, fábrica y no cada uno de ellos en forma separada. Un dispositivo sería, entonces, una relación entre distintos componentes o elementos institucionales que también incluiría los discursos, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, filosóficos, morales y/o filantrópicos, que circulan dentro de dicha relación; específicamente Foucault aclara que “el dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos” (García Fanlo, 2011:2)

b. Deleuze: dispositivos y regímenes enunciativos

En su texto “¿Qué es un dispositivo?”, Deleuze revisa la obra de Foucault sobre esta noción y reconstruye ciertas “curvas” que en la obra foucaultiana definen los dispositivos; entre las principales, señala las “curvas de enunciación”. Deleuze se detiene particularmente sobre la cuestión de la enunciación cuando, en el marco de una filosofía de los dispositivos, se pregunta por la aprehensión de lo nuevo. Según señala Deleuze, la pertinencia de las novedades enunciativas no se encuentra para Foucault en el nivel de las enunciaciones, sino en el de los regímenes de enunciación:

[Para Foucault,] la eventual contradicción de dos enunciaciones no basta para distinguir las ni para marcar la novedad de una con respecto de la otra. Pues lo que cuenta es la novedad del régimen de enunciación mismo que puede comprender enunciaciones contradictorias (Deleuze 1990:159)

Este señalamiento nos resulta también relevante para nuestra perspectiva. En principio, porque establece ya una relación entre dispositivos y enunciación. Pero asimismo porque señala que el nivel de pertinencia para el estudio de la articulación entre dispositivos y enunciación refiere más a regímenes enunciativos que a modalidades de enunciación, o construcciones enunciativas específicas, que tendrán lugar eventualmente a partir de procedimientos discursivos, modelados desde luego por los dispositivos, pero nunca completamente determinados por ellos.

Desde una perspectiva semiótica, la cuestión puede ser planteada en forma inversa, pensando que cada dispositivo puede determinar regímenes enunciativos específicos (aunque los regímenes enunciativos no están determinados solamente por los dispositivos). Por ejemplo, puede pensarse en el régimen enunciativo del cine, o de la televisión en directo, o de la fotografía tradicional; incluso en un amplio régimen enunciativo de la palabra impresa. Tomemos, por ejemplo, el cine. El régimen enunciativo cinematográfico podría caracterizarse como el conjunto de restricciones y posibilidades enunciativas que cualquier film posee por el hecho de ser un film; es decir, por ser una producción discursiva en la que intervino el dispositivo cinematográfico.¹³ Dentro de ese régimen podrán observarse, en cada caso, construcciones o modalidades enunciativas muy variadas, según –por ejemplo– el género de film del que se trate, o incluso, según se trate de un film ficcional o no ficcional (división que también puede ser conceptualizada como dando lugar a regímenes diferentes, en articulación con los dispositivos). Cada construcción enunciativa estará determinada no sólo por el dispositivo interviniente; sino que será la resultante de la articulación de una multiplicidad de rasgos discursivos (Steimberg, 1993); rasgos que, a su vez, estarán tanto habilitados como restringidos por el dispositivo cinematográfico. Los regímenes enunciativos serían entonces el nivel de pertinencia, en relación con la enunciación, en el cual observar la incidencia de los dispositivos como condiciones de producción (Verón, 1987[1996]).

c. Agamben: el dispositivo definido por sus efectos, no por su naturaleza

En su texto más conocido sobre el concepto (“¿Qué es un dispositivo?”), Giorgio Agamben dedica las primeras páginas a hacer un extenso repaso por la noción de dispositivo originada en Foucault, que pone en relación con la concepción griega de la *oikonomía*.¹⁴ Nos interesa,

¹³ Para el caso del cine, recomendamos revisar la caracterización de la enunciación que hacen Christian Metz (1991) y Mabel Tassara (2001). Los trabajos de estos autores son iluminadores en relación con esta problemática, porque ilustran cómo un film, por el solo hecho de ser film –es decir, por la intervención del dispositivo cinematográfico– determina ya unas ciertas posibilidades y restricciones enunciativas. Ver Metz, Christian (1991) “Cuatro pasos en las nubes: sobrevuelo teórico”, en *L'enonciation impersonnelle ou le site du filme*, Klincksieck: París y Tassara, Mabel (2001) *El castillo de Borgonio*, Buenos Aires, Atuel.

¹⁴ Una revisión crítica del recorrido realizado por este autor es planteada por Luciana Cadahia, quien señala –entre otras cuestiones– el excesivo peso explicativo que Agamben le otorga al origen etimológico del término, generalizando explicaciones a partir de ejemplos acotados, y desatendiendo al mismo tiempo la evaluación de las prácticas sociales que modelaron efectivamente las existencias. Dice esta autora: “A partir del problema de los dispositivos, [Agamben] construye una gradación etimológica que lo conduce hasta el pensamiento medieval, donde sitúa el origen histórico de la noción de dispositivo. A mi juicio, este procedimiento, habitual en Agamben, deposita una confianza excesiva en el juego de las sustituciones etimológicas, de las cuales extrae un esquema causal en el que las singularidades históricas se esfuman y los ejemplos escogidos se vuelven paradigmas explicativos de todos los casos (...) en vez de indagar arqueológicamente en las prácticas no discursivas que dieron lugar a distintas formas de existencias, se centra en una filología histórica en la que su mayor preocupación

sin embargo, focalizarnos en la segunda parte de este escrito, en la cual él propone explícitamente abandonar la filología foucaultiana para proponer su propia definición de este concepto. El autor italiano la formula de este modo:

Generalizando aún más la ya amplísima clase de los dispositivos foucaultianos, llamaré dispositivo literalmente a cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes. Por lo tanto, no sólo las prisiones, los manicomios, el Panóptico, las escuelas, la confesión, las fábricas, las disciplinas, las medidas jurídicas, etc., cuya conexión con el poder de algún modo es evidente, sino también la pluma, la escritura, la literatura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, las computadoras, los teléfonos celulares y –por qué no– el lenguaje mismo (Agamben, 2006 [2016]:20)

Como se ve, la noción de Agamben es extremadamente amplia, y abarca de hecho casi cualquier cosa que no sea un ser viviente.¹⁵ Nos interesa, sin embargo, retomar de este autor dos aspectos complementarios que caracterizan su abordaje de la noción de dispositivo:

- El primero es el referente a lo que *está presente* en su definición: el dispositivo es aquello que –en sus palabras– *orienta, determina, modela*; distintos modos de denominar lo que nosotros hemos llamado *regulación*. Es decir que, a pesar de la variedad de su naturaleza, la denominación de estos fenómenos tan diversos como dispositivo ilumina en cada uno de ellos este aspecto específico de sus *efectos*.
- El segundo se relaciona con lo que su definición *no establece*, y es su naturaleza: mientras no sea un ser viviente, puede denominarse de este modo a una enorme variedad de fenómenos, que incluyen –entre otros– instituciones (escuelas, manicomios), espacios arquitectónicos (panóptico, prisiones, fábricas) y tecnologías o artefactos de comunicación (como las computadoras o los teléfonos celulares). Esta ausencia es indicativa de que el dispositivo no se define, para este autor, por su naturaleza, sino justamente por sus efectos.

El modo de aproximación que proponemos aquí para trabajar la noción de dispositivo comparte estos dos aspectos con el abordaje de Agamben: por un lado, entendemos el dispositivo como aquella instancia que establece regulaciones, modela y determina los intercambios discursivos. Por el otro, no acotamos –de antemano– cuál debe ser su naturaleza. Como vimos, pueden incidir en el dispositivo tanto las técnicas empleadas para la comunicación como el *software* o la aplicación interviniente en cada caso, cuando se trata de medios y soportes digitales.

es la posibilidad de traducir unos términos a otros y llegar así al *origen* mismo del concepto de dispositivo” (Cadahia, 2017:40).

¹⁵ De hecho, así es como lo piensa el autor: “Les propongo nada menos que una partición general o masiva de lo existente en dos grandes grupos o clases: por un lado, los seres vivientes (o las sustancias) y por el otro, los dispositivos en los que ellos son constantemente capturados” (Agamben, 2006 [2016]:20). Existe, sin embargo, un tercer elemento en su modelo: los sujetos, que resultan del contacto de los seres vivientes con los dispositivos: “Llamo sujeto a lo que resulta de las relaciones y, por así decir, del cuerpo a cuerpo entre los vivientes y los dispositivos” (Agamben, 2006 [2016]:21).

El foco de las observaciones de Agamben reside en señalar cómo los seres vivos son subjetivados a través de los dispositivos. Por el campo de problemas que está abordando, Agamben –como también lo hacen Foucault o Deleuze– no circunscribe los dispositivos únicamente a aquellos que intervienen en los intercambios discursivos, como lo haremos nosotros desde la sociosemiótica.¹⁶ Aun así, si se considera la problemática desde el punto de vista de los *efectos*, hay puntos en común entre las conceptualizaciones acerca de la *subjetivación* que producen los dispositivos y la incidencia de los dispositivos en la *enunciación*, señalada –como vimos– tanto por Deleuze como por autores de perspectiva semiótica, como Traversa. Se reconoce en ambas miradas una observación acerca del efecto configuracional sobre los aspectos vinculares, sobre las regulaciones del contacto y sobre la discursividad que tienen los dispositivos; en este punto, hay coincidencias en el lugar que se les asigna y en el tipo de incidencia que se les atribuye, más allá de que cada una de las perspectivas atiende a sus efectos en fenómenos de muy distinto orden (la subjetivación en los seres vivos en un caso, la enunciación en los discursos en el otro).

Si bien Agamben dice separarse de la filología de Foucault, existe en el autor italiano una cierta concepción del efecto negativo que tendrían los dispositivos, que lo lleva a pensar estrategias para “liberar” de ellos lo que ha sido capturado: “(...) la estrategia que debemos adoptar en nuestro cuerpo a cuerpo con los dispositivos no puede ser simple. Porque se trata de liberar lo que ha sido capturado y separado a través de los dispositivos para restituirlo a un posible uso común” (Agamben, 2006[2016]:24). Los dispositivos son para este autor máquinas que producen subjetivaciones, y en tanto tales, son pensados también como máquinas de gobierno. Creemos ver en estas formulaciones de Agamben otra herencia de Foucault: si los dispositivos nos dominan o nos gobiernan, entonces debemos liberarnos de ellos. En ese sentido, la perspectiva que adoptamos, en línea con los estudios de comunicación –y en particular con la perspectiva semiótica– no tiene *a priori* un componente valorativo de este tipo, sino que es descriptiva.

1.1.4. Una definición de dispositivo

Dejemos ahora las formulaciones de estos filósofos para regresar a la perspectiva semiótica, y volvamos a centrarnos en el segundo trabajo citado de Oscar Traversa, en el que analiza dispositivos de Internet en conjunto con otros de medios tradicionales. Leído desde el recorrido que realizamos, este segundo trabajo resulta esclarecedor, puesto que compara y clasifica distintos dispositivos cuyas regulaciones se explican en algunos casos por sus técnicas, y en otros por las aplicaciones informáticas intervinientes. En aquel trabajo, el autor

¹⁶ Tomamos este término de Eliseo Verón, quien en *La semiosis social* concibió como objeto de la semiótica “la dimensión signifiante de los fenómenos sociales” (Verón, 1987[1996]:125). Como se verá a lo largo de las páginas de esta tesis, inscriptos en una perspectiva ternaria de origen peirciano, y pensando fundamentalmente la semiótica como una sociosemiótica, nos permitiremos también retomar autores de otras corrientes semióticas, o incluso de otros estudios de comunicación, con perspectivas que pueden complementarse. En relación con las distintas tradiciones dentro de la semiótica, Jacques Fontanille explicaba recientemente cómo pueden combinarse y articularse alrededor de algunas problemáticas que pueden pensarse como horizontales, tales como las que abordamos aquí. Expresaba este autor: “A pesar de los esfuerzos de ciertos semiólogos, a quienes les habría gustado, principalmente por razones ‘sociopolíticas’, que estas corrientes fueran incompatibles, hemos visto que sus contribuciones pueden combinarse y armonizarse. En lugar de estas divisiones teóricas debilitadas, podemos ver el surgimiento o resurgimiento de problemas horizontales” (ver Portela, 2015:592, la traducción es nuestra).

describe y sistematiza cuatro tipos de vínculos que pueden tener lugar en los distintos dispositivos, a los que nombra como plenos, semirrestringidos, restringidos y paradójales (Traversa, 2009a); como adelantamos, cada uno de ellos se define, entre otros, por distintos modos de la actuación del cuerpo y por la presencia o ausencia de diversas materias de la expresión. Nos detendremos aquí sobre uno de los tipos de vínculo que propone Traversa a modo de ejemplo: los semirrestringidos. Lo haremos con la finalidad de ver cómo el autor construye estas categorías; el desarrollo de los restantes puede consultarse en el trabajo mencionado. Frente a los vínculos plenos, los semirrestringidos “se caracterizan por la reducción de las dimensiones del cuerpo que intervienen en el proceso, la relación se establece por la mediación de algún recurso técnico que desborda los propios del cuerpo” (Traversa, 2009a). El autor señala que en este tipo de vínculos se contempla la coalescencia temporal, aunque no la espacial, que es propia de los plenos. Cuando ejemplifica qué dispositivos modelan este tipo de vínculos, Traversa señala el teléfono, la aplicación Skype o los chats. Nos interesa destacar de este abordaje lo siguiente: *estos tres fenómenos sólo pueden enumerarse en forma conjunta a condición de entender su carácter de dispositivo como instancia reguladora, más allá de sus soportes técnicos o sus cualidades de medio.*

Lo que parece desprenderse entonces tanto de nuestras observaciones sobre Internet como de las formulaciones de Traversa es que mientras que en los medios tradicionales resultaba pertinente la observación de su dispositivo técnico para la caracterización de las posibilidades y restricciones discursivas que cada uno habilitaba o restringía, en el caso de los dispositivos digitales, encontramos primordialmente estas determinaciones en el nivel de las aplicaciones.

En este punto, nos interesa recuperar las reflexiones de Lev Manovich acerca de las computadoras, quien –trabajando en esta misma línea– describe la centralidad que tiene el *software* en cada uno de los comportamientos que puedan observarse en ellas. Según Manovich, la computadora es un meta-medio por su capacidad de representar otros medios y de añadirles nuevas propiedades. Sin embargo, su capacidad no se agota en la representación de los medios preexistentes, sino en la posibilidad de representar a varios de ellos simultáneamente, e incluso dar lugar a otros completamente nuevos:

“(…) quizá la forma más importante desde el punto de vista de la historia de los medios es que *el meta-medio de la computadora es simultáneamente un conjunto de diferentes medios y un sistema para generar nuevas herramientas de medios y nuevos tipos de medios.* En otras palabras, una computadora puede ser usada para crear *nuevas herramientas de trabajo con diferentes tipos de medios existentes y crear otras que aún no han sido inventadas*” (Manovich, 2012:89)

Según Manovich, es el *software* el que explica mucho más acertadamente las revoluciones en las comunicaciones contemporáneas que la cualidad de “digital” de los medios y dispositivos. Dice Manovich: “Ninguna de las técnicas de creación y producción de medios que están asociadas con la computadora es el resultado directo de que los medios ‘se volvieron digitales’. Todas las nuevas formas de acceso, distribución, análisis, generación y manipulación vienen del *software*” (Manovich, 2012:128). La noción de dispositivo que estamos empleando aquí para discriminar distintos funcionamientos de Internet se orienta en el mismo sentido: *si, finalmente, una computadora instaura diversas regulaciones de contacto es porque hay*

software *intermediando en cada caso que da como resultado distintas regulaciones que en los medios tradicionales eran adjudicables a propiedades de la técnica.*

Manovich retoma los estudios sobre medios tradicionales a los que hacíamos referencia hace algunos párrafos, y cuestiona: “Al aceptar la centralidad del *software* debemos cuestionar otro concepto fundamental de la teoría estética y de medios: las ‘propiedades de un medio’. ¿Qué significa hacer referencia a un ‘medio digital’ que tiene ‘propiedades’?” (Manovich, 2012:129), a lo que se responde: “Lo que experimentamos como propiedades del contenido de los medios viene del *software* usado para acceder, crear, editar y presentar este contenido” (Manovich, 2012:130).¹⁷

Las reflexiones de Manovich arrojan luz sobre el hecho de que las observaciones que habíamos realizado para Internet, en verdad tenían validez para una multiplicidad de medios y dispositivos computacionales, independientemente de su conexión a la red de redes. En el próximo capítulo continuaremos con estas observaciones a propósito de los *smartphones*.

Resumamos ahora nuestras principales observaciones, con vistas a formular una noción de dispositivo que las recoja e integre y que resulte operativa para el abordaje de las distintas imágenes que constituyen el objeto de esta tesis. Como se ha discutido, la problemática de los dispositivos desde una perspectiva semiótica se ocupa de describir su incidencia discursiva (posibilidades y restricciones) atendiendo predominantemente a seis factores: materias de la expresión, temporalidad, espacialidad, cuerpo, estructuras del intercambio y prácticas sociales vinculadas. En los medios tradicionales, la técnica tenía una gran determinación sobre estos factores, algo que se atenúa en los medios y soportes computacionales, que pueden comportarse dando lugar a distintas regulaciones, a través de la intermediación de distintos tipos de *software* o aplicaciones.

Entenderemos entonces por dispositivo aquellas *instancias pretextuales que determinan y regulan la producción discursiva, teniendo incidencia fundamentalmente en las materias de la expresión, las presencias y ausencias del cuerpo, las construcciones temporales y espaciales y las estructuras del intercambio, y que incluyen un determinado conjunto de prácticas sociales vinculadas.* En estas regulaciones pueden tener distinta incidencia las técnicas empleadas en cada caso, y –cuando se trata de medios computacionales– el *software* o aplicación que esté interviniendo. Como un efecto de la regulación de estos factores, el dispositivo regula la gestión del contacto.

¹⁷ En un trabajo anterior acerca de la interfaz, Manovich había citado la noción de “remediación” introducida por Jay David Bolter y Richard Grusin, que parece también pertinente para pensar el funcionamiento del *software*. Estos dos autores definen el medio como “aquello que vuelve a mediar”. Explica Manovich: “A diferencia de esa visión de la modernidad que busca definir las propiedades esenciales de cada uno de los medios, Bolter y Grusin proponen que todos ellos operan mediante la ‘remediación’, es decir: traduciendo, transformando y dando una forma nueva a otros medios, tanto en el plano del contenido como en el de la forma” (Manovich, 2001[2006]:141). El trabajo citado es Bolter, Jay David y Grusin, Richard (1999) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press.

Creemos que esta definición tiene varias ventajas:

- Focaliza los efectos del dispositivo antes que su naturaleza técnica, que puede variar de un caso a otro.
- Al respecto, no decide de antemano el peso que tiene la técnica en las regulaciones instauradas por cada dispositivo, aunque deja espacio para su consideración.
- En cambio, sí explicita de antemano cuáles son los límites de lo que puede considerarse un dispositivo, al establecer su naturaleza pretextual: cualquier propiedad textual que se explique por determinaciones interdiscursivas estará más allá de nuestra problemática.

Señalemos, para finalizar, que al trabajar con medios computacionales, al mismo tiempo que se consideran los aspectos referentes al *software* o las aplicaciones intervinientes, no deberían soslayarse los aspectos de la técnica que tengan incidencia en la producción discursiva. Lo vemos con un ejemplo: en el análisis de la retórica visual de las fotografías de tipo *selfie* (que abordaremos en el próximo capítulo), no sólo deberemos considerar el comportamiento de los *smartphones* como cámaras de fotos digitales, sino también el tipo de lente: si estas fotografías suelen mostrar deformaciones en los rostros no es por una supuesta elección estética, ni tampoco por la aplicación interviniente, sino por el tipo de imágenes que generan las lentes de tipo gran angular que poseen las cámaras frontales de los teléfonos móviles. Dicho de otro modo, el *software* no desplaza la cuestión de la técnica, sino que se articula con ella. Entre estos dos niveles, la relación es de *interdeterminación*: siguiendo con el ejemplo, el teléfono no puede comportarse como cámara si no dispone de la lente frontal, y la lente frontal tampoco puede generar imágenes a partir de una toma si no se lo indica así una aplicación.

1.1.5. La noción de *medio* hoy

Al final de este recorrido podemos preguntarnos también qué ocurre hoy con la noción de *medio*. Si la noción de dispositivo terminó por incorporar las prácticas sociales (que antes eran propias de la definición de medio), en ciertos empleos actuales, la noción de medio se ha aproximado a lo que con anterioridad pensábamos como un conjunto de dispositivos técnicos, en los que las eventuales prácticas sociales que se asocian a ellos están definidas con un alto grado de generalidad. En este sentido pueden leerse las reflexiones de Mario Carlón acerca de la televisión: cuando este autor describe y compara la especificidad de la televisión con respecto al cine y la fotografía, concluye que “hay dos clases de imágenes, con especificidades absolutamente distintas, producidas por ‘la televisión’: las *grabadas* y las producidas en *directo*” (Carlón, 2004:94). El salto que se produce entre estos dos tipos de imágenes en cuanto a su modo de comportamiento temporal y su tesis de existencia es de tal magnitud que Carlón propone pensar en dos *dispositivos* diferentes. Es decir que tenemos la televisión como medio, dentro del cual podemos distinguir dos dispositivos distintos. Carlón emplea también la noción de medio para describir ciertas plataformas de Internet que, bajo una misma aplicación o sitio, producen una primera acotación de los seis factores señalados, aunque con variaciones significativas hacia su interior, lo que hace que encuentre, a su vez, más de un dispositivo en ellos. Tal es el abordaje que realiza para YouTube: por un lado, clasifica esta plataforma como un medio; por el otro, identifica en su interior el funcionamiento de distintos dispositivos y lenguajes: el vivo, el grabado y el interactivo. Propone este autor:

(...) si bien el vínculo [de YouTube] con la televisión es indudable (tanto porque las imágenes videográficas tienen un importante lugar en *YouTube* como porque en el medio hay muchos contenidos televisivos, etcétera) *YouTube* es mucho más que eso, en el nivel de sus *lenguajes*: contiene *grabado* (el discurso cinematográfico por excelencia), *directo* (discurso específico de lo televisivo presente desde *YouTube Live*) e, incluso, desarrollos *interactivos*, como *Deliver me to hell. Real zombies attack* (además de fotografía, radio, animación, etcétera). Es decir que desde el punto de vista de los dispositivos y lenguajes que alberga como medio convergente es mucho más complejo (...). Lo cual no es un dato menor: en pocos años, *YouTube* “habla” todos los lenguajes audiovisuales que conocemos. (Carlón, 2013:121).

En esta línea de pensamiento parece estar Traversa cuando retoma y reformula las nociones de “microdispositivo” y “macrodispositivo” de Jean-Pierre Meunier¹⁸. En la propuesta de Traversa, la noción de “macrodispositivo” es la más cercana a los medios. Este autor lo ejemplifica justamente para el caso de la televisión:

En primer lugar: los términos “macrodispositivo” y “microdispositivo” indican una jerarquía. A los medios les corresponde la primera y a la diversidad de recursos que la integran la segunda; podría pensarse que lo macro integra ciertas técnicas y un cierto modo de instalación social. La televisión (un *paquete técnico*), se modela de una cierta manera cuando opera según el régimen de *emisor centralizado* (las cadenas que llegan a nuestros televisores domésticos), de distinta forma que los modos de aplicación en la vigilancia de los supermercados, por ejemplo. (Traversa, 2009b).

Se ve aquí operar lo que señalábamos recién como una “primera acotación”: si no hay emisión centralizada, entonces ese conjunto de técnicas no es aún televisión. Sin embargo, ese hecho que define el *medio* televisivo no acota aún un *dispositivo*: como señalaba Carlón, pueden distinguirse dentro de la televisión al menos dos dispositivos: el grabado y el directo.

Este modo de pensar la articulación de los medios y los dispositivos se conecta de algún modo con la manera en que Foucault pensaba la relación entre dispositivos e instituciones. Los mismos dispositivos disciplinarios, que instauraban unas determinadas regulaciones en relación con el miedo a la peste en las ciudades –que implicaban, por ejemplo, operaciones como la división binaria y la marcación (sano/enfermo)– podían aplicarse ahora en otras instituciones, como la penitenciaría (peligroso/inofensivo) o los asilos psiquiátricos (loco/no loco) (Foucault, 1975[2015]:231). Si lo que finalmente define un dispositivo es el modo en el que se instauran las regulaciones, un mismo dispositivo puede funcionar en distintos espacios, y en el ámbito de la comunicación, en distintos medios. Se produce así una cierta autonomización de los dispositivos con respecto a técnicas específicas, un fenómeno que – como vimos– se ve potenciado por Internet.

¹⁸ El texto citado por Traversa es Meunier, Jean-Pierre (1999) “Dispositif et théorie de la communication: deux concepts en rapport et codétermination”, en *Hermès* 25 (Le dispositif entre usage et concept), París, CNRS editions.

1.2. LAS IMÁGENES FOTOGRÁFICAS

Como se mencionó en las primeras páginas, esta tesis recorta como objeto distintos tipos de imágenes que guardan relación con las fotografías digitales; nos interesa por ello en este apartado caracterizar la especificidad de las imágenes fotográficas digitales. Para ello, recorreremos inicialmente una parte de la copiosa bibliografía existente acerca de la fotografía analógica, de la cual la digital es heredera. En contra de lo que sostienen algunos autores que revisaremos enseguida, encontraremos que los aspectos en común entre la fotografía tradicional y la digital son mucho más numerosos de lo que parece. Con posterioridad, presentaremos nuestras propias observaciones sobre la fotografía digital, retomando y discutiendo también múltiples autores que ya han escrito sobre ella.

La necesidad de caracterizar la especificidad de cada tipo de imágenes ha sido señalada hace ya más de cuarenta años por distintos autores. Al decir de Verón (1974), las diferentes materias significantes están organizadas de acuerdo con distintas reglas constitutivas que las vuelven disponibles de modo diverso para la producción de sentido. Denominaciones tales como “imagen” o “sonido”, que se emplean habitualmente en el habla cotidiana, son para Verón nombres de meras materias sensibles que, de hecho, no se nos aparecen nunca como tales a los sentidos. Las imágenes que efectivamente percibimos son siempre algún tipo de imagen: fotográfica, pictórica figurativa, pictórica no figurativa, gráficos, etc. Antes de abordar el análisis de las propiedades discursivas de cualquier fenómeno, Verón propone que debe “despejarse” este nivel, que él llama *presemiológico*, en el cual se identifican las *materias significantes* intervinientes. Por contraposición a las materias sensibles, Verón concibe las materias significantes como ya organizadas a través de ciertas reglas constitutivas (concebidas como hipótesis perceptuales), que la vuelven disponible para la producción de sentido. Similar preocupación manifestaba Metz el mismo año cuando, retomando la noción hjelmsleviana de “materia de la expresión” se ocupaba de caracterizar la “naturaleza física del significante” (Metz, 1974:38) cinematográfico por comparación al de otros lenguajes. Encontramos aquí una vinculación con la problemática de los dispositivos, que acabamos de discutir, en el hecho de que cada dispositivo está habilitado para soportar y vehicular unas materias de la expresión, y no otras. La instalación de la cuestión de la materialidad significativa como un campo de problemas y la búsqueda de su caracterización constituyó, en la década de 1970, un gesto al mismo tiempo de diferenciación con la perspectiva lingüística y de constitución del campo semiológico / semiótico.

A pesar de que la materia significativa como campo de problemas lleva ya más de cuatro décadas en el campo de la semiótica, persisten aún aproximaciones que insisten en generar caracterizaciones generales de “las imágenes”, o de “las imágenes analógicas” versus “las imágenes virtuales”, como si tal recorte tuviera un grado suficiente de especificidad semiótica. Cuando no afirman cuestiones de orden muy general, estas aproximaciones habitualmente terminan, sin decirlo, postulando propiedades de tipos de imágenes específicas para categorías amplias. Un ejemplo de las aproximaciones de este tipo la tiene Pierre Sorlin en “De la imagen analógica a la imagen virtual”, cuando afirma:

La imagen analógica había valorizado la percepción ocular, siendo evidente para todos que una foto extraía su origen de un fragmento del mundo. Con la imagen virtual, la creencia en la realidad física de un modelo cuya foto sería una analogía se vuelva ilusoria (Sorlin, 2004[2017]:204).

Como se ve, el autor equipara las imágenes analógicas a las fotografías, mientras que es sabido que no toda imagen que presenta un *analogon* es necesariamente fotográfica. Además, la noción de “analógico” presenta el problema, tempranamente señalado por Eliseo Verón (1974), de señalar al mismo tiempo aspectos relativos a la continuidad –por un lado– y a la semejanza –por el otro–, dos tipos de cualidades de las materias significantes que deberían trabajarse por separado: una pintura no figurativa, que ciertamente no es digital, es “analógica” en cuanto a la continuidad de su materialidad, pero es “no analógica” en tanto no se parece a nada. En un movimiento similar pero inverso, Sorlin considera que las imágenes que él llama “virtuales” no pueden guardar nunca relación con un objeto de la realidad física, por lo que asocia “virtual” a “sintético”, sin considerar que pueden existir ciertos tipos de imágenes como la fotografía o el video digital, que guardan relación con ciertos existentes cuya imagen han capturado, tal como lo han hecho históricamente la fotografía o el cine con soporte de película (empleando, desde luego, técnicas diversas que nos ocuparemos de describir enseguida).

Desde la problemática del dispositivo, puede pensarse que una posición como la de Sorlin presupone que todas las imágenes generadas con dispositivos computacionales, que él abarca bajo el rótulo de “virtuales”, corresponderían a una misma materia de la expresión, que es la que él llama “imagen virtual”. Como vimos en el capítulo anterior, son múltiples los tipos de imágenes que pueden generarse a través de las técnicas informáticas, y habrá que dar cuenta de la especificidad de cada uno de ellos en cada caso. En el caso de la fotografía digital, de la que nos ocuparemos en buena parte de esta tesis, la combinación de unas ciertas técnicas (que incluyen, por lo menos, la lente y un botón o pantalla táctil que funcionan como disparador) y un determinado *software* hacen que cámaras o teléfonos digitales *se comporten como* dispositivos fotográficos. Las imágenes así generadas serán desde luego digitales, pero de un tipo específico: la regulación de la gestión del contacto que opera en su generación guarda tantas similitudes con la de la fotografía tradicional que socialmente se ha adoptado el nombre de “fotografías” sin problema alguno para denominarlas, a pesar de que en su naturaleza material poco se parecen a sus antecesoras nacidas de la combinación de película y papel.

Como adelantamos, existen varias diferencias entre uno y otro tipo de fotografía que nos interesará señalar. Nos dedicaremos primero a discutir una serie de autores que han trabajado sobre la fotografía analógica, para luego volver a preguntarnos por la digital.

1.2.1. La imagen fotográfica tradicional

a. El dispositivo y la naturaleza semiótica

Roland Barthes abre *La cámara lúcida* justamente con la pregunta por la especificidad de las imágenes fotográficas, proponiéndose caracterizar aquello que las distingue del resto de las imágenes: “Me embargaba, con respecto a la fotografía, un deseo ‘ontológico’: quería, costase lo que costara, saber lo que aquella era ‘en sí’, qué rasgo esencial la distinguía de la comunidad de las imágenes” (Barthes, 1980[1989]:27).

Barthes identifica enseguida que se trata de un tipo de imágenes de *registro* o de *captura*: si la fotografía se produce siempre como captación, no hay posibilidad de fotografía sin un referente que sea a su vez siempre un existente: “Diríase que la fotografía lleva siempre su referente consigo, estando marcados ambos por la misma inmovilidad amorosa o fúnebre, en el seno mismo del mundo en movimiento: están pegados el uno al otro (...) Esta fatalidad (no hay foto sin *algo o alguien*) arrastra la Fotografía hacia el inmenso mundo del desorden de los objetos” (Barthes, 1980[1989]:31). Este “estar pegados” habla, en verdad, del estatuto indicial de la fotografía: en términos de Peirce, puede pensarse que signo y objeto han formado parte de una misma experiencia. En ese sentido, se trata de *índices genuinos*,¹⁹ aquellos que de algún modo han sido “emanados”²⁰ desde su objeto, y no aquellos que lo señalan por una deixis que se construye con su emplazamiento (dicho de otro modo: la relación de la fotografía con su referente se parece más a la del humo con el fuego que a la de un cartel de “prohibido pasar” ubicado encima de una puerta: el cartel podría existir aun si no existiera la puerta, aunque perdería su funcionamiento indicial; el humo no podría tener existencia sin el fuego, así como una fotografía no podría existir sin el objeto fotografiado). Esto es lo que refuerza Barthes cuando enfatiza: “Toda fotografía es un certificado de presencia. Este certificado es el nuevo gen que su invención ha introducido en la familia de las imágenes” (Barthes, 1989[1980]:134).

En otro lugar de su texto vuelve sobre este punto para desarrollar lo que él llama el *noema* de la fotografía, una suerte de esencia que la caracteriza, y que resume como “Esto ha sido”: “nunca puedo negar en la Fotografía que *la cosa haya estado allí*. Hay una doble posición conjunta: de realidad y de pasado.”²¹ Y puesto que tal imperativo existe por sí mismo, debemos considerarlo por reducción como la esencia misma, el noema de la Fotografía” (Barthes, 1980[1989]:23).²²

¹⁹ En palabras de Peirce: “Un Índice o sema es un Representamen cuyo carácter Representativo consiste en ser un segundo individual. Si la Segundidad es una relación existencial, el índice es genuino. Si la Segundidad es una referencia, el Índice es *degenerado*” (Peirce, 1986:49).

²⁰ De hecho, el término “emanación” es empleado por Barthes para definir el funcionamiento de la fotografía: “La fotografía es literalmente una emanación del referente. De un cuerpo real, que se encontraba allí, han salido unas radiaciones que vienen a impresionarme a mí, que me encuentro aquí” (Barthes, 1908[1989]:120).

²¹ Esta cualidad de pasado también es señalada por Dubois: “En efecto, todos sabemos que lo que se nos muestra en la imagen remite a una realidad no sólo *exterior* sino también (y sobre todo) anterior. Por principio, toda foto no nos muestra más que el pasado, ya sea éste más o menos cercano o lejano” (Dubois, 1990[2015]:109).

²² Verón pone en cuestión el noema barthesiano, afirmando que, aquello que Barthes señala como propio de las imágenes, es en verdad un juicio en recepción: “La eventual afirmación sobre el ‘haber estado allí’ es una operación que realiza quien observa la fotografía (‘nunca puedo negar que la cosa estuvo allí’) y no una operación que esté contenida en la fotografía misma” (Verón, 1994[1997]:57). Esta afirmación de Verón es cuestionable: el “haber estado allí” proviene de su estatuto indicial; y éste a su vez está determinado por el hecho de ser una impresión; es decir, es constitutivo de toda imagen que haya sido generada con un dispositivo fotográfico. Es cierto que, como el mismo Verón dice, los juegos discursivos pueden acentuar o silenciar esa fuerza comprobatoria de la imagen; sin embargo, no alteran el hecho de que, al decir de Peirce, imagen y objeto fotografiado han compartido en su génesis una misma experiencia. Mario Carlón también cuestiona esta observación de Verón: “[Verón] objetó la lectura de Barthes sobre el carácter indicial del dispositivo fotográfico. Así puso en duda (...) la capacidad de registro automático del dispositivo: la operación de referenciación, para Verón, es puesta en juego por el lector (...) Contrariamente a lo señalado por Verón sobre el dispositivo fotográfico, se observa que sin la indicialidad no hay diferencias sustanciales entre pintura y fotografía” (Carlón, 2016b:36).

Como se ve, el foco de las observaciones de Barthes está –en términos de Peirce– mucho más focalizado en la indicialidad que en la iconicidad fotográfica, y refuerza así más los aspectos temporales que los espaciales.²³ El autor lo resume de este modo: “Lo importante es que la foto posea una fuerza constatativa, y que lo constatativo de la Fotografía atañe no al objeto, sino al tiempo. Desde un punto de vista fenomenológico, en la Fotografía el poder de autenticación prima sobre el poder de representación” (Barthes, 1980[1989]:137).

Mientras que Barthes no adopta en sus formulaciones una perspectiva peirciana, otro autor hoy ya clásico que ha escrito sobre la fotografía sí lo hace: nos referimos a Philippe Dubois, quien en *El acto fotográfico y otros ensayos* (1990) problematiza la fotografía como índice o “índice”.²⁴ El punto de partida del análisis de Dubois es el modo de constitución de la imagen fotográfica: “Con la fotografía ya no nos resulta posible pensar la imagen fuera de su modo constitutivo, fuera de lo que la hace ser como tal” (Dubois, 1990[2015]:76). La pregunta por su constitución resulta pertinente en términos de la búsqueda de su especificidad, e implica justamente la consideración del dispositivo fotográfico.²⁵ Este abordaje lo lleva a considerar la fotografía como una *huella* luminosa (dejada por la luz emitida o reflejada por los cuerpos fotografiados en los cristales de haluro de plata), una traza; de allí deduce que, antes de contemplar fenómenos referentes a la semejanza, la fotografía es primordialmente un índice:

(...) la fotografía, antes de cualquier otra consideración representativa, incluso antes de ser una ‘imagen’ que reproduce (...) apariencias (...) ante todo, y esencialmente, es del orden de la *huella* (...) En este sentido, la fotografía pertenece a toda una categoría de ‘signos’ (...) que (...) Peirce llamaba ‘*index*’ (Dubois, 1990[2015]:77)

El mismo Dubois cita a Peirce, quien en uno de sus escritos había señalado justamente el carácter indicial de las imágenes fotográficas. La cita, tal como aparece traducida en el texto de Dubois, es como sigue:

Las fotografías, y en particular las fotografías instantáneas, son muy instructivas porque sabemos que, en ciertos aspectos, se *asemejan* exactamente a los objetos que representan. Pero esta semejanza se da en las fotografías que fueron *producidas en tales circunstancias* que estaban físicamente obligadas a corresponder punto por punto con la naturaleza. Desde este punto de vista, pues, pertenecen a la segunda clase de signos: los signos por conexión física (2.281) (citado en Dubois, 1990[2015]:82).

²³ Cuando Schaeffer (1987[1990]) trabaja sus dinámicas receptivas, estas afinidades naturales entre iconicidad y espacialidad (por un lado) e indicialidad y temporalidad (por el otro) quedan desdobladas. Mientras que la cuestión de la iconicidad o la indicialidad tendrá que ver con el representamen, dejará la cuestión de la espacialidad y la temporalidad del lado del interpretante, que –en el caso de estas dinámicas– él vinculará con un receptor que se encuentra ante la imagen fotográfica.

²⁴ Uno de los valores de la citada obra de Dubois es la exhaustiva reconstrucción y sistematización que realiza de las distintas conceptualizaciones que, a lo largo del tiempo, diversos autores realizaron sobre la imagen fotográfica. Muchas de estas perspectivas ya han sido en su momento discutidas y han quedado de algún modo superadas. Tal es el caso, por ejemplo, de algunos autores que proponían pensar el funcionamiento de la fotografía como primordialmente convencional, soslayando así tanto aspectos icónicos como indiciales. Remitimos a la obra del autor para un detalle y ampliación de estas distintas proposiciones.

²⁵ Como veremos enseguida, otros autores también toman ese camino para abordar la especificidad de la imagen fotográfica. Uno de ellos es Jean-Marie Schaeffer, a quien nos dedicaremos enseguida, quien cita explícitamente las proposiciones de Dubois como un antecedente de sus propias formulaciones.

Si bien primero Dubois rescata de esta cita la naturaleza indicial de la imagen fotográfica, enseguida concluye que la imagen fotográfica puede no ser semejante al objeto fotografiado, es decir, puede no ser icónica:

Peirce (...) lo que finalmente nos dice es que la fotografía no es necesariamente analógica porque (ante todo) es indicial (...) Por cierto, ocurre que las fotos se asemejan a objetos, personas, situaciones (...) pero justamente ese analogismo figurativo no es más que un efecto, no está primero (...) por consiguiente, son leyes físicas (...) las que determinan la relación entre los objetos de partida y sus efectos sobre el soporte fotográfico. Esta relación *puede* desembocar, a su término, en la instalación de un efecto de representación mimética, pero éste no está dado de entrada como tal (Dubois, 1990[2015]:82)

El giro que hace Dubois es curioso y, a nuestro entender, no del todo acertado. Ciertamente la iconicidad de las imágenes fotográficas se desprende de su indicialidad (la fotografía es ante todo una huella, y esa huella es semejante al objeto); sin embargo, la cuestión de la semejanza no es opcional, sino que es constitutiva de las imágenes fotográficas, al menos en su modo canónico. En ese aspecto, la cita traducida de Peirce (“Pero esta semejanza se da en las fotografías que fueron *producidas en tales circunstancias*”) es algo engañosa: parece que la semejanza se diera sólo en ciertas fotografías (“en las que fueron producidas en tales circunstancias”), mientras que en la versión en su idioma original, Peirce se refiere a “the photographs” en sentido genérico:

Photographs, especially instantaneous photographs, are very instructive, because we know that they are in certain respects exactly like the objects they represent. But this resemblance is due to the photographs having been produced under such circumstances that they were physically forced to correspond point by point to nature. In that aspect, then, they belong to the second class of signs, those by physical connection (2.281)

Peirce realiza esta observación justamente cuando está desarrollando la categoría de *índice*; sin embargo, en su definición contempla tanto los aspectos icónicos (“they are in certain respects exactly like the objects they represent”) como los indiciales (“they were physically forced to correspond point by point to nature. In that aspect, then, they belong to the second class of signs”). Dicho de otro modo, entendemos que en la cita Peirce está realizando el carácter indicial de la fotografía, pero no está dejando el icónico como una opción; justamente, está adelantando la posibilidad de considerar distintos funcionamientos semióticos en un mismo fenómeno, si se consideran adecuadamente sus distintos aspectos (“in certain respects” / “in that aspect”). Si pensáramos las fotografías como índices que sólo opcionalmente pueden ser icónicos, perderíamos de vista la especificidad de la imagen fotográfica.

Dubois, en cambio, continúa su análisis sumando los *fotogramas* a la reflexión acerca de las fotografías:

“Desde el punto de vista técnico, se trata de fotografías obtenidas sin cámara fotográfica, por simple acción de la luz: en un cuarto oscuro se colocan objetos opacos o traslúcidos directamente sobre papel sensible (...) la imagen final aparece frecuentemente como un simple juego de luz y sombra, de densidades variables y contornos inciertos. De ningún modo una imagen mimética o figurativa” (Dubois, 1990[2015]:87).

Por este camino, Dubois ya no sólo considera los aspectos icónicos como opcionales, sino que concluirá que, en ciertos casos, como los fotogramas, puede haber fotografías sin cámara.

Evidentemente, Dubois cae en una confusión, quizás entusiasmado en el ejercicio de encontrar casos que “desafíen el sentido común”. Este autor termina llamando “fotografía” a cualquier conjunto de técnicas y prácticas que trabajen con una superficie sensible de haluros de plata. En este punto volvemos a la noción de *dispositivo* sobre la que trabajamos al inicio de este capítulo: un solo recurso o soporte (la película de haluros de plata) no constituye de por sí un dispositivo; antes bien, puede articularse de modos diversos en dispositivos variados: fotografía y fotogramas, a los que deberíamos sumar –al menos– el cine. Ahora bien: lo que socialmente se denomina fotografía implica un dispositivo en el que siempre se emplean cámaras, y en el que las imágenes producidas guardan semejanza con los objetos, es decir, son tanto de naturaleza indicial como icónica. La acertada jerarquización inicial de los aspectos indiciales de las fotografías que realiza Dubois deriva así hacia territorios en los que la especificidad se desdibuja confundida con otros tipos de dispositivos e imágenes.

Probablemente haya sido Jean-Marie Schaeffer el autor que por primera vez realizó un desarrollo conceptual extenso del estatuto semiótico de las imágenes fotográficas desde una perspectiva semiótica ternaria. Su libro *La imagen precaria del dispositivo fotográfico* es hoy un clásico en nuestro medio sobre este tema, y por tanto resulta insoslayable que lo refiramos aquí. Ya desde las primeras páginas, Schaeffer señala *El acto fotográfico* de Dubois como una de las obras que más ha inspirado sus reflexiones, en particular, por sus observaciones acerca del carácter indicial de la fotografía. Las reflexiones de Schaeffer parten justamente de un estudio de la génesis de las imágenes fotográficas, que él denomina *arché*. Su punto de inicio, entonces, será el dispositivo fotográfico. Citando las formulaciones que para el caso del cine hizo Christian Metz, Schaeffer argumenta acerca de la necesidad de abandonar la idea de que se puede trabajar genéricamente “las imágenes” sin atender al dispositivo que las ha generado: “si queremos comprender lo que distingue a la imagen fotográfica de las demás imágenes, hay que abandonar la idea según la cual existe *una* imagen ‘en sí’ que sólo sufre cambios menores en función de los dispositivos que la producen” (Schaeffer, 1987[1990]:11).

Schaeffer parte entonces del estatuto de impresión de la imagen fotográfica; esto determinaría ya su cualidad indicial; en términos de que el signo fotográfico guarda una conexión física con los haces luminosos que impregnaron la película en su origen. El tipo de imágenes guarda, además, relación de similaridad con lo figurado (en términos de Peirce, comparte cualidades), por lo que Schaeffer concluye que las imágenes fotográficas son de tipo icónico indicial.²⁶

Según explica Schaeffer, es el saber acerca del *arché* el que habilita la lectura de la imagen fotográfica como un ícono indicial: “una fotografía funciona como imagen indicial con la condición de que sepamos que se trata de una fotografía y lo que este hecho implica” (Schaeffer, 1987[1990]:32). Este autor recuerda precisamente que la expansión de la fotografía fue acompañada de la transmisión de saberes técnico-prácticos sobre ella. Estos saberes, que

²⁶ Schaeffer desarrolla largamente esta argumentación, y dedica buena parte de ella a discutir con Umberto Eco, quien había señalado el carácter codificado de ciertas relaciones analógicas (lo que es, de por sí, una contradicción). Remitimos al texto del autor para una recuperación de estos argumentos.

circularon y aún circulan socialmente como metadisursos, funcionan como *interpretantes* del signo fotográfico: sólo a condición de poseer esos interpretantes una fotografía puede ser leída como un ícono indicial, es decir, al mismo tiempo como un signo que guarda relación de semejanza y que a su vez es prueba de existencia de aquello que se ve en la imagen.

En relación con su carácter icónico, señala Schaeffer que las fotografías son íconos singulares, que remiten a existentes concretos, por su función indicial; en ese sentido, su funcionamiento semiótico se ve modificado con respecto al que caracteriza a los íconos puros: “el ícono *in se* nunca remite a existentes; es, dice Peirce, un signo de esencia. De ahí que, cuando es retomada en el interior de una función indicial, su dinámica semiótica cambia en profundidad, ya que en adelante será la materialización analógica de un signo de existencia” (Schaeffer, 1987[1990]:43).

El carácter indicial también ocupa un lugar central en la caracterización de la fotografía que realiza Susan Sontag en *Sobre la fotografía*. En aquel libro, publicado en 1977 –varios años antes que las obras citadas de Dubois y Schaeffer– la autora ejemplifica con lenguajes solamente simbólicos y solamente icónicos para mostrar que, por contraste, las fotografías trabajan la indicialidad, y en ese sentido, son un registro o una suerte de captura del mundo. Aunque la terminología peirciana no aparece en su texto, puede decirse que por momentos organiza su reflexión:

Lo que se escribe de una persona o acontecimiento es llanamente una interpretación, al igual que los enunciados visuales hechos a mano, como las pinturas o dibujos. Las imágenes fotográficas parecen menos enunciados acerca del mundo que sus fragmentos, miniaturas de realidad que cualquiera puede hacer o adquirir (Sontag, 2016[1977]:14)

El carácter indicial de las fotografías implica al mismo tiempo la posibilidad de funcionamiento como prueba de existencia de aquello que aparece figurado en ellas: si está en la fotografía, entonces existe o existió. Esta cualidad es también señalada por Sontag: “Las fotografías procuran pruebas. Algo que sabemos de oídas pero de lo cual dudamos, parece demostrado cuando nos muestras una fotografía” (Sontag, 2016[1977]:15).

b. El acto fotográfico

Son numerosos los autores que han llamado la atención sobre el instante de la toma de la fotografía, y las huellas que éste deja sobre la imagen fotográfica. Uno de ellos es Eliseo Verón, quien en su último libro volvió a escribir acerca de la fotografía en un capítulo que tituló, sugerentemente, “La máquina del tiempo” (Verón, 2013:244). Allí hacía hincapié en cómo precisamente el momento de producción de la imagen fotográfica dejaba marcas en el discurso: “Con la fotografía, y por primera vez en la historia de la mediatización, *el discurso producido por el dispositivo es portador inequívoco de las marcas del momento de su producción, y esas marcas forman parte inseparable del sentido final del discurso*” (Verón, 2013:247).

Un señalamiento similar había sido hecho por Dubois:

(...) no es uno de los menores desafíos de esta lógica del índice el hecho de plantear radicalmente la imagen fotográfica *como impensable fuera del mismo acto que la justifica* (...) Suerte de *imagen-acto absoluta*, inseparable de su situación referencial, la fotografía afirma de este modo *su naturaleza fundamentalmente pragmática: ante todo, encuentra su sentido en su referencia* (Dubois, 1990[2015]:97).

En un viejo texto, el fotógrafo Cartier-Bresson también llamaba la atención sobre “el instante decisivo” de la captura de la imagen fotográfica. Sus reflexiones tenían lugar a propósito de los reportajes fotográficos, pero pueden extenderse a otros ámbitos y situaciones en los que se realizan tomas fotográficas no preparadas o posadas:

De todos los medios de expresión, la fotografía es el único que fija para siempre el instante preciso y fugitivo (...) El escritor tiene tiempo para la reflexión, puede aceptar, rechazar y aceptar de nuevo (...) Pero para los fotógrafos lo que pasó, pasó para siempre. De esta certidumbre nacen los temores y la fuerza de la profesión. No podemos reconstruir nuestro relato una vez que estemos de regreso al hotel (Cartier-Bresson, 1952[2003])

También Santos Zunzunegui vincula las fotografías con ese instante en el que son capturadas, al definir ese tipo de imágenes como una forma de “cristalización del instante visual” (Zunzunegui, 1989[2016]:149). Esta cristalización, dice el autor, había sido perseguida en forma insistente por la humanidad, y se produjo finalmente cuando Niepce y Daguerre crearon los dispositivos que antecedieron a la fotografía, en la primera mitad del siglo XIX.

c. Sobre el objetivo

Articulado con la película sensible, la lente de la cámara, llamada *objetivo*, es el recurso técnico que vehiculiza la creación de íconos indiciales. Su nombre propone una multiplicidad de reenvíos a sentidos diversos, que dan cuenta de distintos aspectos del funcionamiento de estos dispositivos generadores de íconos indiciales.

El objetivo es, principalmente, el que captura el objeto. Si la fotografía es una imagen que se genera por registro e impresión, es el objetivo el que toma esa imagen que será luego grabada en la película. Si en la imagen fotográfica el signo guarda relación empírica con el objeto, y además se le parece, es porque ha mediado entre ellos un objetivo. “Objetivo”, como en el uso coloquial, también parece señalar una cierta fidelidad al objeto representado en esa imagen fotográfica, por contraposición a otros tipos de imágenes.²⁷ Una concepción de este tipo lo lleva a Dubois a afirmar que “la fotografía sería el resultado objetivo de la neutralidad de una cámara, mientras que la pintura sería el producto subjetivo de la sensibilidad de un artista y de su habilidad” (Dubois, 1990[2015]:50), dándole excesiva centralidad a las determinaciones técnicas y soslayando la multiplicidad de operaciones que intervienen en toda producción discursiva. El término “objetivo” designa asimismo aquello que se quiere alcanzar, como si la mirada de esa lente extendiera su visión para capturar en imágenes los objetos fotografiados. Y objetivo remite, finalmente, en forma metafórica al mundo de la caza: en conjunto con un

²⁷ Discusiones que cuestionan la posibilidad del arte fotográfico parecen acentuar esta dimensión del objetivo. Decía Pablo Picasso en 1939, en un diálogo con Brassai: “¿Por qué el *artista* seguiría tratando temas que pueden ser obtenidos con tanta precisión por el *objetivo de una cámara fotográfica*?” (citado en Dubois, 1990[2015]:50).

repertorio mayor (las fotografías se *disparan*, las imágenes se *capturan*), constituye un universo alegórico en el que *fotografiar* es como *cazar*, y sugiere una vinculación entre la figura del fotografiado y la del muerto. Sontag señala esta vinculación metafórica entre las cámaras y las armas: “Por brumosa que sea nuestra conciencia de esta fantasía, se la nombra sin sutilezas cada vez que hablamos de ‘cargar’ y ‘apuntar’ una cámara, de ‘apretar el disparador’” (Sontag, 2016[1977]:23). Sontag no sugiere ya la caza, sino directamente la idea de que disparar la cámara es como apuntar a matar, tal como el psicópata del film *El fotógrafo del pánico* (1960), que ella misma pone como ejemplo. “Así como la cámara es una sublimación del arma, fotografiar a alguien es cometer un asesinato sublimado, un asesinato blando” (Sontag, 2016[1977]:23), concluye. Si esto es así, el fotografiado se convierte, al decir de Barthes, en un muerto: “cada vez que me hago (que me dejo) fotografiar (...) no soy ni sujeto ni objeto, sino más bien un sujeto que se siente devenir objeto: vivo entonces una microexperiencia de la muerte (...) El Fotógrafo lo sabe perfectamente, y él mismo tiene miedo (...) de esta muerte en la cual su gesto va a embalsamarme” (Barthes, 1980[1989]:42). Ese metafórico embalsamamiento del que habla Barthes es también para el autor una eternización: la imagen del fotografiado perdurará allí, inmóvil y detenida, más allá de lo que le ocurra a la biología de ese cuerpo figurado. Sobre esta relación de la fotografía con la muerte volveremos en el capítulo 4.

d. Fotografía y conservación

La fotografía tradicional aparece asociada a la práctica de la conservación; Sontag se refiere a la cualidad de memorable de las fotografías, asociada a este hábito de guardado (que implica, a su vez, la posibilidad de recuperación):

Las fotografías pueden ser más memorables que las imágenes móviles, pues son fracciones de tiempo nítidas, que no fluyen. La televisión es un caudal de imágenes indiscriminadas, y cada cual anula a su precedente. Cada fotografía fija es un momento privilegiado convertido en un objeto delgado que se puede guardar y volver a mirar (Sontag, 2016[1977]:23)

Barthes no habla de lo memorable, sino de lo notable, y señala un curioso fenómeno de inversión: si por un lado se decide fotografiar aquello que es notable, por el otro, aquello que es fotografiado se vuelve notable por el solo hecho de ser fotografiado: “En un primer tiempo, la Fotografía, para sorprender, fotografía lo notable; pero muy pronto, por una reacción conocida, decreta notable lo que ella misma fotografía. El ‘cualquier cosa’ se convierte entonces en el colmo sofisticado del valor” (Barthes, 1980[1989]:68).

La eternización que implica la imagen fotográfica viene ligada a su vez a la práctica de guardado que está asociada a ellas: en su uso canónico, las fotografías están hechas para ser conservadas: “Las fotografías, que almacenan el mundo, parecen incitar el almacenamiento. Se pegan en álbumes, se enmarcan y se ponen sobre mesas, se clavan en paredes” (Sontag, 2016[1977]:14).

La toma fotográfica implica un acto de captura y a la vez una exterioridad: el que toma la fotografía no interviene en la situación, eventualmente participa de ella desde afuera: su modo de participación es justamente el fotografiar.

Fotografiar es esencialmente un acto de no intervención (...) La persona que interviene no puede registrar; la persona que registra no puede intervenir (...) Aunque sea incompatible con la intervención física, el empleo de la cámara sigue siendo un modo de participación (...) Hacer una fotografía es tener interés en las cosas tal como están, en un *statu quo* inmutable (al menos por el tiempo que se tarda en conseguir una “buena” imagen) (Sontag, 2016[1977]:22)

El fotografiado sabe que ese momento será eternizado; el súbito cambio de actitud que se observa en las personas que se percatan de que están a punto de ser fotografiadas, que suspenden de inmediato su gestualidad cotidiana para pasar a posar con una sonrisa hacia la cámara habla probablemente de esta conciencia de eternidad que implica la fotografía: si su apariencia va a ser detenida para siempre en esa imagen, debe cuidarla y “verse bien”.

Hay un gesto confirmatorio en toda toma fotográfica: siendo que toda imagen es prueba de existencia de lo fotografiado, tener una fotografía implica confirmar la realidad de lo vivido. Con las prácticas de conservación que tiene asociadas, la fotografía trae un fragmento de ese pasado al presente; siempre como pasado (recuerdo, rememoración), pero actualizado cada vez en la presencia de esa imagen. Así lo señala Susan Sontag: “La necesidad de confirmar la realidad y dilatar la experiencia mediante fotografías es un consumismo estético al que hoy todos son adictos (...) No sería erróneo hablar de una *compulsión* a fotografiar: a transformar la experiencia misma en una manera de ver” (Sontag, 2016[1977]:33).

e. Fotografía y discursividad

Algunos de los autores relevados llaman la atención sobre los límites de los efectos del dispositivo fotográfico: si por un lado toda fotografía está condicionada discursivamente por el hecho de ser una fotografía y todo lo que esto implica, por el otro, en cada imagen fotográfica intervendrán también otros múltiples condicionamientos que habrá que atender en cada caso, y que no pueden adivinarse ni deducirse de su naturaleza fotográfica. En términos sociosemióticos, puede decirse que el *arché* es un hecho técnico del orden del dispositivo; a partir de éste, se despliega la discursividad de las fotografías, que pueden guardar tantas relaciones intertextuales y juegos interpretativos como otras producciones significantes; en ese sentido, el fenómeno de la impregnación nada dice acerca de las determinaciones que pueden estar operando en cada fotografía como condiciones de producción (Verón, 1986) e incidiendo en sus aspectos discursivos, que pueden ser múltiples y variadas. Así puede entenderse la observación de Susan Sontag, cuando afirma que “Aunque en un sentido la cámara en efecto captura la realidad, y no solo la interpreta, las fotografías son una interpretación del mundo tanto como las pinturas o los dibujos” (Sontag, 2016[1977]:18).

Verón hace un señalamiento en el mismo sentido, e identifica ya tres grandes discursividades fotográficas en el citado libro de Barthes:

El término “fotografía” que define una técnica y la identificación de un soporte técnico no basta para identificar una discursividad social. En *La chambre claire* se tratan alternativamente por lo menos tres discursividades fotográficas diferentes: (...) la que suele llamarse “fotografía artística” (...); la que resulta de la utilización privada de la técnica (...) y por último, aquí y allá, la fotografía “de reportaje” (Verón, 1994[1997]:56)

Verón afirmará que las distintas discursividades sociales también tendrán incidencia en los efectos semióticos de las fotografías, en un fenómeno que él caracterizará como *ultradeterminación*: el noema barthesiano podrá ser modelado, en cada caso, reforzando, matizando o pretendiendo callar el “haber estado allí”.

Finalmente, también Schaeffer da cuenta de cómo la inserción de la imagen fotográfica en ciertos contextos discursivos puede afectar su estatuto semiótico. El autor lo plantea en términos de normas comunicacionales, que –desde una perspectiva sociosemiótica– podemos pensar como condiciones o gramáticas discursivas:

“Todos sabemos que la imagen fotográfica está al servicio de estrategias de comunicación más diversas. Ahora bien, estas estrategias dan lugar a lo que me propongo llamar *normas comunicacionales*, y que son capaces de modificar profundamente su estatuto semiótico” (Schaeffer 1987[1990]:8).²⁸

f. Golpe, escaneo e hipótesis perceptuales

Como vimos, Dubois, al igual que otros autores, afirma que la imagen fotográfica no puede desligarse del acto que le da origen. Y en relación con este acto, señala que la fotografía extrae la imagen de un continuo de espacio y de tiempo: la imagen se congela, el tiempo se detiene. El autor conceptualiza esto como un doble corte: “La imagen fotográfica (...) es una huella trabajada por un gesto radical, que la hace por completo de un solo golpe, el gesto del corte, del *cut*, que hace caer sus golpes sobre el hilo de la duración y en el continuo de la extensión a la vez” (Dubois, 1990[2015]:169). Al referirse al modo en que, en la fotografía tradicional, los granos de la película de plata eran modificados por efecto de la luz, retoma la metáfora del golpe, que caracteriza como sincrónico. Esta sincronía, dice el autor, distingue la fotografía de la pintura:

La emulsión fotográfica (...) reacciona *por completo de un solo golpe* a la información luminosa que literalmente viene a *golpearla* (...) en este sentido la huella fotoquímica puede ser llamada *sincrónica*. Todos los cristales de haluro que componen la trama puntillista de la superficie sensible son impactados simultáneamente (...) ese rasgo de sincronismo distingue radicalmente a la fotografía de la pintura. Allí donde el fotógrafo *corta*, el pintor *compone*; allí donde la película fotosensible recibe la imagen (así fuera latente) *de un solo golpe* sobre toda su superficie (...) la tela por pintar, por su parte, sólo puede recibir *progresivamente* la imagen que lentamente viene a construirse en ella (Dubois, 1990[2015]:175).

La observación de Dubois es interesante; desde luego, el par sincronía/diacronía no distingue por sí solo las imágenes fotográficas de las pictóricas; sin embargo, estas observaciones, que aparecen en su obra con posterioridad a la discusión acerca del estatuto de *índex* de la fotografía, llaman la atención sobre una instancia técnica que puede tener implicancias en la

²⁸ En relación con la problemática de la fotografía y la discursividad, trabajada en este apartado, deberíamos mencionar también las diversas *dinámicas receptivas* propuestas por Schaeffer. Empleando una tipología basada en el modelo de signo de Peirce, este autor describe distintas acentuaciones que puede tener la recepción del ícono indicial fotográfico. Así, enumera y desarrolla las *señales*, los *protocolos de experiencia*, las *descripciones*, los *testimonios*, los *recuerdos*, las *rememoraciones*, las *presentaciones* y las *mostraciones* (Schaeffer 1987[1990]). Nos limitamos sólo a mencionarlas porque estamos centrándonos aquí en fenómenos que tienen lugar en la instancia de producción, mientras que las formulaciones de Schaeffer se refieren a dinámicas que articulan la producción con la recepción, es decir, la instancia de reconocimiento (Verón, 1987[1996]).

discursividad de cada uno de estos tipos de imágenes. El mismo par puede ser empleado para distinguir el *arché* de las fotografías tradicionales frente a las digitales. Mientras que en las primeras la impresión era, como dice Dubois, de un golpe, en el caso de las digitales no hay tal cosa: lo que se produce es un escaneo, es decir, aunque extremadamente veloz, se trata de un registro progresivo de la imagen que está delante de la lente de la cámara digital. Manovich lo señala de este modo:

Las fotografías digitales funcionan de una manera completamente distinta a la de las fotografías tradicionales, basadas en la lente y la película fotográfica. (...) las imágenes son obtenidas y expuestas por un escaneo secuencial; existen como datos matemáticos pasibles de ser desplegados de varias maneras (Manovich, 1994[2003]:101)

Este escaneo, sin embargo, no cambia el estatuto semiótico de las fotografías digitales con respecto a las tradicionales: se trata de un escaneo extremadamente veloz, y en este sentido, no perceptible como tal. Dicho de otro modo: no hay ni rastros en las imágenes ni percepción de los actores acerca de este escaneo, que permanece como un dato técnico. En este punto rescatamos la pertinencia de indagar acerca de las reglas que organizan las materias significantes en términos de *hipótesis perceptuales*, tal como proponía Verón en su discusión acerca de esta noción, en 1974. La noción de hipótesis perceptual ayuda justamente a distinguir la pertinencia o impertinencia de un dato técnico a la hora de evaluar su incidencia semiótica. El funcionamiento del escaneo sería pertinente si las fotografías digitales figuraran, en una misma imagen, más de un instante, como las viejas fotografías que se tomaban con alto tiempo de exposición. Esto, sin embargo, no ocurre en la fotografía digital (u ocurre con la misma excepcionalidad que en las analógicas, en las fotos “movidas”). En este sentido, la propuesta de Verón para el estudio de la materialidad significativa es coincidente con la aproximación que Jean-Marie Schaeffer propone para la imagen fotográfica. Dice este autor:

(...) sólo tomaré en cuenta el estatuto material de la imagen cuando intervenga en el plano de su estatuto semiológico. (...) De ese modo, cuando se trate de tomar postura frente a la querella sobre la naturaleza digital o analógica de la imagen fotográfica, me situaré claramente del lado de la segunda tesis, admitiendo al mismo tiempo que, efectivamente, la materialidad fotónica de la imagen es digital. La resolución de esta aparente contradicción es sencilla: la discontinuidad material depende de la imagen física, depende, pues, del discurso de la ciencia física; en cambio, con respecto a la imagen como visión, como representación visual, hay que situarse dentro de la problemática de la analogía. (Schaeffer, 1987[1990]:12)²⁹

Luego de mencionar, con otras palabras, el estatuto icónico indicial de la imagen fotográfica –“una duplicación de las apariencias” de algo “necesariamente real”– Zunzunegui (1989[2016]:150) define una serie de cualidades de las fotografías casi desde una fenomenología básica; y señala cuestiones que –de tan evidentes para cualquiera que las conozca– no suelen ser mencionadas. Algunas de ellas son: sólo trabajan en el plano de lo visible, son bidimensionales, tienen un encuadre centrípeto (que excluye cualquier espacio off), tienen estructura granular que sin embargo se presenta al ojo humano como con una

²⁹ Como adelantamos, Verón cuestionaría el empleo del par analógico/digital, puesto que pretende ocuparse al mismo tiempo de las cuestiones referentes a la continuidad/discontinuidad y la semejanza/no semejanza, que deberían –según este autor– abordarse por separado (ver Verón, 1974). Entendemos, de todos modos, que en esta cita Schaeffer se está refiriendo fundamentalmente a la continuidad o discontinuidad de la imagen fotográfica.

aparente continuidad, y emplea la luz como elemento básico. Resulta relevante que todas estas características dan cuenta tanto de las fotografías tradicionales como las digitales; es decir, son propiedades de las imágenes que se observan tanto en unas como en otras. Esto es porque –como adelantamos– aunque con un funcionamiento técnico radicalmente diferente, el dispositivo de las fotografías digitales emula al de las tradicionales. De hecho, Zunzunegui concluye, en 1989, que de la combinación de todos los elementos que menciona “se llega” a la definición propuesta por Gubern, que él cita y nosotros reproducimos aquí:

Fijación fotoquímica, mediante un mosaico irregular de granos de plata y sobre una superficie soporte, de signos icónicos estáticos que reproducen en escala, perspectiva y gama cromática variable las apariencias ópticas contenidas en los espacios encuadrados por el objetivo, durante el tiempo que dura la apertura del obturador (Gubern, 1974, 55)³⁰

En verdad, lo que señalaba entonces Zunzunegui es que las imágenes que reunieran todas las características por él enumeradas sólo podrían haber sido generadas por medio de la fijación fotoquímica referida por Gubern. Como se sabe, desde ya hace años, imágenes con estas características también pueden ser generadas digitalmente, a través de cámaras que trabajan por escaneo.

La pregunta entonces es: desde una perspectiva semiótica, ¿cuáles son los cambios relevantes que se producen entre un tipo de imagen fotográfica y otro?

1.2.2 La imagen fotográfica digital

a. Desdoblamiento del soporte

Así como reconocemos los valiosos aportes de Dubois en *El acto fotográfico*, publicado originalmente en 1983, también debemos señalar algunas confusiones en las que cae este autor en el *Prefacio* que añadió a las ediciones posteriores, escrito en 2014. Si bien este capítulo añadido comienza con una valiosa reconstrucción de los estudios sobre la fotografía y lo fotográfico a partir de la década de 1980, cuando busca dar cuenta del “giro digital” (*digital turn*) que tuvo lugar en los años 2000, realiza algunas afirmaciones que nos interesa discutir aquí, puesto que nos permitirán, por similitudes y diferencias, dar cuenta de cómo estamos considerando en este trabajo el abordaje de las imágenes digitales.

(...) lo digital, en términos de dispositivo técnico, literalmente acható, borró, anuló las diferencias “de naturaleza” entre los distintos “tipos” de imágenes (pintura, fotografía, film, video, etc.) e incluso entre textos, imágenes y sonidos (...) Desde el punto de vista de lo digital, no hay *diferencia* entre un texto (un libro, un manuscrito, el grafismo), una imagen (foto, film, pintura, dibujo) y sonidos (ya se trate de voces, de música o de ruidos) (...) Y si se quiere encontrar “diferencias”, hay que remontarse más arriba, un escalón (por lo menos), al “original”, es decir, al origen “primero” de las imágenes, antes de su digitalización, cuando la hay, porque a veces son imágenes directamente generadas por ese nuevo dispositivo (las imágenes llamadas “de síntesis”) (Dubois, 1990[2015]:24).

³⁰ Citado en Zunzunegui (1989[2016]:151). La obra referida es Gubern, Román (1974) *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen.

La primera cuestión que queremos discutir aquí es la referente al lugar que le daremos a lo digital. En los medios y dispositivos digitales, podemos encontrar siempre al menos dos soportes: uno de ellos es aquel en el que están conservados los datos; el otro, es aquel a través del cual se nos dan a la percepción. Espen Aarseth caracterizó tempranamente este desdoblamiento como propio de los sistemas digitales: “En el nivel físico, la superficie de lectura se divorció de la información almacenada. Por primera vez, conceptos como ‘el texto en sí’ se dividieron en dos niveles tecnológicamente independientes: la interfaz y el medio de almacenamiento” (Aarseth, 1997:10).³¹ Así, una imagen digital puede estar grabada en un disco rígido, en un CD Rom, en un pendrive o un servidor de Internet; todos soportes de almacenamiento digital en los cuales la imagen no es accesible a los sentidos. Esa imagen sólo será perceptible cuando se vuelva visible en alguna pantalla, por ejemplo, el monitor de una computadora o la pantalla de un teléfono celular. Lo mismo podríamos decir para un audio digital: puede estar conservado como un archivo informático, pero recién se hace perceptible cuando suena a través de los parlantes de una computadora o de un celular, o un parlante con conexión del tipo Bluetooth. Son estos segundos soportes los que funcionan como superficie sobre la cual se asientan las materias significantes, y por tanto, los que tenemos en el centro de nuestra indagación semiótica. No desdeñamos el primer tipo de soportes: cuestiones tales como las posibilidades de copiado y velocidad de transmisión de una imagen digital están vinculadas con su naturaleza digital; en ese sentido, como veremos enseguida, son relevantes para pensar los dispositivos vinculados con ellas. Sin embargo, no debemos soslayar nunca este segundo soporte, que es el que se da a la percepción. Esta particularidad del “doble soporte” no es exclusiva de los medios digitales: se verificaba ya en otros medios y soportes que hoy llamamos “tradicionales”.

Regresemos ahora a las reflexiones de Dubois acerca de lo digital. ¿Verdaderamente podemos pensar que no hay diferencias entre una foto, un video o un fragmento musical cuyo soporte tecnológico son digitales? Si siguiéramos esta línea de pensamiento deberíamos decir que, a mediados de la década de 1980, no había diferencia alguna entre la imagen de video, la música o los juegos de las viejas computadoras, porque todas ellas eran señales grabadas sobre una cinta magnética: los videos circulaban en soporte VHS, la música lo hacía predominantemente en casetes, y –aunque con corta vida– los juegos de las primeras computadoras hogareñas se grababan en los mismos casetes de audio, para ser luego cargados en los equipos, cada vez que se quería jugar, empleando un dispositivo conocido como *datasette*.

La segunda cuestión que queremos retomar aquí es la referente a los “originales”. Dubois distingue aquí, con justicia, que hay imágenes que son originalmente generadas a través de otros medios o dispositivos, para luego ser digitalizadas, mientras que hay otras cuya génesis es directamente digital. Esta distinción nos parece central, y de hecho, puede encontrarse en el primer párrafo de esta tesis, donde nos ocupamos de distinguir las imágenes originalmente digitales de aquellas de origen analógico que fueron posteriormente digitalizadas. Al mismo tiempo que no podemos dejar de acordar con las observaciones de Dubois, nos parece que, en

³¹ La traducción es nuestra.

la misma línea que su reflexión sobre los soportes, le dan excesiva centralidad a lo digital, al punto de desdeñar los funcionamientos icónicos e indiciales presentes en todo proceso de digitalización. En efecto, una imagen digitalizada funciona, como la fotografía, como un ícono indicial del original: por un lado, guarda con él semejanza; por el otro, es prueba de su existencia. En ese sentido, es sólo si nos quedamos en la naturaleza digital de la imagen e ignoramos su cualidad indicial que no encontraremos diferencias entre una pintura y una fotografía digitalizadas. Dejando de lado una mirada central sobre la técnica, las imágenes digitalizadas habilitan y muestran las particularidades de las imágenes que les han dado origen. Volviendo una vez más a los años '80: en aquellos años era habitual emplear en las clases de arte los viejos aparatos de diapositivas, y proyectar con ellos imágenes de gran tamaño que mostraban distintas obras pictóricas. Había aquí también una operación de transposición técnica (las obras habían sido fotografiadas con una película especial, reveladas como diapositivas y estas imágenes proyectadas sobre un muro o pantalla), al igual que lo es la digitalización. Nadie decía, por esos años, que las imágenes eran todas iguales por ser proyecciones de luces y sombras, es decir: las lecturas dominantes no estaban sobre el recurso técnico, sino sobre las particularidades que mostraba cada imagen, entendiendo además que podían verse en ellas propiedades de la primera imagen que les había dado origen.

Señalemos, finalmente, que las imágenes generadas directamente por los dispositivos digitales no son necesariamente de síntesis, como el autor afirma aquí. Podría haberse afirmado algo así hasta el advenimiento de la fotografía y el video digital: hoy vivimos rodeados de imágenes que nacieron digitales y que sin embargo se originaron con algún tipo de captura o registro; parte de esas imágenes son, precisamente, las que estudiaremos en esta tesis.

Partiendo de esta excesiva centralidad de los aspectos técnicos digitales, Dubois extrae algunas conclusiones para nosotros erradas, como el hecho de que la imagen digital no puede ser indicial, lo que abarcaría también las fotografías digitales:

(...) está claro que lo digital viene a emprenderla directamente con ese lazo entre la imagen y su “referente real”. Viene a cortar ese lazo “visceral” de la imagen en el mundo. La imagen digital no es ya, como la imagen fotoquímica (analógica) la “emanación” del mundo (Dubois, 1990[2015]:25)

Y concluye:

(...) la fotografía no es ya definida “absolutamente”, en su principio “original”, como una *captación de lo real* (...) *puede no* corresponder a una cosa real, es decir (...) *puede* (no es más que una posibilidad, no una necesidad) haber sido ‘inventada’ (en todo o en parte) por una máquina de imagen (Dubois, 1990[2015]:25).

Habiendo decretado que la fotografía digital no es necesariamente un ícono indicial, se lanza a buscar su especificidad, de la que sólo arriesga una hipótesis:

(...) la imagen fotográfica digital contemporánea (...) puede ser pensada como representación de un “mundo posible”, y no de un haber-estado-allí, necesariamente real (...) no algo que “que estuvo (allí)” en el mundo real sino algo “que está (aquí)” delante de nosotros, algo que se puede aceptar (o rechazar), no como traza de algo que fue, sino por lo que es, o más exactamente, por *lo que muestra que es*: un “mundo posible”, ni más ni menos, que existe *en forma paralela* al “mundo actual”, un mundo “a-referencial” (Dubois, 1990[2015]:25).

Debemos confesar que el giro que realiza Dubois nos llama la atención. Este autor, que había trabajado destacadamente el carácter indicial de la fotografía a comienzos de la década de 1980, a quien Schaeffer cita en sus propias reflexiones, parece extraviarse en el universo de las imágenes digitales: con una excesiva centralidad en los aspectos técnicos, echa por tierra numerosas reflexiones sobre la especificidad de la fotografía, y luego vuelve a preguntarse por una supuesta especificidad perdida. Casi como si olvidara que hay múltiples tipos de imágenes digitales, que –dependiendo de cómo sean generadas– podrán variar su estatuto semiótico.

b. Una aproximación fenomenológica

Si la semiótica posee vocación empírica,³² comencemos entonces por aproximarnos a las fotografías digitales casi fenomenológicamente. Quienes las frecuenten en su cotidianidad probablemente encuentren las descripciones que siguen poco novedosas; sin embargo, es necesario partir de ellas, puesto que es sólo comenzando de este modo que podremos encontrar la especificidad de la imagen fotográfica digital. Un tipo de imagen que –en contra de lo que cree Dubois– guarda varias similitudes con la fotografía analógica tradicional. En nuestro recorrido, iremos señalando, por comparación, parecidos y diferencias entre los dos tipos de fotografías.

Comencemos por decir, una vez más, que existe una multiplicidad de imágenes digitales, así como existe una multiplicidad de imágenes analógicas. Entre los distintos tipos de imágenes digitales, hay uno que son las fotografías digitales. Este tipo de imágenes se denominan de ese modo por su proximidad con las fotografías analógicas tradicionales: en ambos casos se trata de imágenes capturadas, que guardan con su objeto relaciones de similaridad, a la vez que son prueba de su existencia; es decir, siguen siendo íconos indiciales. La naturaleza digital de su génesis no afecta en nada este aspecto de su estatuto semiótico. Dicho de otro modo, seguimos estando ante dispositivos *de registro* de imágenes: las fotografías digitales se siguen *tomando*.

La captura no funciona del mismo modo que en la fotografía analógica de película. Su génesis es radicalmente diferente: ya no son generadas por impregnación de una película de plata, sino –como se vio– por un escaneo secuencial que genera un conjunto de datos matemáticos (Manovich, 1994[2003]:101). Sin embargo, la fotografía digital conserva al mismo tiempo los modos de representación visual que se habían generado históricamente con la fotografía analógica. Lev Manovich caracteriza esto como una paradoja: “La imagen digital aniquila la fotografía, mientras que solidifica, glorifica e inmortaliza lo fotográfico” (Manovich, 1994[2003]:102).

En las fotografías digitales desaparecen los tiempos de revelado que existían en las analógicas: las imágenes pueden ser vistas de inmediato apenas fueron tomadas. Todas las cámaras digitales, así como los teléfonos celulares –que tienden cada vez más a reemplazarlas en los usos cotidianos– tienen pantallas en las cuales las fotografías pueden ser vistas. No hay, asociado a la toma de fotografías digitales, un costo económico perceptible: siempre que haya suficiente espacio en el soporte de almacenamiento de la cámara o el teléfono, el operador puede tomar tantas fotografías como desee sin que esto le implique ningún tipo de erogación.

³² Dice Paolo Fabbri: “Si la semiótica tiene una vocación científica (...) lo que tiene ante todo es una *vocación empírica*” (Fabbri, 1998[2000]:50).

Esto ha dado lugar a nuevas prácticas cotidianas con las fotografías, en particular, en su articulación con las redes sociales, ya no ligadas a las situaciones excepcionales que “ameritaban” la toma fotográfica; sobre esto nos explayaremos en el próximo capítulo.

Las fotografías digitales no tienen, como las analógicas, un soporte único ni estable en el cual se asientan. Mientras que las fotos de película se plasmaban siempre en papel a través del proceso de revelado, las digitales suelen ser vistas en múltiples pantallas: las de las mismas cámaras o teléfonos, pero también en monitores de computadora, o en televisores con conexión digital. Subsiste también, aunque sólo en algunos casos, la práctica de imprimirlas en papel. Esto ha dado lugar a reflexiones acerca de su “desmaterialización”,³³ un término que deberíamos tomar con cuidado: lo que es cierto es que las fotos ya no son, en su versión digital, un objeto. Sin embargo, sí poseen materialidad significativa (Verón, 1974); de otro modo, no serían accesibles a nuestros sentidos. Las fotos están eventualmente tan “desmaterializadas” como los films o las emisiones de televisión: sólo son perceptibles en la superficie de una pantalla.

La cuestión de los soportes en las fotografías digitales encierra una paradoja: los soportes informáticos envejecen; sin embargo, si se hacen copias regularmente, la foto puede no tener las marcas del tiempo en su materialidad. Sin embargo, por comparación con el papel, es cierto que las fotografías digitales no son más un objeto: no se cuelgan, no se llevan en la billetera, no se ponen en portarretratos; no llevan en la imagen la marca del tiempo. Desde luego, sí habrá marcas temporales en la entidad figurada en ella; como vimos, numerosos autores observan que es constitutivo de la fotografía llevar las marcas del tiempo; sin embargo, la fotografía digital no envejece, no se decolora, no se quiebra ni se humedece.

El hecho de que las fotografías digitales se vean siempre en pantallas hace también que no tengan un tamaño fijo: sus dimensiones varían, cada vez, según la pantalla en la que sean visualizadas. Su “tamaño” se define no en unidades de longitud, sino atendiendo a las unidades informáticas que las componen: los píxeles. Como es sabido, se denomina de este modo a las pequeñas unidades o “puntos” que conforman las imágenes digitales (independientemente de que sean o no fotográficas). La calidad de una imagen digital depende principalmente de cuántos píxeles tenga en una misma superficie (conocida como “resolución”) y de cuántos colores y tonos diversos puedan ser esos píxeles. Las primeras reflexiones acerca de la digitalización llamaron la atención sobre lo *discontinuo* de la materia significativa en el caso de las imágenes digitales, en contraposición con las imágenes producidas por los dispositivos mecánicos, como la fotografía tradicional, que se presentaban como “continuas” (es decir, sin la posibilidad de distinguir unidades discretas e invariantes) (Verón, 1974).

La cuestión de los píxeles ha tenido particular relevancia en los primeros tiempos de la fotografía digital, en los que la calidad de las imágenes era ostensiblemente inferior a las tomadas con las cámaras tradicionales. El bajo grado de detalle hacía que los píxeles fueran visibles; se hablaba de que la fotografía digital era “pixelada”. La sofisticación de las técnicas

³³ Uno de los autores que han formulado esto es el ya citado Sorlin, quien sentencia: “La imagen virtual no tiene un soporte que el usuario pueda tocar, no está ligada ni con el papel, como la fotografía o el dibujo, ni con la película o la banda magnética, como el cine o el video” (Sorlin, 2004[2017]:204).

en el caso de las cámaras y teléfonos digitales ha vuelto los píxeles cada vez más invisibles en la visualización cotidiana de las fotografías digitales. Los píxeles, sin embargo, se hacen visibles en ciertas prácticas que son habituales en relación con la fotografía digital, y que eran menos frecuentes con la tradicional, como la ampliación, el recorte o el zoom digital (sin equivalente directo en la fotografía tradicional), operaciones todas que llevan a la ampliación de la imagen y que pueden hacer nuevamente visible su composición en píxeles. En cualquier caso, tanto uno como otro tipo de fotografía, a la vez que tienen naturaleza discontinua, perceptualmente tienden a ser percibidas como continuas. En ese sentido, las afirmaciones de Dubois para la fotografía tradicional tienen también validez para la digital: “La continuidad reconstituida en la percepción final siempre es ilusoria, aunque el grano [los píxeles, diríamos para el caso de la digital] no sea visible a simple vista (...) Porque lo que es discontinuo es la propia *naturaleza* de la huella. Y nada puede borrar ese principio genético” (Dubois, 1990[2015]:120).

En las cámaras digitales, tanto como en los teléfonos celulares en su funcionamiento como cámara, lo que se ve en el visor no es, como en las ordinarias, una visión de los objetos del mundo (modelada por la lente que posee la mirilla), sino una representación, una suerte de transmisión en vivo: la imagen es capturada, transformada en datos informáticos y reconstruida como una nueva imagen en el visor; esto ocurre con una velocidad tal que el usuario no percibe demora alguna. El empleo de las cámaras y celulares como filmadoras de video digital, al modo de los hiperdispositivos, viene habilitado también por este funcionamiento.

c. La manipulación de las imágenes

El teléfono celular tipo *smartphone*, que es el dispositivo técnico que se emplea predominantemente para la toma cotidiana de fotografías, permite no sólo la captura de las imágenes, sino también su manipulación: operaciones que en la fotografía tradicional implicaban el empleo de equipos o habilidades específicas pueden ser ahora realizadas en forma similar sólo empleando el teléfono. Entre ellas destacamos:

- *Ampliación*: mientras que en la fotografía analógica esta operación implicaba un nuevo revelado en un tamaño mayor, en los teléfonos celulares las imágenes se pueden visualizar en tamaños variables y regulables directamente en la pantalla táctil. Habitualmente esta operación implica la visualización de sólo un fragmento de la imagen a la vez, puesto que en esos casos el tamaño virtual de la fotografía es mayor que el de la pantalla.
- *Rotación*: la mayor parte de los editores de imágenes incluidos en las aplicaciones permiten girar en 90°, 180° o 270° una imagen. A diferencia de las fotografías en papel, la direccionalidad es un atributo de la imagen fotográfica digital, no de su emplazamiento
- *Recorte (cropping)*: múltiples aplicaciones permiten recortar los bordes de la fotografía, dejando visible una superficie menor, cuadrada o rectangular.
- *Edición y tonalización*: es habitual emplear programas que permitan modificar propiedades tales como el brillo, el contraste, la saturación, la temperatura o las tonalidades

de la imagen fotográfica. Operaciones que hace años implicaban el empleo de programas especializados, ahora pueden ser hechas con facilidad desde los teléfonos.

- *Intervención*: denominamos de este modo al agregado de imágenes menores, habitualmente ilustraciones o textos, sobreimpresas a la imagen. Como veremos en el capítulo 3, es habitual que las fotografías que circulan por redes sociales sean intervenidas de este modo.
- *Transformación*: implica la alteración de cualidades de la imagen fotográfica en aspectos que afectan su iconicidad: son efectos que modifican las apariencias de las entidades fotografiadas, predominantemente, de las figuras humanas. Este tipo de manipulación, que a diferencia de los demás incide sobre el estatuto semiótico de las imágenes, también será abordada en el capítulo 3.

Las operaciones de manipulación de las imágenes en general y de las fotográficas en particular ya existían en los viejos soportes, pasaron luego a las computadoras de escritorio y llegaron hace ya varios años a los teléfonos celulares. La novedad es principalmente la accesibilidad y la rapidez con las que pueden manipularse hoy estas imágenes. El teléfono móvil se comporta, en todos estos casos, como un hiperdispositivo, que permite no sólo la captura de la imagen fotográfica, sino también su edición o manipulación.

La naturaleza digital de las fotografías hace que sean fácilmente “compatibles” a través de distintas aplicaciones o desarrollos de *software* instalados en los teléfonos celulares, que fungen usualmente de cámaras en los usos cotidianos; esto es particularmente habitual con las plataformas conocidas como “redes sociales”. Los teléfonos celulares operan también como complejos hiperdispositivos: primero como cámara, luego como eventuales editores de imágenes y posteriormente como nodos de una red social; los tres empleos, además, pueden estar diferidos en el tiempo, o a veces sucederse con gran velocidad, en cuestión incluso de segundos. Esto significa que las fotografías que se comparten a través de las redes pueden ser tanto de otro tiempo como recién capturadas. Todas estas prácticas, técnicamente imposibles de realizar con las fotografías tradicionales, son absolutamente novedosas de este encuentro entre la fotografía digital y las redes sociales, fundamentalmente en su funcionamiento en teléfonos celulares, y su ejercicio hoy cotidiano no debería ocultar el interés que reviste para nuestras indagaciones. De hecho, puede afirmarse que la vida social de las fotografías digitales se diferenció y distanció aún más de las tradicionales en su articulación con las redes sociales, que trajeron además una ampliación y diversificación de las prácticas a ellas asociadas, así como de sus posibilidades del decir. A esta articulación nos dedicaremos en los próximos dos capítulos.

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES EMPLEADAS EN EL CAPÍTULO 1

- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Londres/ Baltimore, The Johns Hopkins University Press
- Agamben, Giorgio (2016) *Qué es un dispositivo*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora. Edición original: (2006) *Che cos'è un dispositivo?; L'amico; La Chiesa e il Regno*, Milán, Nottetempo. Traducción de Mercedes Ruvituso.
- Aumont, Jacques (1992) *La imagen*, Barcelona, Paidós. Edición original: (1990) *L'image*, París, Edition Nathan. Traducción de Antonio López Ruiz.
- Barthes, Roland (1989) *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*, Buenos Aires, Paidós. Edición original: (1980) *La chambre claire. Note sur la photographie*, París, Cahiers du Cinéma / Gallimard / Seuil. Traducción de Joaquim Sala-Sanahuja.
- Carlón, Mario (2004) *Sobre lo televisivo. Dispositivos, discursos y sujetos*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- ————— (2006) *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- ————— (2013) “Contrato fundacional, poder y mediatización: noticias desde el frente sobre la invasión a youtube, campamento de los bárbaros” en revista MATRIZES, año 7, número 1, enero/junio 2013, San Pablo, Universidade de São Paulo. Páginas 107 a 126. Disponible en <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/56648/59668> [Consulta: 23/3/2018].
- ————— (2016a) “Las nociones de la teoría de la mediatización, revisitadas en el nuevo contexto teórico y discursivo contemporáneo” en Torres, Alejandra y Pérez Balbi, Alejandra (comps.) (2016) *Visualidad y dispositivos(s): arte y técnica desde una perspectiva cultural*, Los Polvorines, Universidad Nacional de General Sarmiento. Páginas 13 a 23.
- ————— (2016b) “Registrar, subir, comentar, compartir: prácticas fotográficas en la era contemporánea”, en Pablo Corro y Constanza Robles (editores) (2016) *Estética, medios y subjetividades*, Santiago de Chile, Universidad Pontificia Católica de Chile. Disponible en http://estetica.uc.cl/images/stories/librovsimposio/02_mario%20carlon.pdf [Consulta: 16/10/2018].
- Cartier-Bresson, Henri (2003) “El instante decisivo”, revista digital “El malpensante” número 43, diciembre de 2003. Disponible en <http://memoriandofotografia.blogspot.com/2011/08/el-instante-decisivo.html> [Consulta: 15/10/2018]. Edición original: (1952) *The Decisive Moment*, New York, Simon & Schuster.
- Deleuze, Gilles “¿Qué es un dispositivo?” en AA.VV. (1990) *Michel Foucault filósofo*, Barcelona, Gedisa. Traducción de Alberto Bixio.

- Dubois, Philippe (2015) *El acto fotográfico y otros ensayos*, Buenos Aires, la marca editora. Edición original: (1990) *L'acte photographique et autres essais*, París, Nathan. Traducción de Víctor Goldstein.
- Fabbri, Paolo (2000) *El giro semiótico*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1998) *La svolta semiotica*, Roma-Bari, Laterza & Figli Spa. Traducción de Juan Vivanco Gefaell.
- Fernández, José Luis (1994) *Los lenguajes de la radio*, Buenos Aires, Atuel.
- Foucault, Michel (2015) *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores. Traducción de Aurelio Garzón del Camino. Edición original (1975) *Surveiller et punir*, París, Gallimard.
- García Fanlo, Luis (2011) “¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze y Agamben” en *A Parte Rei* número 74. Páginas 1 a 8.
- Manovich, Lev (2003) “Las paradojas de la fotografía digital”, en AA.VV (2003) *Los usos de la imagen. Fotografía, film y video en La Colección Jumex*, Buenos Aires, Malba-Jumex-Espacio Fundación Telefónica. Publicación original (1994) “The Paradoxes of Digital Photography”, s/d.
- ————— (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Buenos Aires, Paidós. Edición original: (2001) *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press. Traducción de Óscar Fontrodona.
- ————— (2012) *El software toma el mando*, traducción de Everardo Reyes-García. Disponible en https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich_ [Consulta: 15/3/2016]. Título original: *Software takes command*, s/d.
- Metz, Christian (1974) “El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico” en revista *Lenguajes* número 2. Buenos Aires, Nueva Visión.
- Peirce, Charles Sanders (1986) *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires, Nueva Visión. Edición original: Hartshorne, Charles y Weiss, Paul (comp.) (1965) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Cambridge-Massachusetts, Harvard University Press. Volumen II, *Elements of Logic*, libro II, “Speculative Grammar”, caps. 1, 2 y 3.
- Portela, Jean Cristtus (2015) “New conversations with Jacques Fontanille” en revista *Alfa* número 59 (3), 2015, San Pablo. Páginas 591 a 617. Disponible en francés en <http://dx.doi.org/10.1590/1981-5794-1509-8> [Consulta: 16/11/2019].
- Schaeffer, Jean-Marie (1990) *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1987) *L'image précaire du dispositif photographique*, París, Seuil.
- Sontag, Susan (2016) *Sobre la fotografía*, Buenos Aires, Debolsillo. Edición original: (1977) *On Photography*, Londres, Penguin Books.
- Sorlin, Pierre (2017) “De la imagen analógica a la imagen virtual” en *CLIC! Fotografía y estética*, Buenos Aires, la marca editora. Edición original: (2004) “De la imagen

analógica a la imagen virtual” en *El “siglo” de la imagen analógica. Los hijos de Nadar*, Buenos Aires, la marca editora.

- Steimberg, Oscar (1993) *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel.
- Traversa, Oscar (2001) “Aproximaciones a la noción de dispositivo” en revista *Signo y Seña* número 12, Buenos Aires, Instituto de Lingüística, FFyL UBA.. Páginas 233 a 247.
- ————— (2009a) “Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse” en revista *Figuraciones* número 6, segundo semestre 2009, Buenos Aires, Instituto Universitario Nacional de Arte - IUNA Crítica de Artes. Disponible en <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/recorrido.php?idn=6&idr=48> [Consulta: 22/3/2018].
- ————— (2009b) “Por qué y cómo estudiar las tapas de las revistas: el papel de la noción de dispositivo” en revista *Figuraciones* número 5, agosto 2009, Buenos Aires, Instituto Universitario Nacional de Arte - IUNA Crítica de Artes. Disponible en <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php?ida=108&idn=5> [Consulta: 26/5/2018].
- Verón, Eliseo (1974) “Para una semiología de las operaciones translingüísticas” en revista *Lenguajes* número 2. Buenos Aires, Nueva Visión.
- ————— (1996) *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, Barcelona, Gedisa. Edición original: 1987.
- ————— (1997) “De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía”, en Veyrat-Masson, Isabel y Dayan, Daniel (comps.) (1997) *Espacios públicos en imágenes*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1994) *Hermès 13-14. Espaces Publics en Images*, París, CNRS Éditions. Traducción de Alberto L. Bixio.
- ————— (2004) “Prensa gráfica y teoría de los discursos sociales: producción, recepción, regulación”, en *Fragmentos de un tejido*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1988) “Presse écrite et théorie des discours sociaux: production, réception, régulation”, en *La presse. Produit, production, réception*, París, Didier Erudition.
- ————— (2013) *La semiosis social, 2. Ideas, momentos, interpretantes*, Buenos Aires, Paidós.
- Zelcer, Mariano (2009) “Medio y dispositivo en Internet”. Ponencia presentada en el XI Congreso REDCOM, realizado en San Miguel de Tucumán, provincia de Tucumán, Argentina, entre el 8 y el 10 de octubre de 2009. Publicado en las actas del XI Congreso REDCOM, ISSN 1852-6349.
- Zunzunegui, Santos (2016) *Pensar la imagen*, Madrid, Ediciones Cátedra/Universidad del País Vasco. Edición original: 1989.

CAPÍTULO 2

LAS IMÁGENES FOTOGRÁFICAS EN TIEMPO REAL*

* La primera versión de este capítulo fue escrita como trabajo final del seminario de doctorado “La investigación sobre mediatizaciones. De lo masivo a las redes”, dictado por José Luis Fernández en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires entre el 7 de abril y el 26 de mayo de 2015, bajo el título “WhatsApp y fotografía digital: el caso de las imágenes tomadas y compartidas en tiempo real”. Una versión resumida y revisada fue publicada en 2017 en el número 18 de la revista *L.I.S. Letra, Imagen y Sonido* bajo el título “Las imágenes fotográficas en tiempo real: una aproximación” (ver <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/3873>) [Consulta: 27/10/2019].

2.1. INTRODUCCIÓN

Existe hoy un uso extendido, que parece tender a estabilizarse como una práctica cotidiana del empleo de los *smartphones*, que consiste en el envío de fotografías tomadas en tiempo real. El usuario captura una imagen con la misma cámara del teléfono, y a través de alguna aplicación que permita compartir este tipo de archivos, se la envía a alguno de sus contactos, o muy habitualmente, a un conjunto de contactos con el que comparte un “grupo” de conversación. WhatsApp es hoy una de las aplicaciones más extendidas que se emplean de este modo. Como es sabido, WhatsApp permite también el envío de mensajes de texto; de este modo, las fotografías van muy habitualmente acompañadas de algunas frases que operan, con frecuencia, como un epígrafe, explicación o comentario de la imagen enviada. Desde luego, la técnica permite compartir cualquier tipo de imagen, siempre que se encuentre en un archivo informático de alguno de los formatos permitidos por la aplicación. De hecho, es un fenómeno habitual que a través de estas mismas aplicaciones se compartan viñetas ilustradas humorísticas o fotos intervenidas de personajes públicos (al estilo de los *memes*). Para nuestra aproximación, acotaremos aquí el fenómeno de envío de imágenes fotográficas tomadas por el mismo usuario, es decir, nos ubicaremos dentro de la esfera de la utilización privada de la técnica fotográfica.¹ Y dentro de estas fotografías, recortaremos a su vez aquellas que son tomadas y enviadas de inmediato. Estamos circunscribiendo entonces uno de los usos posibles de la técnica fotográfica en la esfera privada, muy habitual en las “conversaciones” que se tienen a través de esta aplicación cotidianamente. Acotamos este fenómeno no sólo por su amplia extensión en la contemporaneidad, sino también y fundamentalmente porque nos parece que afecta el estatuto de la imagen fotográfica de una forma novedosa, no observada hasta el advenimiento de estos tipos de intercambios. En el presente capítulo mantendremos nuestra indagación dentro de esta acotación; en el siguiente, ampliaremos nuestra observación a otros tipos de intercambios de fotografías en diferentes redes sociales.

El fenómeno que estamos estudiando no se ubica en la esfera de los medios masivos. Podemos identificar ciertos funcionamientos vecinos que sí se comportan de esa manera; por ejemplo, cuando una *celebrity* publica en su cuenta de Twitter una foto en tiempo real de un evento al que está asistiendo. Existen incluso ciertos funcionamientos de WhatsApp que generan estructuras del intercambio más cercanas al *broadcasting*. Por ejemplo, cuando un usuario distribuye una imagen con una invitación para promocionar un evento a través de las llamadas “listas de difusión”. En esta indagación, en cambio, nos mantendremos en el nivel de los intercambios interindividuales o grupales, un funcionamiento propio del *networking*, en el que hay “múltiples emisores y receptores, alternando sus posiciones, interactuando en red” (Fernández, 2016:3). La posibilidad de alternar las posiciones de emisión y de recepción fue en su momento una cualidad distintiva de la fotografía: Eliseo Verón (2013:247) señala que gracias a la fabricación industrial, las cámaras fotográficas estuvieron al alcance de los actores individuales, que se transformaron no sólo en receptores, sino también en productores de los discursos que este dispositivo hizo posibles. Lo que en el surgimiento y la expansión de la fotografía fue novedad, señala Verón, hoy es habitual en el caso de Internet. De hecho, el

¹ Acerca de los distintos empleos posibles de la técnica fotográfica, puede consultarse Verón (1994[1997]).

fenómeno que estamos analizando aquí sólo puede entenderse con una dinámica en la que los actores alternan entre posiciones de emisión y recepción.

Si nuestra indagación se sitúa en el nivel de los intercambios interpersonales o grupales, la aproximación requiere retomar elementos etnográficos; una suerte de observación participante que implica formar parte de conversaciones que tengan lugar a través de estas redes sociales.² Se trata de una práctica que, siguiendo a Kozinets, podemos denominar “netnografía” (en inglés, *netnography*). El autor respalda la necesidad de crear este neologismo para los trabajos etnográficos realizados en redes sociales informáticas con distintos argumentos que señalan las diferencias entre los intercambios cara a cara y aquellos que se dan mediante las redes.³ Desde nuestra perspectiva podríamos decir que –frente a las conversaciones “cara a cara”– se trata de intercambios *mediatizados*, y que lo que estaremos estudiando son ciertas implicancias de esta nueva *mediatización* de la imagen fotográfica.⁴ La observación netnográfica nos permitió aproximarnos, por ejemplo, a las dinámicas de envío de mensajes a través de esta aplicación, los tiempos de envío y de respuesta, los momentos del día en el que tenían lugar los intercambios, etc. Durante el período que duró el relevamiento, se definió una metodología de observación participante en la cual se estableció como única restricción del observador no enviar fotografías, ni solicitar o pedir que otros participantes de la conversación lo hicieran, con el fin de minimizar la incidencia de la participación del analista en la producción o en las dinámicas de intercambio de imágenes que tenían lugar en los grupos de chat.⁵

Los fenómenos observados con la metodología netnográfica serán trabajados en estas páginas con un abordaje analítico inscripto en la sociosemiótica. Los registros de esos intercambios (imágenes, textos) serán abordados entonces como producciones discursivas (Verón, 1987[1996]),⁶ y nos ocuparemos así de describir distintos aspectos de sus efectos de sentido. En particular, nos interesará describir las escenas enunciativas que tienen lugar.

² Más adelante discutiremos por qué estamos considerando a WhatsApp, que de algún modo es una versión ampliada y contemporánea de los programas de chat o conversación, como una red social.

³ Ver Kozinets, 2010, página 5 y subsiguientes.

⁴ Como vimos en el capítulo 1, en sus últimos escritos, Verón propuso que –siendo que toda comunicación presupone alguna materialización del sentido– no existe comunicación sin mediación (Verón, 2013:144). Por contraposición al concepto de mediación, Verón define la mediatización como “la secuencia de fenómenos mediáticos históricos que resultan de determinadas materializaciones de la semiosis, obtenidas por procedimientos técnicos” (Verón, 2013:147). Debido a la intervención de las técnicas informáticas, el caso que estamos estudiando aquí corresponde a una mediatización.

⁵ La observación se realizó fundamentalmente en los grupos de WhatsApp “Generación Dorada ‘86”, “12000 km.”, “Grupo Frontera” y “Argentina Libre”, de amplia actividad durante los días en que duró la observación (algunos de ellos llegaron a superar los 200 mensajes diarios). Los nombres se brindan como referencia, puesto que –por los modos de funcionamiento de WhatsApp– se trata de grupos cerrados que sólo pueden ser conocidos por sus participantes. La participación del observador en esos grupos se extendió más allá del período establecido para recolección del corpus, quien en ese segundo momento intervino también enviando fotografías. Las dinámicas de envío de imágenes y los rasgos de las fotografías enviadas por los demás participantes se mantuvieron sin cambios significativos con respecto al momento inicial. Deseamos agradecer especialmente a los miembros de “Argentina Libre” por su buena predisposición para colaborar con este trabajo; todas las fotografías que lo ilustran fueron tomadas de conversaciones que tuvieron lugar en él.

⁶ En el marco de su Teoría de los Discursos Sociales, Eliseo Verón define un discurso como una “configuración espaciotemporal de sentido”. La noción de discurso es aquí amplia, y abarca todo tipo de producciones significantes, entre ellos, los distintos tipos de imágenes, como las fotográficas, que estamos analizando aquí.

Cuando en esta tesis nos preguntemos por la enunciación, estaremos observando una construcción discursiva que resulta de los distintos rasgos que componen cada uno de los textos. Los análisis enunciativos tendrán en su horizonte la caracterización de ciertas figuras textuales: el enunciador, como la instancia dadora del texto, el enunciatario, como aquella instancia a la que el texto es dado, y el vínculo que en el texto se propone entre ellos (metaforizado en la noción de “escena”). Dicho de otro modo: buscaremos describir las construcciones textuales de las escenas comunicacionales que se generan a través de estas producciones discursivas. Se trata, en todos los casos, de construcciones discursivas: si bien no ignoramos ni negamos que el corpus con el que trabajamos en buena parte de nuestros análisis (como el que desarrollamos en este capítulo) comprende materializaciones de intercambios comunicativos interpersonales, nuestro abordaje no pretenderá acceder a supuestas intenciones de los sujetos que participaron en ellos, sino caracterizar las escenas que se despliegan discursivamente en los textos intercambiados. Eliseo Verón lo ha explicado en estos términos:

El plano de la enunciación es aquél en el cual, en el discurso mismo, se construyen las posiciones del que comunica (enunciador) y de aquél a quien el acto de discurso está dirigido (destinatario) [que nosotros hemos llamado enunciatario]. Es pues indispensable distinguir el enunciador (posición del que comunica, construida en su comunicación) del emisor (entidad individual o colectiva “real”); del mismo modo conviene diferenciar el destinatario (posición de aquél a quien está dirigida la comunicación, posición construida en el discurso), del receptor (entidad individual o colectiva “real”). Enunciador y destinatario son entidades discursivas o, si se prefiere, entidades del imaginario de la comunicación (Verón, 1999:96).

Para la noción de enunciación, pueden verse también las proposiciones de Oscar Steimberg (ver Steimberg, 1993).

Desde una perspectiva semiótica, y de acuerdo con las proposiciones de José Luis Fernández, podemos decir que el fenómeno que estamos circunscribiendo como objeto es un caso de *novedad discursiva*. Siguiendo a ese autor, nos proponemos capturar la novedad desde lo *micro* (Fernández, 2008:13): partiendo de la observación de intercambios cotidianos realizados a través estas aplicaciones apuntamos a poder dar cuenta de ciertos cambios y expansiones de los posibles en el estatuto de la imagen fotográfica.

2.2. LOS SMARTPHONES

Dedicaremos ahora algunos párrafos a los llamados *smartphones* o “teléfonos inteligentes”; nos interesan particularmente porque se trata de los dispositivos en los cuales funciona WhatsApp; por tanto, son las cámaras de estos teléfonos las que capturan las fotografías que estamos estudiando, y al mismo tiempo son sus pantallas las superficies en las cuales se materializan y se hacen visibles.

En un artículo reciente hemos descripto sucintamente los hábitos cotidianos en relación con estos teléfonos y algunas de sus principales características. Decíamos allí:

(...) en los espacios urbanos es hoy cosa de todos los días ver a los transeúntes conectarse a través de estos dispositivos aún llamados ‘teléfonos’, empleando distintas funcionalidades vinculadas con Internet: chateando, ingresando a sus cuentas de redes sociales o leyendo

diarios digitales, entre muchas otras alternativas (...) Estos dispositivos son verdaderas computadoras en miniatura, desde las cuales se pueden realizar las actividades más habituales vinculadas con Internet: enviar y recibir *e-mails*, chatear, navegar por distintos sitios, ingresar a redes sociales o incluso consumir contenidos audiovisuales provenientes de la Red. Algunos *smartphones* tienen incluso teclado del tipo QWERTY, aunque la mayoría no lo posee sino como una funcionalidad incorporada a la pantalla táctil. Las pantallas, por su parte, maximizaron su tamaño, hasta ocupar casi la totalidad de la superficie plana del dispositivo (Zelcer, 2016).

Los *smartphones* presentan en un dispositivo pequeño una serie de sensores y de superficies de contacto que en las computadoras tradicionales constituían habitualmente dispositivos separados o “periféricos”. Así, tienen integrados parlantes, micrófonos, cámaras de fotos y video, luces y sensores de proximidad, entre otros. Las reflexiones de Manovich sobre la computadora que revisamos en el capítulo 1 valen también para estos teléfonos. Por un lado, pueden emular viejos medios o dispositivos. Así, pueden *comportarse como* calculadoras, teléfonos, cámaras de fotos, cámaras de video, linternas, cronómetros, relojes despertadores o incluso máquinas de escribir,⁷ entre muchos otros funcionamientos. Por el otro, dan lugar a nuevos funcionamientos, como los distintos usos de la navegación por Internet o las conversaciones tipo chat combinadas con intercambio de imágenes que estamos considerando aquí. Como adelantamos en el capítulo anterior, la pregunta por las posibilidades y restricciones discursivas se desplaza de la técnica a la aplicación; del dispositivo al *software*.

Esta capacidad de tener distintos funcionamientos mediáticos hace también que un mismo dispositivo técnico se inserte en una multiplicidad de prácticas sociales. En el caso del *smartphone*, cuando opera como papel electrónico y es un diario digital, puede leerse a solas en un medio de transporte o en la intimidad del hogar; cuando hace las veces de radio se puede escuchar con auriculares mientras se circula por la ciudad, o en altavoz estando el interior del hogar, mientras se realizan otras actividades, tal como se hacía y se hace con los viejos receptores de radio. Y cuando opera como cámara fotográfica, puede emplearse también, aunque ya no solamente, en las situaciones en las cuales se usaban las cámaras fotográficas tradicionales: los paseos turísticos, las conmemoraciones, los eventos especiales.

¿Cuáles son los funcionamientos que habilitan el fenómeno que estamos estudiando, en el cual se comparten fotografías en tiempo real a través de programas de chat? Se debe comenzar por señalar que el funcionamiento de estos teléfonos, con cámara integrada y conexión a Internet, permite eliminar los tiempos de intermediación que habían existido históricamente entre la toma fotográfica y su distribución: no sólo desaparece el tiempo correspondiente al viejo revelado de las fotografías analógicas, sino también –con respecto a los primeros tiempos de la fotografía digital– los referidos a la descarga de las fotos desde la cámara en una computadora y su posterior envío o distribución a través de algún servicio de Internet, para que recién después llegaran a ser visualizadas por los eventuales receptores. Todas estas posibilidades habilitadas por la técnica se articulan de un modo singular en el *software* WhatsApp. A través de él, el teléfono no se limita a comportarse como una cámara de fotos;

⁷ Kathleen S. Wilson cuenta cómo en 2002, un escritor japonés publicó la primera novela que, hasta donde se sabe, fue escrita en un teléfono celular. Y agrega: “hacia 2007, cinco de los diez libros más vendidos en Japón eran versiones impresas de novelas originalmente escritas en dispositivos móviles” (Wilson, 2010:3).

es decir, no es sólo un emulador: integra el chat con las fotografías digitales y se comporta al modo de un hiperdispositivo (Traversa, 2001).⁸ Históricamente, es la fotografía digital la que viene a añadirse sobre un funcionamiento de chat, diseñado originalmente para soportar únicamente lengua escrita.

Podemos ahora describir el surgimiento del fenómeno mediático siguiendo el “modelo de construcción de la novedad” propuesto por José Luis Fernández (2008:33). Se puede decir que en WhatsApp confluyen, en principio, distintas innovaciones en los dispositivos técnicos:

- En primer lugar, las aplicaciones de conversación a través de texto conocidas como chat. Los chats instituyeron por primera vez la posibilidad de conversar “en tiempo real” a través de mensajes escritos. Rápidamente los chats añadieron la posibilidad de compartir imágenes; sobre esta posibilidad de compartir imágenes estamos poniendo el foco ahora.
- La conectividad inalámbrica móvil a Internet.
- Finalmente, la fotografía digital, que elimina los viejos tiempos de revelado y no tiene un costo económico asociado a la toma de cada fotografía.

El chat *mobile* podría caracterizarse como un “nuevo medio computacional” (Manovich, 2012) o como un dispositivo (Traversa, 2001) complejo; se trata de un funcionamiento mediático singular que, con estas propiedades, no tenía existencia previa. Todas estas observaciones corresponden al orden de los *dispositivos*.

Ahora bien: sobre este dispositivo de chat *mobile*, se monta una nueva práctica: el compartir imágenes en tiempo real. Esto se ubica ya en el orden de la serie de las *prácticas de intercambios discursivos y sus prácticas sociales vinculadas*. El fenómeno podría resumirse así: a través de ciertas aplicaciones, se comparten imágenes fotográficas tomadas en el momento. Desde luego, esta práctica está habilitada por una operación que se vuelve técnicamente posible: el envío de fotografías a individuos o grupos en tiempo real. Se trata de un caso de lo que se ha caracterizado como *movilidad productiva* (Fernández, 2014:66): desde los teléfonos móviles se genera una producción discursiva que posteriormente se comparte mediante la modalidad del *networking*.

Cerrando el modelo de construcción de la novedad, como veremos, los efectos discursivos volverán de algún modo sobre el nivel de los dispositivos, ampliando las posibilidades enunciativas de las imágenes fotográficas. Como dice Traversa (2001), el dispositivo soportará los desplazamientos del enunciado a la enunciación.

2.3. ACERCA DE WHATSAPP

WhatsApp es hoy la aplicación de conversación *online* móvil más extendida en el mundo. Las estadísticas indican que en julio de 2019 alcanzó globalmente los mil seiscientos millones de usuarios, con quinientos millones activos diariamente.⁹ En Argentina registraba en 2018 una

⁸ Manovich caracterizaría este fenómeno como una “hibridación de medios” (Manovich, 2012: 140), en la que se combinan múltiples materias de la expresión funcionando sobre un mismo “medio”.

⁹ Ver <https://www.messengerpeople.com/global-messenger-usage-statistics/> y <https://www.statista.com/statistics/730306/whatsapp-status-dau/>.

penetración del 76% entre los usuarios de Internet móvil.¹⁰ Nacida principalmente como un sistema de conversación por texto o chat, WhatsApp permite también el intercambio de archivos de otras materialidades: sonidos, imágenes estáticas y videos. Una de sus singularidades, que probablemente haya ayudado en su rápida expansión, es que WhatsApp toma los contactos directamente de la “libreta de direcciones” del teléfono celular, a diferencia de otras aplicaciones anteriores, que requerían que el usuario ingresara manualmente los números de identificación, *nicknames* (apodos) o direcciones de e-mail de sus contactos para establecer relación con ellos a través del programa.¹¹ A comienzos de 2015, WhatsApp sumó la posibilidad de hacer llamadas de voz sincrónicas, emulando los funcionamientos del teléfono (como ya lo habían hecho otras aplicaciones como Skype varios años atrás). Los archivos que se intercambian pueden tanto preexistir al momento de la conversación –en cuyo caso el usuario los busca en su teléfono y los comparte a través de WhatsApp– como generarse en el momento –entonces el usuario graba un mensaje de audio, toma una foto o registra un video en el momento, que inmediatamente comparte. WhatsApp sumó incluso con posterioridad la posibilidad de compartir imagen audiovisual sincrónicamente (*videochat*), como lo hizo en forma temprana Skype y otras aplicaciones que lo siguieron con modalidades más ligadas al *broadcasting*, como Periscope y Facebook Live.

Aunque con matices, el fenómeno que estamos describiendo aquí se reitera en los intercambios que tienen lugar en otras aplicaciones que presentan funcionamientos similares: en “conversaciones” interindividuales o grupales, los usuarios comparten fotografías del momento en tiempo real. En ese sentido, entendemos que las reflexiones de estas páginas se extienden más allá del caso específico de WhatsApp, que podría ser desplazada en el futuro de su actual posición dominante, y da cuenta de una modalidad de toma e intercambio de imágenes fotográficas que parece haberse instalado como una práctica que probablemente se sostendrá durante un tiempo extenso.

WhatsApp constituye hoy una red social digital. Si bien en su uso básico –en el que dos personas conversan sólo empleando texto escrito que ellos mismos generan– puede no serlo, esta aplicación presenta una multiplicidad de funcionalidades que la vuelven un espacio de despliegue del *networking*. Los usuarios de WhatsApp participan habitualmente de una multiplicidad de grupos en los que conversan, en cada uno de ellos, con varios conocidos. Son frecuentes los grupos de amigos, parientes, madres y padres que envían a sus hijos a un mismo grupo en el jardín de infantes o la escuela, compañeros de trabajo, etc. WhatsApp permite fácilmente compartir datos o archivos traídos de otras aplicaciones. Así, es común que –por ejemplo– una viñeta humorística sea tomada de alguna otra fuente (como puede ser una página de Facebook) y que sea compartida por un usuario en un grupo. A su vez, en cuestión de segundos varios miembros de ese grupo pueden volver a compartirla en otros grupos en los que participan. Y el mismo funcionamiento en red se extiende también a las “conversaciones”

¹⁰ Datos del portal Statista actualizados a agosto de 2018, publicados en <https://ar.cienradios.com/argentina-quinto-pais-latinoamerica-mas-usa-whatsapp/> [Consulta: 1/11/2019].

¹¹ En muchos casos se trataba de programas nacidos originalmente para ser empleados en las computadoras de escritorio, que habían sumado posteriormente una aplicación *mobile* para funcionar también en *smartphones*; tal es el caso, por ejemplo, del Windows Live Messenger, un programa que gozó de muy alta popularidad, y fue dado de baja por Microsoft ante su caída de usuarios en octubre de 2014.

que tienen lugar entre solamente dos usuarios. Este tipo de fenómenos, en el cual se produce una rápida y amplia expansión de contenidos a través de Internet por la actividad espontánea de los usuarios (y no por una pauta publicitaria paga), es conocido desde hace ya varios años en el mundo del *marketing* digital como “viralización”, un término que se ha extendido al habla cotidiana para designar este modo de difusión de contenidos mediante Internet. El funcionamiento que ejemplificamos con una viñeta humorística puede darse también con otros tipos de imágenes (como las fotografías), o con archivos que tienen otro tipo de materialidad, por ejemplo videos, enlaces de Internet o incluso audios.¹² La extensión que alcanzan los fenómenos de viralización a través de redes sociales la conocen también muchos diarios electrónicos, que en varios casos registran una cantidad mayor de ingresos de usuarios en sus páginas internas correspondientes a artículos que en la *home* o página principal, que opera como portada. Esto da cuenta de que una proporción significativa de los usuarios llegan al diario a través de un enlace que les fue compartido en redes sociales que los lleva directamente a un artículo, sin pasar por la *home*.

WhatsApp en sí constituye entonces una constelación de pequeñas redes sociales (cada uno de los grupos, en el que los individuos realizan intercambios entre sí), articulada a su vez como una gran red social (por los nodos compartidos que representan los usuarios que participan en más de un grupo, y en conversaciones entre dos), y en múltiples relaciones complejas con otras redes de Internet.

Verón señala que en estos funcionamientos de Internet predomina la dimensión de la secundariedad de la semiosis: “En los usos ‘relacionales’, que se configuran en las llamadas ‘redes sociales’, predomina la dimensión de la secundariedad, esto es, el contacto, la reacción, la contigüidad metonímica de las relaciones interpersonales” (Verón, 2013:280). En coincidencia con la observación que hacíamos en nuestra introducción, este autor advierte que dentro de estos usos de Internet se encuentran ciertos funcionamientos que no son “mediáticos” – nosotros diríamos, que no funcionan como lo hacen los medios *masivos*: “En estos usos coexisten (...) operaciones que activan dispositivos de la mediatización escritural, visual y/o sonora, y operaciones que no pueden ser consideradas mediáticas, en la medida en que no satisfacen el principio del acceso plural a determinadas superficies discursivas” (Verón, 2013:280). Frente a los esquemas habituales observados en los medios masivos de comunicación, que se organizan en estructuras del tipo “uno a muchos”, el tipo de discursividad que estamos estudiando aquí corresponde a emisiones de actores individuales destinada, cada una de ellas, a una red de contactos acotada (“uno a algunos”, “uno a varios”).

¹² En los días en que se estaba escribiendo la primera versión de este capítulo, durante marzo de 2016, estaba comenzando una epidemia de dengue en Argentina; en sólo cuestión de horas un audio en el que una médica “les contaba a sus amigas” acerca del rápido incremento del número de personas infectadas que había recibido en el hospital en el que trabajaba tuvo una “viralización” digital tan amplia a través de WhatsApp que el caso llegó a ser tratado por el Gobierno, que salió a aclarar que el contenido de la grabación era falso a través de uno de sus funcionarios. El caso fue tratado en la prensa el día siguiente. Ver Tomino, Pablo “Cómo revolucionó al Gobierno un audio de WhatsApp sobre dengue”, publicado en la edición digital del diario *La Nación* de Buenos Aires el 3 de marzo de 2016. El artículo se encuentra disponible en <http://www.lanacion.com.ar/1876302-el-mensaje-de-whatsapp-sobre-dengue-que-revoluciono-al-gobierno> [Consulta: 26/3/2016].

2.4. DOS CLASES DE FOTOGRAFÍAS

Detengámonos ahora específicamente sobre los textos con los que estamos trabajando. Como hemos adelantado, se trata de fotografías que han sido tomadas y compartidas a través de conversaciones de WhatsApp en tiempo real. En términos metodológicos, la distinción de estas fotografías de otras que pueden haber sido tomadas con anterioridad y compartidas por el mismo medio no puede decidirse sólo observando las imágenes. Dicho de otro modo, no hay rasgo alguno en estas fotografías que permita distinguir si han sido tomadas en el momento en que son compartidas o si son anteriores. La discriminación entre unas y otras habitualmente debe resolverse con información brindada por paratextos o con información contextual que funciona como marco de referencia. En buena medida, los mensajes verbales compartidos en las mismas conversaciones en que se encuentran las imágenes operan como epígrafes o comentarios y de algún modo, ayudan a distinguir entre el “esto es una imagen de ahora” y “esto es una imagen anterior”. Ahora bien: si de un lado existen criterios para tener certeza acerca de que una imagen fue tomada con anterioridad (por ejemplo, se ve a la persona en un espacio nocturno cuando la foto es enviada de día, o se la ve con rasgos más jóvenes; es decir indicios seguros que remiten a otro espacio/tiempo), del otro, nunca se puede tener certeza plena de que una foto efectivamente fue tomada y compartida “en tiempo real”. Una serie de preguntas observadas en las conversaciones –del tipo “¿Ahora estás ahí?” o “¿Esto es de ahora?”– buscan distinguir si esas imágenes muestran un presente concomitante al momento de la recepción, o un pasado reciente. Lo que nos interesa aquí es que, frente a otras dinámicas preexistentes, en las que las fotografías digitales eran compartidas diferidamente (como el envío de una imagen por mail), la articulación de los distintos dispositivos reseñados habilita el compartir fotografías tomadas en tiempo real. Este fenómeno, que tiene una amplia extensión, constituye un modo novedoso del intercambio de imágenes fotográficas en la contemporaneidad.

Una rápida observación de las fotografías relevadas vuelve evidente que son numerosos los géneros o clases discursivas que las organizan. En cada uno de ellos se dan distintos juegos discursivos que, para realizar un análisis riguroso, deberían trabajarse al menos inicialmente por separado. Circunscribimos entonces, dentro del conjunto amplio de imágenes observadas, dos grandes tipos que insisten con frecuencia en los distintos grupos relevados: las fotos de comida y las *selfies*. Es analizando estas dos clases de fotografías que buscaremos aproximarnos a nuestro objeto: las fotografías digitales tomadas y compartidas en tiempo real, trabajando a partir del caso de WhatsApp.

2.4.1. Las fotos de comida

Las fotos de comida no son exclusivas de las conversaciones que tienen lugar a través de WhatsApp. Antes bien, la práctica de fotografiar el plato que se tiene delante (habitualmente en los momentos previos a ingerirlo) está muy extendida en múltiples redes sociales, entre las que WhatsApp es sólo una más. Es tan frecuente el hábito de tomar estas imágenes de lo que se está a punto de comer que en idioma inglés se generó la expresión “eat and tweet” para describir esta práctica (puede traducirse literalmente como “come y tuitea”, aunque perdiendo el juego poético que tiene la sonoridad en la lengua original). En el período que duró la

investigación que dio origen a este capítulo fueron numerosas las fotos de comida observadas en los grupos de WhatsApp relevados.

Las fotos de comida ilustran un fenómeno mucho más amplio que acompañó la transición de la fotografía analógica a la digital, y luego la articulación de esta última con los servicios en tiempo real de Internet, que puede resumirse como la expansión de lo *cotidianamente fotografiable*. La fotografía analógica, con sus altos costos, sus largos tiempos entre toma y revelado y sus restricciones para ser compartidas provenientes del soporte –que básicamente requería la copresencia con cada una de las personas a las que se les deseaba mostrar la fotografía en papel, de a una por vez– hacía que en el uso doméstico la toma de imágenes fotográficas se circunscribiera a ciertos momentos, eventos o situaciones, que pueden resumirse como lo extraordinario dentro de lo cotidiano: la fiesta de cumpleaños, el acto escolar, las vacaciones, el hijo pequeño que aprende a caminar, etc. Decía al respecto Susan Sontag: “La conmemoración de los logros de los individuos en tanto miembros de una familia (así como de otros grupos) es el primer uso popular de la fotografía (...) No fotografiar a los propios hijos, sobre todo cuando son pequeños, es señal de indiferencia de los padres” (Sontag, 2016[1977]:15). En este contexto, la toma de la imagen fotográfica presuponía una evaluación previa acerca de la relevancia que tendría esa imagen en un tiempo posterior: siendo que sólo se materializaría en un futuro, la imagen se capturaba sólo si se podía pensar que en más adelante tendría algún valor en relación con ese presente que ya sería pasado:¹³ fotografía como testimonio, como recuerdo, como rememoración.¹⁴

La llegada de la fotografía digital terminó rápidamente con las dos primeras restricciones: una vez adquirida una cámara, tomar una fotografía se volvió una actividad virtualmente gratuita, y los tiempos de revelado desaparecieron. Cuando se produjeron las articulaciones con las redes sociales (con los *smartphones* que –como ya vimos– al mismo tiempo contienen una cámara integrada y están conectados a Internet), se redujeron al mínimo los tiempos asociados a su envío, al mismo tiempo que se ampliaron las posibilidades de distribución espacial de las fotografías; así, se hizo posible compartirlas en tiempo real a una multiplicidad de receptores simultáneamente, independientemente de su ubicación geográfica. Estas nuevas posibilidades habilitaron que la fotografía se empleara para tematizar asuntos de la cotidianidad ya no extraordinarios, o eventualmente, sólo vueltos extraordinarios por el señalamiento que la propia toma fotográfica hace sobre ellos. Las fotos de comida son una materialización –seguramente una de las más extendidas– de estas nuevas posibilidades del decir de la imagen fotográfica.

Instalado forzosamente como una actividad recurrente de la vida cotidiana debido a razones biológicas, el comer puede ser tanto un lugar de repetición y de rutina como de diferenciación y novedad. Las fotos de comida circulan habitualmente en el horario cercano a la cena; es en

¹³ Escribiendo acerca de la fotografía tradicional, decía al respecto Santos Zunzunegui: “Cuando se toma una foto, el presente ya es pasado aunque aún espere al fotógrafo el momento del revelado de la imagen, lo que lleva a aquel a *vivir el presente de su experiencia como el pasado de un futuro*” (Zunzunegui, 1989[2016]:153).

¹⁴ Estamos nombrando aquí tres de las *dinámicas receptoras* que Schaeffer identifica para la imagen fotográfica, que habíamos adelantado en una nota del capítulo 1. Para una ampliación acerca de estas dinámicas y una revisión de las dinámicas restantes, se puede consultar Schaeffer, 1987[1990].

esa comida nocturna, y no en el almuerzo, cuando el acto del comer suele realizarse en el hogar, y se dispone de más tiempo para trabajar en la elaboración de algún plato. Como se puede observar en las imágenes de ejemplo, las fotografías muestran predominantemente la comida en su momento de elaboración o el plato terminado en primer plano, listo para ser comido.

Si bien las imágenes tienen un predominio descriptivo, su inclusión en las conversaciones de WhatsApp hace que habitualmente estén insertas en una cierta narratividad de la vida cotidiana. La operación retórica de base es la metonimia, y se observa con dos sentidos que en muchas ocasiones coexisten.

La primera metonimia es productor-producto: se trata del plato que acaba de ser elaborado. Si la foto es del momento de elaboración, el efecto es de tiempo presente: ese plato *está siendo* cocinado. Si es del plato terminado, la acción se encuentra en tiempo pasado: el plato *ya ha sido elaborado*, y lo que se ve en la imagen es un resultado de ese proceso. Se observa como tematización recurrente la habilidad culinaria, un desempeño de la exterioridad corporal que se plasma en la sartén o el plato que son fotografiados.

La segunda metonimia es comida-comensal: se trata del plato que está a punto de ser consumido. En estos casos no se observan imágenes del momento de la elaboración, sino sólo del plato terminado. En ese sentido, la acción se encuentra en un tiempo futuro: el plato aún no ha sido ingerido, lo que se ve en la imagen es el antecedente de la situación del comer. En estos casos son habituales las tematizaciones del comer (el buen comer, el comer sencillo, el comer sano, el comer sofisticado, etc.), una actividad que involucra la interioridad corporal.

El trabajo de estetización sobre las fotografías de los platos terminados ha dado lugar a la categoría de *food porn*, que vive en redes sociales como Instagram como un *hashtag* (*#foodporn*). Esta denominación señala un consumo predominantemente visual en el que – como en la pornografía– la mirada desplaza al acto (en este caso, el comer). La autora británica Emily Cummin señala que el *food porn* aparece “cuando la comida es fetichizada (...) [y] su valor utilitario como un objeto [sus cualidades nutritivas o de sabor] es desplazado por su función estética” (Cummin, 2014:3). En la misma línea, Jenny L. Herman explica que en el *food porn* “las imágenes de comida son despojadas de cualquier utilidad práctica inmediata (o de su valor nutritivo) para brindar primordialmente un placer visual” (Herman, 2017:26). Coincidentemente, el autor italiano Gianfranco Marrone explica que la práctica del *food porn* implica “una predilección exclusiva por los aspectos visuales de la comida, en desmedro de otros canales sensoriales que por principio deberían corresponderle (el gusto, el olfato, el tacto), y –sobre todo– con total ignorancia sobre sus aspectos sinestésicos. Más que comerse, la comida se fotografía” (Marrone, 2015:4).¹⁵

En estas fotografías es frecuente que no se observen escenarios (la cocina o la mesa servida) o personas. Hay algo en ellas de las imágenes que acompañan a las recetas de cocina en las revistas dominicales: un plato bien servido, composiciones en las que se combinan formas y colores, mucho foco visual en la figura y poco en el fondo.

¹⁵ En todas las citas de este párrafo, las traducciones son nuestras.

Son generalmente los fragmentos de lenguaje verbal los que terminan de decidir el funcionamiento metonímico de cada imagen. Si el plato se propone como elaborado por el participante de la conversación, opera predominantemente la primera metonimia. Cuando, en cambio, lo que se señala es simplemente que se trata del plato que será ingerido (y que puede haber sido elaborado por un tercero, por ejemplo, el cocinero de un restaurante), es la segunda metonimia la que opera. Como adelantábamos, estas dos operaciones pueden coexistir, cuando coinciden el cocinero con el comensal.

Sobre estas metonimias se montan funcionamientos del orden de lo metafórico, y entonces aquí entra en juego el espesor de la discursividad vinculada a cada plato, que lo inscribe en un cierto estilo: el pan integral con semillas acompañado de queso blanco es un desayuno *saludable*, la ensalada de rúcula con trozos de salmón rosado es *gourmet*; las milanesas fritas caseras son una comida *argentina, rápida y sencilla*, y ciertamente alejada del universo de lo saludable. El estilo se traslada por la contigüidad metonímica y entonces opera una comparación: es el cocinero (o el comensal) los que son sencillos, saludables o gourmet; las operaciones retóricas combinadas funcionan así como una hipálage, en el cual ciertos atributos del plato terminan hablando también de cualidades del cocinero o comensal.

Los platos gourmet de un lado, y las comidas clásicas caseras del otro (milanesas fritas, tortilla de papas) construyen de algún modo dos extremos estilísticos que pueden entrar en contrapunto de distintos modos en las conversaciones observadas. Como recuerda Javier Ferreira, lo que se pone en escena aquí es una oposición que se vincula con lo que Barthes trabajó como “apetito natural” versus “apetito de lujo”:

(...) por un lado está el *apetito natural*, que pertenece al orden de la necesidad, y por otro el *apetito de lujo*, que pertenece al orden del deseo (...) el individuo tiene necesidad de comer para subsistir: y no obstante la satisfacción (...) [de la necesidad] no le basta al hombre: necesita hacer salir a escena, por así decirlo, al *lujo* del deseo (...) gastronómico (Barthes, 1987:300)

Ferreira (1999:97) asocia este “apetito de lujo” a un “individuo gourmet”, que come para generarse placer, en una búsqueda permanente de valores emocionales, que el autor vincula con un individuo patémico. Frente a los platos elaborados, las comidas caseras más sencillas son una suerte de grado cero de la preparación culinaria, acaso más cercanas al “apetito natural” señalado por Barthes.

Sobre estas operaciones generales se montan variaciones relevantes que se juegan en cada fotografía. Así, puede haber distintos grados de estetización de la imagen fotográfica,¹⁶ y entonces un trozo de carne con papas fritas puede ser figurado como un plato apetitoso, o una tortilla de papas puede aparecer junto a una botella de vino de una bodega *boutique* e inscribirse así en un estilo que combine la sencillez con el buen comer.

¹⁶ Acerca de la estetización de las imágenes de comida en las revistas gourmet, señala Ferreira: “La *estetización* de la gastronomía conlleva dos construcciones complementarias singulares: por un lado, se presenta la comida como un objeto de lujo, con las connotaciones de singularidad, belleza, calidad y distinción; y, al mismo tiempo, se la presenta como un bien accesible” (Ferreira, 1999:100).

2.4.2. Las *selfies*

Las *selfies* nos han brindado quizás uno de esos raros y privilegiados momentos en los cuales asistimos al nacimiento y la estabilización de un nuevo género discursivo. Parientes cercanas de los autorretratos, estas imágenes se distinguen sin embargo de ellos por una multiplicidad de rasgos que hoy ya son identificables y socialmente compartidos.

Jerry Saltz (2014) reseñó sistemáticamente algunos de los rasgos que caracterizan al género: en principio, se trata siempre de fotografías; no se encuentran entre las *selfies* producciones pictóricas, que eventualmente corresponderían al subgénero del autorretrato. Al igual que en estos últimos, hay siempre una figuración de una individualidad; se entiende siempre en la *selfie* que hay coincidencia entre quien ha tomado la fotografía y quien aparece en ella. Las restricciones técnicas de la toma fotográfica marcan la composición de la *selfie*; Saltz titula su artículo sugerentemente “A un brazo de distancia: una historia de la *selfie*”, retomando justamente este condicionamiento que marca la estética del género:

Las *selfies* son tomadas prácticamente siempre desde una distancia equivalente a un brazo del sujeto. Por esta razón, el encuadre y la composición de las *selfies* son muy diferentes de los que se observan en los autorretratos que las precedieron. En ellas, es casi constante la presencia visual de uno de los brazos del fotógrafo, típicamente el que está sosteniendo la cámara. Predominan los ángulos aberrantes, y el sujeto está casi siempre descentrado de la composición. Las lentes en gran angular de la mayor parte de las cámaras integradas a los teléfonos celulares exageran la profundidad de la nariz y el mentón, y habitualmente el brazo que sostiene la cámara se ve de mayor tamaño (...) si ambas manos están en la imagen y no se trata de una toma realizada frente a un espejo, entonces técnicamente no se trata de una *selfie*, sino de un retrato (Saltz, 2014).¹⁷

El envío de *selfies* a través de conversaciones de WhatsApp no constituye un fenómeno aislado. Se reconoce en las prácticas vinculadas a este género su distribución en tiempo real a través de las redes sociales de Internet; a diferencia de otros usos posibles, en los que se comparten imágenes de terceros, o propias pero correspondientes a otro espacio-tiempo, las *selfies* son muy habitualmente tomadas específicamente para ser compartidas o publicadas mediante estas redes. El caso de Twitter, que no estamos abordando aquí, es emblemático; entre los tweets más compartidos en la historia de esta red social se encuentran varios que corresponden precisamente a fotografías del tipo *selfie*. Saltz (2014) señala al respecto: “Las *selfies* son habitualmente casuales, improvisadas, rápidas; su propósito principal es ser visto aquí y ahora por otra gente, la mayor parte desconocida, en redes sociales”.¹⁸

Esta definición es coincidente con la que incorporó el *Oxford Dictionary*, que define la *selfie* como “una fotografía que uno se ha tomado a sí mismo, típicamente con un *smartphone* o una *webcam* y subida a un sitio web de una red social” (citado en Tifentale y Manovich, 2014:6).

¹⁷ Como se observa en la cita, en este trabajo decidimos excluir las fotos tomadas frente a espejos (“reflectogramas”) de la definición de las *selfies*, quedándonos sólo con las “autofotos”. En ese sentido nos distanciamos de autores como Fontcuberta, que consideran que tanto reflectogramas como autofotos son variaciones de las *selfies* (de hecho, ese autor pone el foco de su análisis de las *selfies* en los reflectogramas – ver Fontcuberta, 2016[2017]:89). En todas las citas de Saltz, la traducción es nuestra.

¹⁸ Cuando Saltz aclara “la mayor parte desconocida” está pensando seguramente en Twitter; en las conversaciones de WhatsApp que estamos considerando, esas otras personas son conocidas. En otras redes, como Snapchat, se pueden dar escenas más complejas y variadas, en las que puede haber tanto conocidos como desconocidos.

Curiosamente, Tifentale y Manovich, en su retoma de esta definición, transforman el señalamiento de habitualidad (“típicamente”) en una condición necesaria para la existencia del género: “a los fines de una mayor claridad, el término ‘selfie’ es empleado aquí sólo en relación con los autorretratos compartidos a través de redes sociales, de acuerdo con la definición provista por los *Oxford Dictionaries*” (Tifentale y Manovich, 2014:7). Si bien coincidimos en que la distribución a través de redes sociales es característica del campo de desempeño (Steimberg, 1993) propio de las *selfies* (de hecho, es en una de ellas donde hallamos las *selfies* circunscriptas en nuestro corpus), no lo consideramos, como dicen estos autores, un “atributo esencial”: una autofotografía que posea los rasgos que describimos aquí, incluso cuando no sea compartida a través de una red social, seguiría siendo una *selfie*. En ese sentido, nuestra concepción es más cercana a la del *Oxford Dictionary*.¹⁹

Compositivamente, las *selfies* poseen una configuración similar a la que Mario Carlón (1993) señala para los retratos:²⁰ una figura (que puede corresponder a una única individualidad o a un grupo) se recorta y se separa nítidamente de un fondo. Al mismo tiempo, hay también una cierta vecindad en relación con sus rasgos temáticos, que Carlón señala como la figuración de una singularidad en un contexto genérico, en un evento, acontecimiento o situación.

Hablamos de “similaridad” en relación con los rasgos del retrato y no de identidad, puesto que en los casos que estamos estudiando, ese fondo del que se separan las figuras de las *selfies* opera de modo diferente al de los retratos. Funcionando en forma predominantemente metonímica, es muchas veces ese fondo el que construye “el aquí y ahora” que menciona Salz en su descripción de las *selfies*. Los fondos suelen estar en foco por los lentes de tipo gran angular que predominan en las cámaras frontales de los teléfonos celulares. En ese sentido, si bien la figura sigue recortándose del fondo como en el caso de los retratos, figura y fondo no tienen necesariamente una relación de primacía y secundariedad. Lo que parece observarse, en cambio, es una sintaxis del tipo sujeto-predicado que dice “Yo estoy aquí”, donde “yo” es la figura, que opera como sujeto sintáctico, y el “aquí” es el fondo que opera de predicado; la tematización ya no es la figuración de una singularidad como en los retratos, sino la figuración de una singularidad *situada*, y es justamente ese fondo el que construye esa situación. Los eventuales sujetos que acompañan al fotógrafo autorretratado tienen el mismo funcionamiento; la enunciación apenas de desplaza al “Yo estoy con X”; en ambos casos es un “yo estoy en esta situación”. Los fondos y los eventuales acompañantes funcionan sintácticamente como circunstanciales.

Como se adelantó, no hay rasgos en las fotografías que permitan distinguir si han sido tomadas en el momento o no. Son las frases de los chats las que funcionan como epígrafes que anclan

¹⁹ En todas las citas de este párrafo, las traducciones son nuestras.

²⁰ La vinculación del retrato con la fotografía es de larga data; de hecho, este género discursivo, que podía encontrarse inicialmente sólo en la pintura, se transformó en un transgénero cuando comenzó a vivir también en las imágenes fotográficas. Walter Benjamin recuerda que, de los distintos géneros pictóricos producidos en el siglo XIX, los retratos en miniatura fueron los más afectados por el pujante desarrollo de la fotografía: “La verdadera víctima de la fotografía no fue la pintura paisajista sino el retrato en miniatura. Las cosas se aceleraron de tal modo que, a partir de 1840, la mayoría de los innumerables miniaturistas se habían convertido en fotógrafos profesionales” (Benjamin, 1931[1992], citado en Dubois, 1990[2015]:50). El trabajo citado es Benjamin, Walter (1992) “Pequeña historia de la fotografía”, en *Discursos interrumpidos*, Madrid, Taurus. Edición original: 1931.

el sentido e insertan esas imágenes en relatos de un presente. Frente a la enunciación del retrato, que presenta a un tercero, el sujeto de la enunciación se desplaza a una autopresentación, y el componente situacional debilita la descripción: no es de hecho una mera presentación de esa figura, sino un fragmento narrativo de esa figura situada (en algún lugar, con alguien, haciendo algo, etc.).

El carácter situado de las *selfies* las vincula con la fotografía turística, esas instantáneas en las cuales los individuos (turistas) se muestran en los espacios que están visitando en sus paseos o vacaciones. Sobre esas fotografías, decía Susan Sontag:

(...) las fotografías (...) también ayudan a tomar posesión de un espacio donde la gente está insegura. Así, la fotografía se desarrolla en conjunción con (...) el turismo (...) Las fotografías son la prueba irrecusable de que se hizo la excursión, se cumplió el programa, se gozó del viaje (...) La propia actividad fotográfica es tranquilizadora, y mitiga esa desorientación general que se suele agudizar con los viajes (...) El empleo de una cámara atenúa su ansiedad provocada por la inactividad laboral cuando están en vacaciones y presuntamente divirtiéndose (Sontag, 2016[1977]:15)

Puede pensarse que en las *selfies* la articulación entre la figura y el fondo es heredera de algún modo de la observada en las fotografías turísticas: el “yo estuve aquí” es ahora un “yo estoy aquí”. Ese molde visual, que nace para las situaciones excepcionales (viajes, vacaciones), se traslada a la conversación cotidiana en imágenes cuando desaparece tanto la restricción económica como la temporal. ¿Hay en las *selfies* una búsqueda de canalizar o mitigar la ansiedad, similar a la que Sontag identifica en las fotografías turísticas? Antes de su envío, el primer receptor de toda *selfie* es el propio fotografiado; al verse a sí mismo confirma su posición en el mundo; en ese sentido, puede pensarse que genera también un efecto tranquilizador. Más que una excepcionalización, la fotografía es en estos casos una puntuación, un señalamiento: este momento de mi día queda marcado porque ha sido fotografiado. Se trata probablemente de uno de los modos privilegiados en los que se plasma la compulsión a fotografiar de la que hablaba Sontag, que revisamos en el capítulo anterior; una compulsión que esta autora identificaba ya en la fotografía tradicional, que parece explotar con la fotografía digital.

En términos de las conceptualizaciones de Barthes en *La cámara lúcida*, podría decirse que en la *selfie* coinciden el *Operator* y el *Spectrum*; el lugar de *Spectator*, por su parte, lo ocupan tanto el mismo *Operator* como aquellos con quienes esa *selfie* es compartida. Coinciden así en el mismo sujeto tres prácticas o emociones: hacer, experimentar y mirar.²¹

Barthes señala que ver una imagen de sí mismo (a no ser en un espejo) era una posibilidad restringida hasta el advenimiento de la fotografía.²² Esta posibilidad de “verse a sí mismo

²¹ Barthes define estas tres entidades como sigue: “El *Operator* es el fotógrafo. *Spectator* somos los que compulsamos en los periódicos, libros, álbumes o archivos, colecciones de fotos. Y aquél o aquello que es fotografiado es el blanco, el referente, una especie de pequeño simulacro, de *eidolon* emitido por el objeto, que yo llamaría de buen grado el *Spectrum* de la Fotografía” (Barthes, 1980[1989]:35).

²² “Verse a sí mismo (de otro modo que en un espejo): a escala de la Historia este acto es reciente, por haber sido el retrato, pintado, dibujado o miniaturizado, hasta la difusión de la Fotografía, un bien restringido, destinado por otra parte a hacer alarde de un nivel financiero y social –y, de cualquier manera, un retrato pintado, por parecido

como otro” se exagera en general con la fotografía digital, y particularmente con las *selfies*, en las que nos vemos retratados. Al coincidir, además, *Operator* con *Spectrum*, tenemos un control sobre esas imágenes que no era posible desde luego con la pintura, pero tampoco con la fotografía tradicional –o incluso en la digital, cuando no se emplean las cámaras frontales– todas situaciones en las que ocupamos el lugar del *Spectrum*, pero no del *Operator*.

Recordemos una de las reflexiones de Barthes acerca de la experiencia de dejar tomarse una Foto-retrato, adelantada en el capítulo anterior. Dice este autor:

Imaginarariamente, la Fotografía (aquella que está en mi *intención*) representa ese momento tan sutil en que, a decir verdad, no soy sujeto ni objeto, sino más bien un sujeto que se siente devenir objeto: vivo entonces una microexperiencia de la muerte (del paréntesis): me convierto verdaderamente en espectro (Barthes, 1980[1989]:42)

La situación que describe aquí Barthes parece corresponderse con las fotos posadas: no se trata de las fotos “robadas” a los fotografiados, como las instantáneas o las fotografías periodísticas, sino aquellas en las cuales el fotografiado se detiene y prepara el modo de darse a ver para la cámara. El gesto de la pose permanece en la *selfie*: el fotógrafo-fotografiado mira en el momento de la toma a la pantalla de su teléfono celular. En su calidad de *Operator*, esta mirada equivale a la que el fotógrafo tradicional hacía por la mirilla; en su calidad de *Spectrum*, la imagen resultante lo figurará como mirando a cámara. Mientras que el gesto de la pose permanece en las *selfies*, los efectos relacionados con la temporalidad son diferentes, puesto que esa foto que es pasado inmediato se experimenta como presente. Si en el modo canónico de la fotografía, brillantemente descrito por Barthes, toda foto sugiere que alguien (el *Operator*) ha tenido antes esa visión, lo que hace la *selfie* es generar una imagen de cómo me vería otro al fotografiarme: al tomar una *selfie* el usuario se desdobra, y pone en la cámara del celular los ojos de un operador que lo estaría mirando. La relación con la toma es de exterioridad: así como en las fotografías se genera una captura de un instante de una visión que se puede tener, en las *selfies* se juega a capturar una visión que alguien podría haber tenido sobre uno. Ese lugar se deposita en la cámara frontal del teléfono celular, que al poseer pantalla, enseguida coincide con la propia mirada. En las *selfies*, el primer *Spectator* es el fotografiado, que ya no accede a una visión que otro vio primero, sino que genera una visión para otros que primero supervisa y luego pone en disponibilidad.

La “microexperiencia de la muerte” referida por Barthes parece no tener lugar en las *selfies*: no sólo por la ausencia de un fotógrafo que estaría “embalsamando” al fotografiado, sino también porque las *selfies* presentan, en términos genéricos, un juego temporal radicalmente diferente al de los retratos: mientras que estos últimos buscan la captura de una cierta esencia del retratado que quedaría eternizada en la imagen fotográfica, la *selfie* busca capturar un momento situado en el tiempo, usualmente acompañado por el lenguaje verbal de las conversaciones, que funciona paratextualmente. En ese sentido, puede decirse que mientras el retrato tiende predominantemente a la descripción, y tiene un efecto de tiempo detenido (Hamon, 1981[1991]), la *selfie* se inscribe habitualmente en una narrativa. En tanto tal, no hay

que sea (esto es lo que intento probar), no es una fotografía (...) la Fotografía es el advenimiento de yo mismo como otro” (Barthes, 1989[1989]:40).

efecto de paréntesis, sino más bien de ilustración o puesta en imágenes.²³ El gesto de la pose, sin embargo, genera un detenimiento en ese devenir narrativo del que la *selfie* busca dar cuenta: hay en ellas algo del orden de la documentación²⁴ de los momentos figurados, que genera además un desplazamiento hacia una posición metadiscursiva. El momento retratado no es, estrictamente, parte de ese relato, sino un instante de detención en el que pueden observarse personajes y eventuales espacios, pero en el cual el fotografiado no se contacta con la mirada con la situación, sino con esa instancia a la cual la fotografía se da a ver: mira a cámara. Las *selfies* siguen, en algunos aspectos, el molde visual que se observaba en las fotografías de las estrellas de cine en las tapas de revistas de actualidad argentinas en la década de 1950: aunque en ese caso eran tomadas por fotógrafos, las actrices aparecían retratadas mirando a cámara, con el disfraz con el que actuaban en los films. Esas imágenes operaban un gesto del orden del comentario con respecto tanto al mundo construido en el film como al relato acerca de su factura: el momento retratado no era parte de uno ni de otro, sino que era un alto en la grabación. Ese “alto” en las situaciones vividas es también el que aparece figurado en las *selfies*, que reenvían a esa narratividad por contigüidad.

Luego de insistir largamente sobre el estatuto del “esto ha sido” de la fotografía y de que lo figurado en ellas es siempre lo real pasado, Barthes hace una aclaración sobre su concepción del noema fotográfico que nos resulta esclarecedora para la comprensión del funcionamiento del “tiempo real fotográfico”. Dice Barthes: “La Fotografía no dice (forzosamente) *lo que ya no es*, sino tan sólo y sin duda alguna *lo que ha sido*. Tal sutileza es decisiva” (Barthes, 1980[1989]:132). Esto quiere decir que aquello que en la fotografía ha sido, tal vez ahora aún sea, o tal vez no. La desaparición de todas las instancias durativas asociadas a la fotografía analógica (por ejemplo el revelado), habilitaron desde luego que la fotografía pudiera figurar cada vez más un “esto aún es”, o incluso un “esto está siendo”. El desplazamiento del retrato a la *selfie* es múltiple: de la descripción a la narratividad, de la tercera persona a la primera, del pasado al presente, y –podemos arriesgar– del ser al estar: no es ya el “esto ha sido”, sino un “así estoy yo”.

Como se vio en el capítulo anterior, múltiples autores coincidían en señalar la vinculación indisoluble entre el acto de la toma y la fotografía que de él resulta; entre ellos, Verón lo había planteado en términos discursivos, señalando que cada fotografía llevaba en forma inseparable marcas del momento de su producción (Verón, 2013:247). Puede pensarse que la relación que

²³ Estas variaciones referentes al tiempo no son cuestión de la imagen, sino de las construcciones temporales a ellas asociadas. Como es sabido, en la imagen fotográfica, el tiempo está siempre detenido. Dice Barthes: “En la Fotografía, la inmovilización del Tiempo Sólo se da de un modo excesivo, monstruoso: el Tiempo se encuentra atascado” (Barthes, 1980[1989]:140).

²⁴ La fotógrafa Julieta Steimberg, con un amplio recorrido en temas de narrativa fotográfica, identifica en el actual momento histórico un cierto “espíritu documentalista”. Según afirma, este “espíritu” va más allá de la facilidad o el bajo costo implicado en el uso de los actuales dispositivos de generación de fotografías, principalmente, los teléfonos celulares. Puede pensarse que en muchos casos tanto las *selfies* como las fotografías de comida que estamos analizando tienen una dimensión en la cual operan de este modo: registros que buscan documentar una cierta situación de la cotidianidad. Como es sabido, el empleo de la fotografía doméstica analógica con un fin documental estaba restringido a los eventos excepcionales, como un cumpleaños, un viaje o un acto escolar. Volveremos sobre el par cotidiano/excepcional y su relación con la fotografía en el próximo capítulo.

el retrato y las *selfies* proponen para esas marcas con el tiempo son diferentes: mientras que el retrato juega a eternizar los rasgos, a proponerlos como características distintivas y permanentes del retratado, la *selfie* los propone como situados en un momento temporal puntual. No es que el noema, en tanto “emanación de lo real en el pasado” (Barthes, 1980:137), deje de existir cuando se trata de fotografías en tiempo real: el efecto de “ahora” se logra, en verdad, con emanaciones de pasados inmediatos, que en términos de la experiencia, se viven como concomitantes al momento de recepción de la fotografía.

Habíamos visto en el capítulo anterior que Sontag equiparaba el acto de la toma fotográfica con un disparo de arma. Revisemos con más detenimiento sus proposiciones. La autora asocia este “asesinato sublimado” con una exterioridad del fotógrafo con respecto al fotografiado, que le permite al primero tener una mirada sobre el segundo que este último nunca podría tener: “hay algo de depredador en la acción de hacer una foto. Fotografiar personas es violarlas, pues se las ve como jamás se ven a sí mismas, se las conoce como nunca pueden conocerse; transforma a las personas en objetos que pueden ser poseídos simbólicamente” (Sontag, 2016[1977]:24). La cámara frontal de los teléfonos celulares pone en cuestión estas metáforas. Como vimos, primordialmente, esas cámaras le permiten al fotógrafo obtener una imagen de sí mismo, por lo que fotógrafo y fotografiado coinciden. La cámara frontal es algo así como un espejo portátil cuyo reflejo puede capturarse. Por su naturaleza digital, permite experimentar: ensayar tomas, probar ángulos y poses, seleccionar y borrar imágenes –y sólo cuando se desea, compartir esa fotografía través de las redes sociales–. Nos vemos a nosotros, y vemos lo que está detrás de nosotros: es una retrovisión. Se trata de un tipo de vista que, efectivamente, sólo podíamos obtener con el empleo de un espejo, hasta la llegada de estas cámaras frontales con visor incorporado. De hecho, muchos usos cotidianos hoy atestiguan su uso como espejo: es habitual encontrar personas maquillándose el rostro que, al tiempo que sostienen su lápiz labial o delineador con una mano, tienen en la otra su teléfono celular, en el cual ven la imagen de sí mismas mientras se están pintando; hasta hace no muchos años esta actividad sólo podía hacerse con el empleo de espejos.²⁵ Las observaciones de Sontag podrían reformularse para las cámaras frontales diciendo que, al emplearlas, nos estamos viendo a nosotros mismos como jamás nos veríamos. Hay algo de cierto en esto (si no consideramos los espejos, que permitirían tanto a los fotografiados que menciona Sontag como a los autofotografiados de los que estamos hablando obtener imágenes de sí mismos). Sin embargo, puede decirse que alrededor del empleo de los *smartphones* como cámaras se ha producido un cambio de hábitos y de expectativas: la toma de imágenes fotográficas con las cámaras frontales se ha vuelto una actividad cotidiana, por lo que este tipo de visión es cada vez más habitual: no sólo nos habituamos a ver nuestra propia imagen, sino que también aprendemos y decidimos cómo, cuándo y dónde queremos darnos a ver. Ya no se trata entonces de robarle una imagen a otro, sino de decidir dar a ver la propia; una imagen que, por otro lado, tendrá

²⁵ Acerca de la vinculación entre los espejos y la fotografía, recomendamos la ya citada obra de Fontcuberta (2016[2017]), pág. 91 y subsiguientes.

debilitado su gesto de eternización, en una circulación que le tiene destinada una cortísima vida.²⁶

Si las *selfies* se alejan de la figura del muerto en la circulación ordinaria en las redes sociales, recobran en cambio dramáticamente la ligazón con esta figura en ciertas circulaciones de los medios masivos; en particular, cuando dan a ver las víctimas de hechos policiales en los noticieros televisivos. Arrancadas de las redes sociales – destino para el cual habían sido generadas– y de una circulación acotada entre conocidos, se encuentran ahora en medios masivos ilustrando la noticia de una desaparición o una tragedia. Al ver la foto en la pantalla televisiva, sé que no ha sido hecha para mí; más allá de que esté o no formalmente autorizado, el noticiero roba ahora esa foto de su circulación original; la violación o el asesinato, además de que probablemente fue material sobre ese cuerpo, también se produce metafóricamente en relación con esa imagen. Resultaban ya impactantes las fotos que tradicionalmente se empleaban para estos fines produciendo los mismos saltos de esfera –fotos de vacaciones, de casamientos, de otras celebraciones familiares–; fotos que, incluso saltando de los ámbitos privados a los públicos, ya habían sido robadas de su origen. En el caso de las *selfies*, el efecto es más radical; sobre esa foto que originalmente decía “yo decido darme a ver así”, la pluralidad paratextual del emplazamiento nos dice que esa persona ya no está (o al menos, no está así como se la ve allí).

...

Habiendo ya reseñado estos dos tipos de imágenes, deseamos volver a enfatizar que no son éstos los únicos tipos de fotografías que se comparten en los intercambios de las redes sociales en general y en las conversaciones de WhatsApp en particular. Por un lado, existen otras clases de fotografías tomadas y compartidas en tiempo real que no se corresponden con ninguno de estos dos moldes reseñados. Por ejemplo, la imagen puede ser un paisaje que se está contemplando, un producto que se está evaluando comprar en una tienda o simplemente una tercera persona que ha sido fotografiada. Por el otro, la aplicación se puede emplear también para enviar fotografías que hayan sido tomadas con anterioridad, o imágenes que no son de naturaleza fotográfica (como una viñeta humorística ilustrada); todos usos sobre los que no estamos haciendo foco ahora.

²⁶ La novedad de estas autofotografías tomadas con las cámaras frontales no debería ocultar, sin embargo, que la búsqueda orientada a la generación de imágenes de uno mismo (visiones o rastros del *self*) tiene una larguísima historia, que antecede no sólo a las cámaras digitales, sino a la invención de la fotografía y todos los otros dispositivos que registraron imágenes empleando superficies sensibles. Un antecedente relevante fue sin duda el empleo que los pintores flamencos realizaban de dispositivos ópticos (lentes, espejos, cámaras oscuras) que les permitían “calcar” los perfiles y contornos clave de sus cuadros; una suerte de proyecciones vivas que funcionaban como punto de partida para sus pinturas y que les permitían obtener un tipo de imagen más cercana a la que siglos después se logró con las cámaras fotográficas. Algunos estudios (como Hockney, 2001) indican que esta técnica comenzó a emplearse en Flandes hacia 1430, para luego extenderse a la escuela italiana 50 años después, y finalmente, a toda la pintura occidental. Por la búsqueda de una obtención de la imagen del *self*, puede considerarse que los autorretratos contruidos con estas técnicas constituyen un antecedente de las *selfies* contemporáneas. Si bien no había aún en estas técnicas ningún tipo de impregnación, asomaba ya en estas imágenes algo del orden de la indicialidad en esas proyecciones que eran tomadas como punto de partida para la creación de las pinturas; en las fotografías, como vimos, lo indicial tomaría la escena. Sobre este tema, puede verse, entre otra bibliografía, Hockney, David (2001) *El conocimiento secreto*, Barcelona, Destino y algunos de sus comentaristas: Burón Cuadrado, Javier (2008) “EL CONOCIMIENTO SECRETO de David Hockney”, disponible en <http://leolo.blogspot.com/archive/2008/08/22/el-conocimiento-secreto-de-david-hockney.html> [Consulta: 1/11/2019] o Fraga López, Fernando “A PROPÓSITO DE HOCKNEY: consideraciones sobre ‘El conocimiento secreto’”, en https://www.academia.edu/9004590/A_prop%C3%B3sito_de_Hockney_Consideraciones_sobre_EL_CONOCIMIENTO_SECRETO?auto=download [Consulta: 1/11/2019].

2.5. CONCLUSIONES

2.5.1. El “tiempo real”

Históricamente, las dinámicas de circulación vinculadas a los retratos visuales (sean pictóricos, sean fotográficos) implicaban un consumo diferido con respecto al momento de la producción. Esta distancia temporal, que estaba determinada por restricciones propias de los dispositivos puestos en juego en cada caso, resultó modeladora de la vida social del género. Así, las imágenes mostraron a la figura retratada siempre en un tiempo pasado, que podía ser más o menos lejano;²⁷ los rasgos se proponían como característicos del retratado y, por tanto, como duraderos en el tiempo. Las instancias de consumo podían ser múltiples y extenderse también a lo largo del tiempo; estas imágenes fueron así objeto de atesoramiento o conservación. Frente a esta mostración de rasgos estables y esta proyección hacia el futuro, en las *selfies* –como se ha señalado– el foco está puesto sobre la situación del *ahora* que captura la cámara. El tiempo tiene así presencia puntual e instantánea; su consumo se propone como concomitante al momento de la toma fotográfica.²⁸ Siendo que su relevancia proviene del *ahora*, pierden fuerza como objeto de conservación. En este sentido, algo similar ocurre con las fotos de comida: esos platos están allí por su contigüidad temporal con el momento de la toma, que es casi coincidente con el de la recepción. Este tipo de circulación y consumo de las fotografías ha sido señalado por Fontcuberta como un fenómeno propio de la condición postfotográfica: al mismo tiempo que “pierden la condición de objetos suntuarios de la que gozaron antaño” (Fontcuberta, 2016[2017]:32), no están en el mundo “para quedarse”: las políticas de gestión de la imagen incluyen su descarte.²⁹

Tal como señalaba Verón (1994[1997]) para otros tipos de fotografías, también en las *selfies*, la imagen fotográfica se ve ultradeterminada por su inscripción y articulación en discursividades mayores. En los casos estudiados, estas discursividades corresponden a ciertos modos contemporáneos de la conversación cotidiana a través de un dispositivo de intercambio de mensajes como es WhatsApp. Hay en estas conversaciones un *proceder narrativo* (Steimberg, 2016) que articula textos e imágenes. Esta dimensión narrativa, dirá Darío Steimberg, puede operar tanto hacia el pasado, cuando hablamos narrativamente de lo que ocurrió, como hacia el futuro, cuando nos referimos a lo que está por venir. En el caso de las *selfies*, añadimos, se articula fuertemente con un tiempo presente, en narrativas que tienen al fotógrafo / fotografiado como participante. Juegos temporales con el presente e inserción en narrativas de la cotidianidad separan entonces la toma y circulación de las *selfies* de cualquier “microexperiencia de la muerte”.

La cuasi coincidencia temporal entre los momentos de la toma y la recepción viene habilitada por las posibilidades que brinda la técnica de los *smartphones* articulada con las regulaciones generadas por WhatsApp, que funcionan –como vimos– al modo de un hiperdispositivo

²⁷ En el caso de la fotografía, los componentes indiciales generaron aún más un efecto de detención temporal y de eternización en esa imagen.

²⁸ Estamos tomando aquí algunas de las categorías que Verón emplea para reflexionar acerca del contrato de comunicación en los panfletos (ver Verón, 2013:219 y subsiguientes).

²⁹ Retomaremos las proposiciones de este autor sobre la postfotografía en el capítulo siguiente.

singular. A lo largo de estas páginas hemos nombrado esta particularidad como “tiempo real”. Es necesario detenerse por un momento en esta denominación, puesto que en el uso corriente se emplea con dos sentidos vecinos, aunque no exactamente iguales. No podremos terminar de describir algunos funcionamientos enunciativos de estos modos de existencia de la fotografía digital si no terminamos de dar cuenta de este aspecto de la génesis de estas imágenes.

El primer sentido de “tiempo real” se corresponde exactamente con el de la *toma directa* o el *vivo*, en el que están abolidos los tiempos entre la captura (de un sonido, de una imagen en movimiento) y su distribución, tal como ocurre en la televisión o en la radio en sus formas canónicas. José Luis Fernández lo define de este modo: “[se trata de] textos *en vivo* en los cuales (...) ahora quiere decir estrictamente *ahora*” (Fernández, 2008:40). Es sabido que Internet como plataforma *puede funcionar* con el modo de la toma directa; aplicaciones o sitios que transmiten imagen audiovisual en vivo, como Periscope, YouNow o Facebook Live operan exactamente así. Se trata de funcionamientos al modo del *broadcasting*, en los que hay coincidencia entre los tiempos de producción, distribución y consumo.

El otro sentido, sin embargo, sólo hace referencia a la instantaneidad en el envío o la distribución: así, puede decirse que un texto (por ejemplo, un mensaje de Twitter) se publica “en tiempo real”. En este último caso, el proceso tiene *dos instancias consecutivas*, que aunque pueden sucederse inmediatamente, están segregadas: la producción por un lado, y la distribución y el potencial consumo –que son simultáneos– por el otro. Entonces, mientras que en la toma directa o el vivo el texto se produce *al mismo tiempo* que el fenómeno que está siendo capturado o registrado, en la segunda acepción que estamos considerando para el “tiempo real”, el texto *primero* es producido, y *luego* es publicado. *Este es el caso que describe el funcionamiento de las fotografías enviadas por WhatsApp que estamos estudiando*. Saltz lo explicaba en general para las *selfies* que son compartidas a través de redes sociales:

[Estas imágenes] nunca son accidentales: sea que están cuidadosamente posadas o que se vean como completamente espontáneas, cualquier *selfie* que se da a ver ha tenido que ser aprobada por el emisor antes de ser publicada (...) Quien comparte una *selfie* la hizo para que nosotros la veamos, y cuando nosotros la vemos, nosotros lo sabemos (y el productor sabe que nosotros lo sabemos) (Saltz, 2014)

La modalidad del “tiempo real” es la que caracteriza tanto la distribución de textos escritos a través de redes como Twitter o WhatsApp como el envío de imágenes en casos como los que estamos estudiando. Ciertamente, frente a la actividad de producción de un texto escrito, que implica una determinada duración (aunque sea breve), la generación de una imagen fotográfica digital es instantánea. Aun así, en la modalidad del “tiempo real” el requerimiento de aprobación introduce una instancia temporal entre la captura de la imagen y su distribución. Esta instancia de aprobación forma parte del *arché* del dispositivo, y –como señala Saltz en la cita– hay saber social acerca de este funcionamiento, por lo que las imágenes son vistas como tales (es decir, como aprobadas por quienes las envían).

Como vimos, por un lado este tiempo de aprobación resulta despreciable, puesto que estas fotografías producen el efecto de “mostrar un ahora”; en ese sentido, se experimentan como inmediatas. Sin embargo, por el otro, no se confunden con las imágenes obtenidas por toma

directa: mientras que el vivo implica la imprevisibilidad de los acontecimientos³⁰ (entonces la imagen sería distribuida sin ninguna aprobación previa), en el tiempo real hay una selección y decisión previa acerca de qué es lo que se da a ver. Esto le da un matiz durativo a la enunciación del “ahora” que proponen las imágenes. *Para evitar confusiones terminológicas, proponemos retener la expresión “tiempo real” sólo en este segundo sentido, y emplear “toma directa” o “vivo” para el primero, que son los términos que históricamente se han usado para describir ese fenómeno.* Parafraseando a Fernández, entonces, en el tiempo real “ahora” no quiere decir estrictamente “ahora”, sino “apenas recién”, o “durante este rato”.³¹

En el tiempo real, entonces, las fotografías son *controladas*, supervisadas, aprobadas: se neutraliza así un efecto que Barthes caracterizó como “el choque” (Barthes, 1980[1989]:66), y que podía derivar en una múltiple gama de sorpresas. Señalamos en el capítulo anterior que Barthes marca un desplazamiento de lo sorprendente del enunciado al dispositivo, como si el sólo de hecho de tomar la fotografía volviera notable lo fotografiado. Como vimos, la expansión de la fotografía digital ha hecho que en cierta medida se pierda esta cualidad de lo notable que le adviene a la imagen por el mero hecho de ser una fotografía. Sin embargo, algo de ello permanece; de hecho, así pueden ser pensadas también las fotos de comida de las que nos hemos estado ocupando: ese plato servido, parte de las ingestas de la vida cotidiana, es señalado y destacado por sobre los demás. Ese darse a ver en imágenes fotográficas lo constituye ya como notable; notabilidad que, como vimos, es reforzada por su retórica, su enunciación, y en general, su modo de darse a ver.³²

Recién señalamos un fenómeno que tiene lugar en relación con las fotografías cotidianas en la contemporaneidad, que se hace visible con claridad en el caso de las fotos de comida: se trata de dos oscilaciones en relación con la cualidad de notable en la fotografía. La primera de ellas es una oscilación entre lo notable y lo no notable: si antes una fotografía implicaba o presuponía notabilidad, los cambios en los usos sociales ponen hoy esto en duda, al menos en algunos casos. La segunda está referida al origen de su cualidad de notable, cuando este efecto se hace presente: como vimos, lo notable puede ser un atributo de lo fotografiado, independientemente del hecho de haber sido fotografiado, pero también puede ser pensado como una propiedad del dispositivo: en este caso, lo fotografiado se vuelve notable por el hecho de ser fotografiado. La notabilidad es así un atributo adquirido por una suerte de contigüidad en el momento de la toma fotográfica, que se hace visible más en la enunciación que en el enunciado de la fotografía. En otras palabras, lo enunciado se vuelve notable por haber sido enunciado fotográficamente. Esta segunda oscilación guarda puntos de contacto

³⁰ Carlón lo explica de este modo: “*el directo nos enfrenta a la previsibilidad e imprevisibilidad de la vida, de los que están vivos y de lo real, y a otra concepción, totalmente distinta, de nuestra experiencia, porque nos involucra en forma plena*” (Carlón, 2004: 132).

³¹ En ese aspecto, los viejos programas de videochat (que aún persisten, como la modalidad principal del Skype) sí trabajan con la modalidad del vivo. Damián Fraticelli decía acerca de ellos hace tiempo: “El saber del arché de estas imágenes las presenta como (...) siendo producidas y emitidas en el mismo tiempo (tiempo directo – imagen televisiva y de videochat)” (Fraticelli, 2004). Como se ve, en estos casos no se trataba de imagen estática, sino de imágenes icónico-indiciales en movimiento.

³² Retomaremos la discusión acerca de la notabilidad asociada a lo fotografiado en el capítulo que sigue.

con un conjunto de fenómenos más amplio que se observa en ciertas operatorias del arte contemporáneo. Vidal Mackinson retoma las observaciones de Boris Groys al respecto:

Boris Groys sentencia que el arte contemporáneo puede ser entendido, fundamentalmente, como una práctica de exhibición. De acuerdo con este postulado, advierte que esto podría significar, entre otras cosas, que en la actualidad se torne confuso diferenciar entre las figuras del artista y el curador. “Hoy ya no existe una diferencia ‘ontológica’ entre hacer arte y exponer arte”,³³ sostiene, y ahonda en la problemática acentuando que hacer arte significa exponerlo como tal. (Vidal Mackinson, 2014:14)

Las observaciones de Groys llaman la atención sobre el hecho de que, en los fenómenos que estamos observando, el operador no sólo toma la fotografía: también la selecciona y la pone en disponibilidad. El gesto es similar al observado en las operaciones del arte contemporáneo que señala Groys: el fotógrafo es “artista”, y es también curador. La pregunta por la notabilidad se puede reformular así en términos de una oscilación entre el hacer la fotografía y el exhibirla/distribuirla. Cuando los objetos exhibidos, como en este caso, son extraídos de la vida cotidiana, o son sus registros, el gesto puede entenderse como una *soberanía del uso*, exploraciones que “hacen visibles nuestros usos de aquellos objetos, imágenes y narrativas que determinan nuestros entornos rutinarios” (Vidal Mackinson y Baeza, 2014).³⁴

Volviendo a la fotografía, también del lado de la recepción el tiempo real abre el tiempo como presente,³⁵ y no como pasado. Esto implica, entre otras cosas, que –en las fotografías inscriptas en ese tipo de temporalidad– el futuro sólo puede estar por delante. En esto se diferencian de una posibilidad abierta por la fotografía tradicional, y es que –con respecto al instante detenido en el tiempo de la fotografía– el futuro ya haya tenido lugar; las fotografías tradicionales se reinsertan, en esas dinámicas receptivas, en nuevas narratividades, en las que el instante capturado fue un momento de posteriores transformaciones.

La dinámica del tiempo real que hemos observado para las *selfies* y las fotos de comida pone en jaque el lugar que ocupaba el acto fotográfico en la fotografía tradicional. Si por una parte tiene una dinámica muy similar (la imagen es capturada con los rastros de ese instante, que no

³³ El texto referido en la cita es Groys, Boris “Politics of Installation”, en *e-flux journal* número 2, enero de 2009.

³⁴ En una línea similar pueden entenderse las reflexiones de Genette acerca del *ready-made*: en este tipo de obras, dice este autor, su funcionamiento como arte proviene, antes que de sus cualidades estéticas, del gesto, el acto o la idea de exhibir esa producción industrial como arte. Obras que, por otro lado, poseen cualidades estéticas, sobre las que el gesto puede llamar la atención –cualidades que, en todo caso, no son atribuibles al artista que hizo el gesto de su reemplazamiento, sino a quien diseñó el objeto: “los juicios sobre el gusto son libres, y si un aficionado encuentra cualidades estéticas en un portabotellas (que, desde luego, las tiene) (...) [tiene] evidentemente, absoluto derecho a hacerlo, pero, en ese caso, el objeto portabotellas o el urinario debería ser atribuido –y el mérito de su invención reconocido– a su verdadero creador, responsable (y no Duchamp) de sus cualidades estéticas” (Genette, 1997:159). El funcionamiento de la notabilidad en las fotografías guarda relación con el funcionamiento de la esteticidad en estos casos: hay una notabilidad en esa fotografía proveniente del propio gesto de seleccionar y compartir, que propone lo compartido como notable; y puede haber también construcción de notabilidad en lo fotografiado. Es la instancia evaluativa del tiempo real la que propone cada fotografía como seleccionada; la notabilidad aparece aquí como un efecto del dispositivo en la enunciación, y el gesto de compartir toma la delantera sobre las cualidades de lo figurado.

³⁵ Se puede pensar que el tiempo construido en esas fotografías es cuasi coincidente con el de su apreciación estética: ese “apenas recién” de lo figurado en las imágenes enviadas de tiempo real, que aparece como un presente extendido, se experimenta en recepción en una apreciación estética que es también sólo presente (ver Genette, Gerard (2000) *La obra del arte II. La relación estética*, Barcelona, Lumen).

se repetirá); la fotografía generada puede ser aprobada o descartada de inmediato, y eventualmente se puede tomar una nueva imagen que, según el caso, podrá ser o no similar a la anterior. La posibilidad de retoma inmediata –incluso cuando se trata de una fotografía que no será compartida de inmediato– relativiza el peso de ese instante decisivo que señalaban autores como Dubois o Cartier-Bresson. La posibilidad de retoma, además, está ligada a distintas prácticas y moldes discursivos: en el caso de las *selfies* y las fotos de comida está habilitada, puesto que en un caso el fotografiado es el mismo que captura la imagen, y en el otro, se trata de un objeto inanimado que permanecerá idéntico a sí mismo en el lapso entre una toma y otra. Hay sendas operaciones preparatorias asociadas a estos dos moldes textuales: el *posar*, en el caso de la *selfie*, y el *disponer*, en el caso de los platos de comida. Ambas operaciones, visibles además en las huellas de las propias imágenes, generan un efecto más alejado del de la captura, del momento robado. Yendo incluso a un plano más general, la pose con mirada a cámara (tanto en las *selfies* como en las fotos tomadas a terceros con una cámara digital ordinaria, o con la cámara principal del teléfono) habla de una mayor conciencia del acto fotográfico de los fotografiados –como dice Verón, “la pose es un regalo que le hace el personaje fotografiado al fotógrafo” (Verón, 1994[1997]:64) (que en el caso de las *selfies*, es él mismo). En ese sentido, las fotos con pose y mirada a cámara son momentos capturados, pero no robados.

2.5.2. Escenas enunciativas

La enunciación de la imagen fotográfica en los casos que estamos estudiando podría resumirse en dos orientaciones: la mostración de la visión que está teniendo el emisor (“yo ahora estoy viendo esto”, como el caso de las comidas) y la mostración de la propia situación del emisor (“yo estoy ahora aquí, en esta situación”, como en el caso de las *selfies*). En forma esquemática, podría decirse que las fotografías tomadas con la cámara principal de los dispositivos tienden a construir la primera enunciación, y aquellas tomadas con la cámara frontal se orientan hacia la segunda. Ahora bien, podría objetarse rápidamente que estos efectos enunciativos existen desde el mismo día en que se creó la fotografía, en la medida en que las imágenes fotográficas siempre mostraron una visión que tenía un cierto fotógrafo. Respondemos entonces que lo que se enfatiza con respecto a otros empleos de la fotografía es la articulación del “ahora”, entendido como inmediatez temporal, y el “yo”.³⁶

³⁶ Lo novedoso es la aparición de estos efectos articulados en la fotografía; las construcciones del “ahora” y del “yo” en otros tipos de imágenes son de larga data: el “yo” estaba ya construido en los autorretratos pictóricos, mientras que el “ahora” como inmediatez temporal en el intercambio de imágenes surgió, en el ámbito de los medios masivos, con las transmisiones televisivas en vivo. Fuera de la imagen fotográfica, varios dispositivos que determinan vínculos semirrestringidos (Traversa, 2009) posibilitan la construcción articulada del yo y el ahora: el videochat y todas las comunicaciones sincrónicas por voz (el teléfono y las distintas aplicaciones digitales que lo emularon, como el Skype) son ejemplos de ello. En ciertas obras pictóricas se observaba ya también los efectos de un “ahora” entendido como continuidad temporal; tal el caso de las naturalezas muertas barrocas, descritas por Omar Calabrese, donde la contigüidad espacial de la obra emplazada en su entorno derivaba en un efecto atinente al tiempo: “Existe una *contigüidad espacial* entre el interior y el exterior del cuadro, pero, por idénticas razones, existe también una *continuidad temporal*. La escena es tal en la medida en que se contemple desde el tiempo en el que se contempla y en relación con él” (Calabrese, 1993:23). El efecto de continuidad temporal, sin embargo, era diferente en esas pinturas del observado en las fotografías enviadas en tiempo real: la naturaleza del dispositivo pictórico determina vínculos restringidos y por tanto una distancia que no permite la construcción de una inmediatez temporal.

Históricamente, las fotografías nunca mostraban una visión del “ahora”. Había sí ciertos efectos (que revisaremos enseguida) que parecían construir un presente extendido, pero en ningún caso había coincidencia temporal entre el momento de tomar una fotografía y el momento en el que esa fotografía era vista.³⁷ Es una combinación de habilitaciones técnicas (que, como vimos, incluyen la desaparición de la instancia de revelado en la fotografía digital y la posibilidad de realizar envíos en tiempo real a través de Internet, sumados a los desarrollos tecnológicos que permiten realizar todo esto desde un único dispositivo) la que posibilitó la construcción discursiva del “ahora” para este tipo de imágenes.

El “yo” que observamos en la enunciación de estas fotografías es un resultado de la instalación del “yo” en el plano del enunciado. Una de las diferencias principales que se observan en el tránsito que va desde los retratos fotográficos tradicionales hasta las *selfies* es la desaparición del desdoblamiento de la figura del fotógrafo y el fotografiado. Luego de un momento inicial en el que los retratos fotográficos eran tomados en estudios, retocados manualmente (muchas veces para ser coloreados) y autografiados por los fotógrafos (por analogía con los retratos pictóricos), con la expansión de las cámaras portátiles individuales, la figura del fotógrafo tendió a desaparecer del enunciado en los retratos fotográficos cotidianos. Las *selfies*, en cambio, lo reinstalaron: en la medida en que se proponen siempre como “una foto de mí mismo”, generan una opacidad ostensible de la instancia de producción, y una identidad del fotógrafo con el fotografiado. Algo similar ocurre con las fotos de comida: si bien varias de ellas pueden guardar parecido visual con imágenes que se encuentran –por ejemplo– en menús de restaurantes o en recetas publicadas en revistas dominicales, mientras que en estas últimas la figura del fotógrafo (y del cocinero, y del comensal) no suelen estar tematizadas –puesto que la imagen está en tanto ilustración del plato que se puede solicitar en un restaurante, o que se puede elaborar siguiendo una receta–, en las fotos de comida que estudiamos, las remisiones instalan siempre nuevamente esa figura (“esto es lo que cociné/lo que estoy por comer yo, que tomé esta fotografía”). Esto es un resultado, entre otras operaciones, de la variación del funcionamiento indicial de esas fotografías: mientras que la foto del menú es predominantemente icónica, y su indicialidad es degenerada (el comensal podrá comer un plato que se asemeja al que se ve en la imagen, pero que no es ese plato), en las fotos de comida, la indicialidad es genuina: es ese mismo plato el que fue elaborado o será ingerido por quien toma la foto; en ese sentido, lo señala (sea como cocinero y/o como comensal).

En ese sentido, aun cuando las imágenes son predominantemente descriptivas, las conversaciones y la posibilidad de inmediatez en el envío de fotografías las reinsertan en una narrativa de la cotidianidad de un yo que comparte detalles³⁸ de su día a día en estas conversaciones mediatizadas.

³⁷ Las cámaras instantáneas tipo Polaroid lograron de algún modo franquear esta barrera, aunque con una restricción evidente: para ver la fotografía se debía estar allí en ese momento. Es decir, la única manera de ver una imagen tomada en un evento que estaba transcurriendo en un determinado “ahora” era estar participando de ese evento.

³⁸ Omar Calabrese distingue entre el detalle y el fragmento, dos rasgos propios de la era que él denomina “neobarroca”. El autor explica que el fragmento, aunque pertenece a un supuesto entero, “no contempla su presencia para ser definido; más bien: el entero está *in absentia*” (Calabrese, 1987[1994]:89). El detalle, en cambio, tiene la capacidad de volver a hacer pensar en la totalidad. Agrega Calabrese: “en el caso del detalle

2.5.3. Un noema ultradeterminado

Retomemos ahora nuestra discusión inicial acerca de las imágenes fotográficas. ¿Cómo se ve afectado su estatuto semiótico a partir de su articulación compleja con los usos y las técnicas que estamos reseñando aquí? Hay algo del orden de lo constitutivo de la fotografía que está determinado por su *arché*. Como vimos en las proposiciones de Schaeffer citadas en el capítulo anterior, las fotografías son íconos indiciales, resultado de un dispositivo de captura, productor de imágenes que son a su vez similares a lo fotografiado y testimonio de que hubo un existente. Señalamos además que estos aspectos generales de las fotografías tradicionales se mantienen también en las digitales. Este estatuto puede estar gobernando los efectos de sentido, como ocurre con el caso de la fotografía familiar, o puede estar atenuado, dejando lugar a una dominante diferente según las articulaciones técnicas y discursivas en las que se encuentre la imagen fotográfica en cada caso. Verón lo formulaba de este modo:

Hay, en efecto, una especificidad puramente técnica de la fotografía: esa causalidad indicativa incluida en la captación, en un instante dado y que ya no habrá de perderse, de la luz procedente de un objeto. Desde este punto de vista, podemos decir que una fotografía es *lo que queda* del objeto o la escena representada. Pero ese “resto” habrá de historizarse y socializarse progresivamente (Verón, 1994[1997]:60)

Podría decirse que el noema barthesiano es para Verón un hecho técnico, sobre el cual pueden darse distintas articulaciones y efectos de sentido con la imagen fotográfica; según este autor, en su inserción en contextos discursivos más amplios, la imagen fotográfica se ve ultradeterminada.

En el trabajo recién citado de Verón, el autor ilustra esta ultradeterminación trabajando con algunos ejemplos de la prensa gráfica informativa. En este tipo de publicaciones, dice el autor, los distintos entramados textuales trabajan las fotografías como parte de la actualidad, debilitando así el efecto de pasado presupuesto por el “haber estado allí” e insertando la imagen en una “actualidad”: “En estos medios lo fundamental es el presente, la actualidad de la imagen, el ‘*él está allí*’ (...) más que el ‘haber estado allí’” (Verón, 1994[1997]:59). Algo similar señala acerca de la fotografía testimonial en la prensa: “En el momento en que se la consume por primera vez, esa imagen es, podríamos decir, *presente puro*, es el ‘*haber estado allí*’ de hace sólo algunas horas o en todo caso de hace sólo unos días” (Verón, 1994[1997]:62). La técnica determina la imagen como de un pasado; la discursividad ultradetermina la técnica situándola en un presente: un presente dilatado, como es el de la “actualidad”. En comparación

tendremos una tendencia a sobrevalorar el elemento porque es capaz de hacer volver a pensar en el sistema: por tanto, el detalle es, por así decirlo, ‘excepcionalizado’. Al contrario, en el caso del fragmento, la porción es considerada como un accidente del que se parte para reconstruir el todo: el fragmento se reconducirá entonces a una hipotética «normalidad» suya, la interna al sistema considerado por hipótesis” (Calabrese, 1987[1994]:93). Los efectos de inscripción estilística que reseñamos a propósito de las fotos de comida se reiteran en otros tipos de imágenes: el interior del hogar, el momento de ocio familiar. Estas imágenes de parcialidades construyen en su conjunto un efecto de totalidad de cada uno de los participantes de la conversación; y luego –como las fotos de comida– cada uno de ellos reenvía a ese modo de hacer, que es presentado como transversal a esa individualidad. En ese sentido, estas fotografías operan como detalles y no como fragmentos. En términos de su operatoria como funciones distributivas (Barthes, 1972), estos detalles operan como núcleos en relación con los testimonios narrativos insertos en la conversación cotidiana que tiene lugar a través de las redes sociales; si se consideran en relación con la vida cotidiana expandida, su funcionamiento puede ser diferente: es probable que pierdan su carácter nuclear, pasen a funcionar predominantemente como indicios, y operen así como fragmentos.

con las posibilidades abiertas por la fotografía digital y su articulación con Internet – inexistentes cuando Verón escribió las líneas citadas– aquellas imágenes aparecidas en la prensa gráfica pierden la fuerza de “presente puro” que señalaba el autor.

Es cierto que se trata de casos en los que se atenúa el valor de testimonio de un pasado propio de la fotografía para generar un efecto más cercano a la actualidad, pero esa actualidad es un presente durativo: son estos días, estas semanas, esta época, la contemporaneidad. En ese sentido, se trata de un presente que se extiende, pero que se diferencia de los efectos que hoy constituyen el *ahora* fotográfico, no habilitado para este tipo de imágenes cuando Barthes, Schaeffer o Verón formularon sus observaciones.

Como vimos, Carlón cuestiona la conceptualización de Verón cuando señala un presente en la fotografía a través del “él está allí”, que supondría un ahora:

Verón pone el acento en el presente de la recepción, pero su análisis no refuta el *noema* barthesiano: la fotografía es siempre la imagen de un tiempo pasado (*esto ha sido*) y el encuentro con el receptor que *vive en presente* se da en esa tensión. Nunca en la fotografía hay realmente un *él está allí (ahora)* como sí sucede, en cambio, en el discurso del directo televisivo (que contiene tiempo) (Carlón, 2016: 38).

Se produce así una gradación de tres niveles: el “ahora” que propone Verón es dilatado, duradero, más vecino a una noción de “actualidad” que puede durar –como el mismo autor dice– “unos días”: imágenes de un pasado relativamente cercano que se proponen como vigentes al momento de su recepción. En un segundo nivel se encuentra el “tiempo real” de las fotografías que estamos analizando: un pasado inmediato, de segundos, una imagen que es concomitante a la situación que figura. En términos cronológicos, ese instante exacto capturado en la imagen ya pertenece, en el momento de su recepción, al tiempo pasado; en términos de experiencia, se tematiza y se intercambia como simultáneo. En el tercer nivel, el directo televisivo (pero también podríamos decir, en la esfera de las comunicaciones interpersonales, el videochat): la imagen audiovisual transmitida en vivo, sin instancia durativa alguna entre su producción, su emisión y su recepción. Según Carlón, siempre que hay un corte temporal, seguirá habiendo un “esto ha sido”; es decir, el “ahora” sólo podría ser efectivo en imágenes que contengan tiempo, como las audiovisuales. Sin embargo, analizando el caso de las *selfies*, Carlón reconoce que hay un efecto de “presente expandido” (Carlón, 2016: 47). Un presente de tal tipo, podría decirse, no construye “esto ha sido”, que sería un efecto de pasado, sino un “esto está siendo”.

Instaladas en este ahora inmediato, estas fotografías –como las *selfies* o las fotos de comida– ya no son aquello que se conserva, que se atesora, que se gestiona como lo que debe perdurar para un tiempo futuro; no se trata de fotos que hayan sido tomadas para constituirse en recuerdo o rememoración. Hay en ellas un componente importante de función fática; se trata de la secundariedad que Verón señalaba para las redes sociales. En esta “contigüidad metonímica de las relaciones interpersonales” (Verón, 2013:280), es la función del contacto muchas veces la que predomina, incluso por encima de eventuales fines “utilitarios” o de información. Señalaba hace varios años Oscar Steimberg que el teléfono fue inventado como *medio* para comunicarse, y sin embargo, la actividad de hablar por teléfono se transformó muchas veces en un *fin*: más allá de lo que tengan para decirse dos personas, existe un gusto

social en el *hablar por teléfono* que las atraviesa y que puede llevarlas a llamarse entre sí; se trata de un caso en que un medio de comunicación tradicional se emplea con predominio de su función fática. Algo similar parece ocurrir con una parte importante de las conversaciones de WhatsApp que aquí estamos relevando a través de las imágenes: al igual que en el llamado telefónico del día a día, son materia de tematización el plato que se está cocinando o el menú escogido para la cena, es decir, cuestiones de la vida cotidiana, en un caso narradas y comentadas a través de la palabra hablada, en el otro mediante mensajes de texto e imágenes fotográficas. Así lo observó también Fontcuberta: “La industria de la telefonía marca el rumbo de la fotografía: lo primordial ya no es imprimir la imagen, sino enviarla integrándola en un proceso conversacional” (Fontcuberta, 2016[2017]:114).³⁹

Si la fotografía amplió su universo de posibles tematizables en las conversaciones cotidianas, fue no sólo por su naturaleza digital, sino también por su articulación con las redes sociales como WhatsApp, permiten que las fotografías sean compartidas o publicadas en tiempo real. En la historia de los medios de comunicación interpersonales, son contados los dispositivos que permitieron el intercambio en tiempo real: deberíamos considerar en los inicios el telégrafo, el teléfono y la radioafición, todos con más de un siglo de antigüedad; de allí, hay ya un salto hacia fines del siglo pasado con los teléfonos celulares (con sus llamadas y mensajes de texto) y los chats, primero textuales y luego de videollamada. Las materialidades vehiculizadas en cada uno de ellos fueron la lengua (en su forma hablada o escrita), y, mucho más acá, la imagen móvil de video. Como se vio, la conversación con fotografías en tiempo real quedó habilitada por la conjunción de dos dispositivos: el de la toma fotográfica digital, que produce imágenes en el acto, sin la espera que implicaba el revelado, y las redes sociales que, entre los dispositivos de Internet, se encuentran dentro de aquellos que permiten el intercambio en tiempo real. Son estas dos ausencias de instancias durativas las que habilitaron la conversación cotidiana con imágenes, que se caracteriza –entre otras cosas– por la corta vigencia de sus intercambios: la foto del plato que será la cena del día pierde sentido una vez pasado el horario nocturno del comer. La masificación de los teléfonos celulares inteligentes y la ausencia de costos adicionales asociados terminó por expandir esta práctica en el día a día.

Es sólo en el marco de esta nueva forma de “conversar con imágenes” –habilitada por los múltiples factores que ya hemos señalado– que estas fotografías son generadas y compartidas; se trata de prácticas comunicacionales que no podrían haber tenido lugar en el pasado, y en ese sentido, son fotografías que nunca se habrían tomado.

³⁹ Fontcuberta vincula a su vez este empleo conversacional de las fotografías con la práctica de la no-conservación ya señalada: “Ahora las fotografías funcionan como palabras dichas (...) que una vez alcanzan a su receptor, ya no hay necesidad de guardar” (Fontcuberta, 2016[2017]:119).

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES EMPLEADAS EN EL CAPÍTULO 2

- Baeza, Federico y Vidal Mackinson, Sebastián (2014) “Soberanía del uso. Apropiaciones de lo cotidiano en la escena contemporánea”, publicado en <http://www.artefundacionosde.com.ar/BO/muestra.asp?muestraId=1578> [Consulta: 3/11/2019].
- Barthes, Roland (1972) “Introducción al análisis estructural de los relatos” en Barthes, Roland y otros (1972) *Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.
- ————— (1987) *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós. Edición original (1984) *Le bruissement de la langue*, París, Éditions du Seuil. Traducción de C. Fernández Medrano.
- ————— (2004) *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*, Buenos Aires, Paidós. Edición original: (1980) *La chambre claire. Note sur la photographie*, París, Cahiers du Cinéma / Gallimard / Seuil.
- Calabrese, Omar (1993) “Naturaleza muerta” en *Cómo se lee una obra de arte*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1993) *Come si legge un'opera d'arte*, Milán, Mondadori Università. Traducción del capítulo: Pepa Linares.
- ————— (1994) *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1987) *L'età neobarroca*, Roma-Bari, Gius, Laterza & Figli Spa.. Traducción de Anna Giordano.
- Carlón, Mario (1993) “Avatares de un transgénero ‘alto’: vida y sobrevivencia del retrato en los medios masivos”, ficha de la Cátedra de Semiótica de los Géneros Contemporáneos, Facultad de Ciencias Sociales, UBA.
- ————— (2004) *Sobre lo televisivo. Dispositivos, discursos y sujetos*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- ————— (2016) “Registrar, subir, comentar, compartir: prácticas fotográficas en la era contemporánea”, en Pablo Corro y Constanza Robles (editores) (2016) *Estética, medios y subjetividades*, Santiago de Chile, Universidad Pontificia Católica de Chile. Disponible en http://estetica.uc.cl/images/stories/librovsimposio/02_mario%20carlon.pdf [Consulta: 16/10/2018].
- Cummin, Emily (2014) “Food Porn is more digestible than food”, disponible en https://www.academia.edu/28556156/Food_Porn_is_more_digestible_than_food [Consulta: 6/12/2017]
- Dubois, Philippe (2015) *El acto fotográfico y otros ensayos*, Buenos Aires, la marca editora. Edición original: (1990) *L'acte photographique et autres essais*, París, Nathan. Traducción de Víctor Goldstein.
- Fernández, José Luis (1994) *Los lenguajes de la radio*, Buenos Aires, Atuel.

- ————— (director) (2008) *La construcción de lo radiofónico*, La Crujía Ediciones, Buenos Aires.
- ————— (2014) “La radio en tiempos de movilidad y networking”, en revista *Líbero* v. 17, n.34, julio-diciembre de 2014, San Pablo. Páginas 65 a 76.
- ————— (2016) “Plan de Trabajo 2016. Semiótica I. Semiótica de las mediatizaciones en época de convergencias y divergencias”, material de cátedra. Disponible en https://www.academia.edu/22739719/SEMI%C3%93TICA_I._SEMI%C3%93TICA_DE_LAS_MEDIATIZACIONES [Consulta: 14/3/2016].
- Ferreira, Javier (1999) “Emociones culinarias. Las revistas de cocina *gourmet* en Argentina (1980-2005)” en Traversa, Oscar (coord.) (1999) *Comer, beber, hablar. Semióticas culinarias*, revista *deSignis* número 18, Buenos Aires, FELS-La Crujía.
- Fontcuberta, Joan (2017) *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg. Edición original: 2016.
- Fraticelli, Damián (2004) “Nuevos chats en la red” en revista *DeSignis* volumen 5, Barcelona, Gedisa. Páginas 107 a 116.
- Genette, Gerard (1997) “El estado conceptual”, en *La obra del arte*, Barcelona, Lumen.
- Hamon, Phillippe (1991) *Introducción al análisis de lo descriptivo*, Buenos Aires, Edicial. Edición original (1981) *Introduction à l'analyse du descriptif*, París, Hachette. Traducción de Nicolás Bratosevich.
- Herman, Jenny L. (2017) “#EatingfortheInsta: A Semiotic Analysis of Digital Representations of Food on Instagram” en *Graduate Journal of Food Studies*, Vol. 4 No. 2 (noviembre 2017). Páginas 21 a 32. También disponible en <https://gradfoodstudies.org/2017/11/11/eating-for-the-insta/> [Consulta: 12/12/2017]
- Kozinets, Robert V. (2010) *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*, Londres, SAGE Publications Ltd. Disponible en Internet en <http://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=QNDaeutR9v4C&oi=fnd&pg=PP1&q=-Kozinets,+Ch.+%E2%80%9CCultures+and+communities+online%E2%80%9D&ots=w5uWpwnTWr&sig=XP3yf1IAUPAA2gnhc7UZO9Oxyxc#v=onepage&q=-%20Kozinets%2C%20Ch.%20%E2%80%9CCultures%20and%20communities%20online%E2%80%9D&f=false> [Consulta: 27/2/2016].
- Manovich, Lev (2003) “Las paradojas de la fotografía digital”, en AA.VV (2003) *Los usos de la imagen. Fotografía, film y video en La Colección Jumex*, Buenos Aires, Malba-Jumex-Espacio Fundación Telefónica. Publicación original (1994) “The Paradoxes of Digital Photography”, s/d.
- ————— (2012) *El software toma el mando*. Traducción de Everardo Reyes-García. Disponible en https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich_ [Consulta: 15/3/2016]. Título original: *Software takes command*, s/d.

- Marrone, Gianfranco (2015) “Food Porn: l’esposizione del cibo”, disponible en https://www.academia.edu/11790486/Food_Porn_lesposizione_del_cibo [Consulta: 6/12/2017]
- Peirce, Charles Sanders (1986) *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires, Nueva Visión. Edición original: Hartshorne, Charles y Weiss, Paul (comp.) (1965) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Cambridge-Massachusetts, Harvard University Press. Volumen II, *Elements of Logic*, libro II, “Speculative Grammar”, caps. 1, 2 y 3.
- Saltz, Jerry (2014) “At an Arm’s Length: A History of the Selfie”, disponible en <http://www.vulture.com/2014/01/history-of-the-selfie.html> [Consulta: 27/2/2016].
- Schaeffer, Jean-Marie (1990) *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1987) *L’image précaire du dispositif photographique*, París, Seuil.
- Sontag, Susan (2016) *Sobre la fotografía*, Buenos Aires, Debolsillo. Edición original: (1977) *On Photography*, Londres, Penguin Books.
- Steimberg, Darío (2016) “Narrativa y vida cotidiana” en Soto, Marita (comp.) (2016) *Habitar y narrar*, Buenos Aires, Eudeba.
- Steimberg, Oscar (1993) *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel.
- Tifentale, Alise y Manovich, Lev (2014) “Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media”, disponible en <http://manovich.net/index.php/projects/selfiecity-exploring> [Consulta: 10/12/2017]. Editado originalmente en Berry, David M. y Dieter, Michael (eds.) (2015) *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan, Londres. Páginas 109 a 122.
- Traversa, Oscar (2001) “Aproximaciones a la noción de dispositivo”, revista *Signo y Seña* número 12, Buenos Aires, Instituto de Lingüística, FFyL UBA.
- ————— (2009) “Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse”, revista *Figuraciones* número 6, Área Transdepartamental de Crítica de Artes, Universidad Nacional de las Artes. Disponible en <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/recorrido.php?idn=6&idr=48> [Consulta: 1/8/2015].
- Verón, Eliseo (1974) “Para una semiología de las operaciones translingüísticas” en revista *Lenguajes* número 2. Buenos Aires, Nueva Visión.
- ————— (1996) *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, Barcelona, Gedisa. Edición original: 1987.
- ————— (1997) “De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía”, en Veyrat-Masson, I. y Dayan, Daniel (comps.) (1997) *Espacios públicos en imágenes*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1994) *Hermès 13-14. Espaces Publics en Images*, París, CNRS Éditions. Traducción: Alberto L. Bixio.

- ————— (1999) *Esto no es un libro*, Barcelona, Gedisa
- ————— (2013) *La semiosis social, 2. Ideas, momentos, interpretantes*, Buenos Aires, Paidós.
- Vidal Mackinson, Sebastián (2014) “Soberanía del uso. Repensar los límites de la práctica curatorial” en *Soberanía del uso. Apropiaciones de lo cotidiano en la escena contemporánea*, Buenos Aires, Fundación OSDE.
- Wilson, Kathleen S. (2010) “Blovells, Twovells, and Cell Phone Novels”, disponible en https://www.researchgate.net/publication/336107622_BLOVELLS_TWOVELS_AND_CELL_PHONE_NOVELS_Bridges_to_Literature_or_Roads_to_Nowhere [Consulta: 16/11/2019].
- Zelcer, Mariano (2009) “Medio y dispositivo en internet”. Ponencia presentada en el XI Congreso RedCom, realizado en la provincia de Tucumán, Argentina.
- ————— (2016) “El diario en el teléfono: las versiones móviles de los periódicos digitales”, en Soto, Marita (coord.) *Habitar y narrar*, Edudeba, Buenos Aires. Páginas 109 a 129.

CAPÍTULO 3
FOTOGRAFÍAS EN RED:
BIOGRAFÍAS, *SNAPS*, *STORIES**

* Un adelanto de este capítulo fue presentado como ponencia bajo el título “Dispositivos y enunciación en la postfotografía: algunas trayectorias de la imagen fotográfica digital en redes sociales” en el 14° Congreso Mundial de Semiótica de la IASS (International Association of Semiotics Studies), organizado por la Asociación Argentina de Semiótica y la Universidad Nacional de las Artes en la ciudad de Buenos Aires entre el 9 y el 13 de septiembre de 2019.

Los tipos de intercambios y las clases de fotografías que hemos estado estudiando en el capítulo anterior se enmarcan en lo que se ha conocido como *postfotografía*: una multiplicidad de fenómenos que, al decir de Joan Fontcuberta, han tenido lugar a partir de “la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital y que es consecuencia de la superabundancia visual” (Fontcuberta, 2016[2017]:7). Tres factores centrales caracterizan este orden visual de lo fotográfico según el autor: “la inmaterialidad y transmitabilidad de las imágenes; su profusión y disponibilidad; y su aporte decisivo a la enciclopedización del saber y de la comunicación” (Fontcuberta, 2016[2017]:9)¹.

Si la postfotografía “fluye en el espacio de la sociabilidad digital”, entonces las redes sociales son el espacio en el cual deberíamos observar sus dinámicas. Lo hicimos en las páginas anteriores a propósito de un cierto tipo de intercambios que tienen lugar en WhatsApp: las fotografías tomadas y enviadas en tiempo real. Sin embargo, las posibilidades de articulación entre fotografía y redes sociales no se agotan allí: existen muchas otras formas posibles que implican, cada una, distintos tipos de regulaciones, que afectan a su vez el estatuto de la imagen fotográfica en cada caso. En este capítulo deseamos repasar sucintamente tres de ellas, que van hacia más y hacia menos con respecto a lo ya observado para el caso de WhatsApp y las imágenes en tiempo real. Se trata del uso canónico de Instagram, las imágenes tipo *snap* de la red Snapchat, y las historias o *stories*, también inauguradas por Snapchat, pero luego adoptadas por otras redes (fundamentalmente, Instagram).

3.1. EL USO CANÓNICO DE INSTAGRAM

Como es conocido, en el funcionamiento canónico de la red Instagram, cada usuario publica sus fotografías, a las que puede intervenir con el empleo de los llamados “filtros”. En las prácticas habituales, cada quien sube las fotos que él mismo ha tomado, o que le han tomado a él con su cámara. Esas fotos quedan publicadas para siempre, y pueden ser vueltas a ver una y otra vez cada vez que se ingrese a la “biografía” de ese usuario en la red social.² En este empleo, las fotografías se atesoran y conservan; no ya en álbumes de papel, aunque sí en una suerte de álbum digital compartido. El gesto aquí es de selección y atesoramiento: no todas las fotos se publican, sino sólo algunas que han sido elegidas y que pasarán a formar parte de ese conjunto público o semipúblico que construye una cierta narratividad. La inclusión de una fotografía en la biografía implica habitualmente algún tipo de criterio curatorial, de selección de imágenes que implican la construcción del usuario como desempeñándose en ciertas

¹ Antes de Fontcuberta, múltiples autores ya habían trabajado sobre la descripción de la postfotografía, aunque no necesariamente empleando ese término. Entre ellos debemos citar a Fred Ritchin, quien en *Después de la fotografía* dio cuenta tempranamente de la diversificación en los usos y la circulación de las fotografías a partir de su digitalización. Decía este autor: “(...) el acto fotográfico (...) evoluciona hacia una estrategia comunicativa más pronta y omnipresente, casualmente representada en el uso de teléfonos y asistentes digitales personales, *Web cams* y satélites” (Ritchin, 2010[2009]:22). Ritchin ya llamaba la atención acerca de la vinculación entre la naturaleza digital de la fotografía y sus posibilidades de ser compartida en tiempo real, un fenómeno del que nos ocupamos en el capítulo anterior y en el presente: “(...) a diferencia de casi toda la fotografía análoga (...) la digital es prácticamente contemporánea al producir imágenes que pueden ser vistas casi inmediatamente en todo el mundo o en la propia cámara” (Ritchin, 2010[2009]:170).

² Las posibilidades de acceso dependen de los permisos que decida otorgar cada usuario; el contenido de algunos perfiles es público, por lo que están visibles para cualquier usuario, mientras que existen otros usuarios que sólo permiten ver sus imágenes a los contactos autorizados.

prácticas o esferas de la vida social (el viajero, la madre, el ídolo popular, el fotógrafo urbano, etc.). En ese sentido, la denominación de biografía (y no “perfil” o “cuenta”, como en otras redes) tematiza ya esa selección de fotos como una cierta historia fotográfica del usuario, que –de distintas maneras– constituye un registro temporal de una vida en imágenes. Instagram es, en ese sentido, el espacio en el que pervive un vínculo con las imágenes fotográficas más cercano al que predominaba en los tiempos del papel: las fotografías son menos numerosas, se reúnen en un espacio, se comparten, se conservan.

3.2. LAS SNAPS

La segunda articulación entre fotografías digitales y redes sociales que queremos señalar fue inaugurada por la red Snapchat: nos referimos al envío de fotografías en tiempo real que se borran segundos después de ser vistas; en la jerga de la aplicación, se trata de las “snaps”. El funcionamiento es el siguiente: un usuario le envía una fotografía a uno o varios usuarios que tiene en su lista de contactos; el o los usuarios que reciben estas fotografías sólo pueden verlas una vez y por pocos segundos, y de inmediato, estas imágenes desaparecen para siempre de su teléfono, sin posibilidad de volver a verlas.³ El borrado de las *snaps* en esta aplicación no se debe a algún tipo de limitación técnica, sino que es deliberado. Dicho de otro modo: es el dispositivo digital de Snapchat el que instaura esta regulación de los intercambios para el caso de las *snaps*, introduciendo una restricción allí donde la técnica no la determina: el borrado de las fotografías.⁴

El borrado va en contra de la lógica general de conservación que maneja el mundo de las computadoras, en la cual los archivos nunca desaparecen, siempre se acumulan, a menos que sean deliberadamente eliminados por el usuario. Al respecto, señalaba Manovich:

En un ordenador, cuando se crea un archivo ya nunca más desaparece, excepto si el usuario lo elimina de manera explícita. Y aun así, normalmente se pueden recuperar los elementos eliminados, por tanto, si en el “espacio de la carne” tenemos que esforzarnos en recordar, en el ciberespacio tenemos que esforzarnos en olvidar. (Manovich, 2001[2006]:112)

El envío en tiempo real y el borrado automático inmediatamente posterior hacen que las *snaps* sean apenas un parpadeo, una imagen que dura casi tan poco como la que tenemos con nuestra visión ordinaria, que sólo podemos retener en forma duradera en nuestra memoria, pero no a través de la percepción, ante la cual entidades y estados de hecho se modifican permanentemente. Si la fotografía tradicional generaba un efecto de detención del tiempo, en las *snaps* el borrado instantáneo lo debilita: el tiempo sí está detenido en esa fotografía, pero sólo por unos instantes; el gesto del borrado es casi la reanudación del fluir de la temporalidad; aquello ya pasó, esa imagen ya no está; habrá eventualmente nuevas, en las que también la duración será efímera. La imagen no se conserva y el tiempo no se detiene: en este

³ A menos que el usuario que la recibe las capture justo en ese momento, tomando una foto de pantalla; en ese caso, Snapchat le avisará al usuario que envió la foto que tuvo lugar esa captura, pero no podrá impedirla. Para una descripción de las principales funcionalidades de Snapchat puede consultarse Bellucci, Julieta y Oñate, María del Rosario (2016) “La era de Snapchat. Los medios y la utilización de ‘discover’”, tesis de Licenciatura para la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad Argentina de la Empresa, Buenos Aires, Argentina.

⁴ Fotografías que, además, pueden estar intervenidas de múltiples maneras – por ejemplo, con textos, tonalizaciones o imágenes sobreimpresas. Volveremos sobre esto enseguida.

funcionamiento de Snapchat, la técnica fotográfica está modelada jugando contra su propia historia. En ese sentido, si el estatuto de la fotografía en el uso canónico de Instagram es muy cercano al originario (testimonio de un haber estado allí, momento detenido destinado a ser conservado), en el caso de Snapchat cambia por completo: son imágenes destinadas a desaparecer, casi de inmediato. El borrado compulsivo vuelve las imágenes drásticamente temporarias, y las señala como tales: “esta imagen no es nada que esté destinado a ser conservado” / “esta imagen está destinada a desaparecer ahora mismo”. La denominación de *snap* (en inglés, “chasquido”) hace referencia metafóricamente a esta brevísima duración: un chasquido sólo puede durar un instante, es por definición no duradero, instantáneo, efímero. Este dispositivo parece preconfigurar la discursividad de los *snap*s como cabalgando entre dos esferas que a la vez se intersecan: la de lo lúdico, con imágenes que proponen guiños, juegos visuales o humoradas, y la de lo prohibido, que se sintetiza en el uso de las *snap*s –extendido particularmente entre algunos adolescentes– para el envío de fotos de las partes íntimas del cuerpo (fenómeno conocido como *sexting*).

La dinámica de la temporalidad de las *snap*s también ha sido nombrada como *tiempo real*, señalando con este término no sólo un aspecto que ya habíamos visto en el caso de WhatsApp –la casi inmediatez entre el momento de la toma, el envío y la recepción– sino también la brevísima duración de estas imágenes. El tiempo real se asocia en este caso con una dinámica del fluir permanente, que implica al mismo tiempo el carácter efímero de cada texto o imagen, que enseguida es reemplazada por la siguiente. Diego Levis da una explicación en este sentido:

Las tecnologías de la comunicación y la simulación digital abren paso a una aparente disolución del espacio-tiempo en el fluir continuo de mensajes (...) Estas realidades “inmateriales” transcurren en un tiempo al que pretenciosamente se denomina *real*, que ignora el pasado y oculta el presente. Un tiempo funcional, efímero y sin memoria (Levis, 2014:196)

La aplicación de Snapchat, además, abre a la cámara, es decir: apenas se ingresa a ella se ve la función de cámara lista para tomar una fotografía de tipo *selfie*. Dicho de otro modo: lo primero que hace es invitar a los usuarios a tomarse una foto y así iniciar sus interacciones; de este modo, favorece y promueve el conversar con imágenes del que dimos cuenta en el capítulo anterior. En este sentido, Snapchat e Instagram se aproximan, en tanto plataformas en las que habitualmente se comparten imágenes propias; en un caso, acumulándose en un historial; en el otro, como relámpagos que iluminan imágenes puntuales. Del otro lado, WhatsApp, pero también Facebook, son espacios de intercambios más amplios, en los que suelen compartirse tanto imágenes propias (capturadas con la cámara del teléfono) como de terceros (enviadas por otros contactos, tomadas de sitios web, etc.).

Las *snap*s fueron precursoras de una práctica hoy muy extendida en múltiples formatos y redes sociales: la intervención de las fotografías o videos, ya no sólo con el agregado de filtros o marcos, como lo permitía Instagram, sino también con la sobreimpresión de objetos o elementos y el agregado de textos o trazados.

Sin embargo, la novedad que distinguió a Snapchat en términos de la intervención de las imágenes fueron los efectos llamados “lentes”, posteriormente imitados por Instagram en sus “face filters”. Las lentes tienen la particularidad de modificar las fotografías o videos, no sólo con sobreimpresiones, sino también con cambios en la apariencia de los rostros: se agrandan

los ojos, se modifican los pómulos, se adquieren los rasgos de un anciano, se agregan orejas, nariz y lengua de un perro, etc. Algunos ejemplos de estas intervenciones corresponden al tipo de imágenes conocido como “realidad aumentada”.⁵ Las lentes tienen además la particularidad de no ser un efecto de posproducción, sino concomitante a la toma de la imagen: la lente se selecciona entre las opciones disponibles, y en la pantalla del celular, donde se previsualiza la imagen que será capturada, ya se observa la imagen con el efecto de la lente aplicada; es decir, no hay una vista de la imagen sin intervenir. Las lentes intervienen, desde el punto de vista de la experiencia de quien genera la foto, en la instancia de la toma o el registro; mientras que los demás efectos (filtros, agregados de texto, de trazados, de emoticones o ilustraciones sobrepuestas) se añaden con posterioridad a la toma, en una instancia de posproducción, que es parte del proceso ordinario de generación de imágenes en esta plataforma.⁶

En Snapchat, la captura de la foto o el video es sólo el inicio de la generación de una imagen que se planifica como intervenida desde un inicio; ya desde el momento de la toma, el usuario calcula el encuadre pensando en los elementos y efectos que aplicará con posterioridad sobre la imagen. Analizando las prácticas ligadas a esta plataforma, Ignacio Gallino lo resumía de este modo:

Apuntar con la cámara es apenas el comienzo de algo que va mucho más allá de un par de filtros y una estética berretona. Lejos de Instagram, donde la imagen cuidada y bellamente trabajada nos acerca al placer contemplativo, o de Facebook donde su uso más extendido nos invita a una documentada recorrida que va desde las vacaciones en Brasil al nacimiento del último bebé de la familia, la idea en Snapchat es pisar esas fotos o videos para ponerle encima un mensaje y crear así receptor activo. Pasamos de la tradicional imagen que sintetiza, sugiere o vale más que mil palabras a la imagen que se expande con mil palabras, íconos, garabatos. Se construyen mensajes enriquecidos, llenos de indicios, sugerencias indirectas, o “directas” como misiles. (Gallino, 2016)

La posibilidad de transformar las imágenes había sido señalada por Janet Murray, varios años antes del surgimiento de Snapchat, como una forma de placer propia de los entornos digitales. Lo que la autora formulaba acerca de los ordenadores es hoy aplicable también a las funciones de edición de la imagen presentes en esta plataforma, que se emplea exclusivamente en los teléfonos celulares:

La tercera forma de placer característica de los entornos digitales [además de la inmersión y la actuación] es el placer de la transformación. El ordenador nos ofrece innumerables oportunidades de cambiar de apariencia. Con un programa de cambiar formas podemos transformar rostros sin esfuerzo alguno, de manera que un adolescente sonriente se convierte en una anciana arrugada como por arte de magia. (Murray: 1997[1999]:167)

⁵ La realidad aumentada es un tipo de imagen que se caracteriza por sobreimprimir, en el momento de captura de las imágenes de videos, elementos visuales adicionales, como si hubieran formado parte también de la escena capturada. Nos referiremos a este tipo de imagen hacia el final del capítulo 5.

⁶ Algunos ejemplos de fotografías intervenidas en Snapchat, en los que se puede observar tanto los recursos de las *snaps* como de las "lentes", pueden verse en los siguientes enlaces: <http://www.blairkaplan.ca/snap-chat/>, <https://www.vogue.mx/agenda/cultura/articulos/tu-guia-para-un-snapchat-perfecto/5999>, <http://culturageek.com.ar/snapchat-dicen-vos-los-filtros-mas-usas/> y <https://www.buzzfeed.com/bibibarud/la-guia-mas-practica-para-usar-snapchat>[Consulta: 14/10/2018]

Esta posibilidad de transformación de la imagen, sintetizada en los distintos efectos de edición disponibles, en Snapchat toma la escena. Recursos de posproducción digital que en la década de 1990 requerían de equipos especiales de edición, y que fueron distintivos de ciertas emisiones televisivas –pensamos fundamentalmente en el conocido programa argentino *Caiga Quien Caiga*, que los empleó para la sátira política– en Snapchat se popularizan y se ponen al alcance de cualquier usuario que disponga de un *smartphone* con la aplicación instalada.

La edición en estas imágenes es ostensible: la enunciación es opaca, y predomina por sobre el enunciado. Cada *snap* es un ejercicio lúdico de intervención de *selfies* o retratos; casi como si lo que cada imagen llamara a observar es el juego de efectos visuales que ha tenido lugar sobre esa fotografía o video esa vez, antes que lo que aparece figurado. Con el uso, sin embargo, los efectos comenzaron a repetirse, y enseguida la novedad parece haberse agotado. Si originalmente la posproducción era un gesto de rebeldía (producir cambios sobre una imagen fotográfica, que nació justamente para mostrar las cosas tal cual son), con el tiempo el molde de Snapchat terminó por instalar un horizonte de previsibilidad, donde lo esperado es precisamente la imagen intervenida: de una imagen que llega por Snapchat no se espera ya la fidelidad de una fotografía, sino un juego visual que la tome como base.

Con respecto a la fotografía tradicional, las *snaps* proponen quiebres en la relación de la fotografía tanto con la verdad (en tanto la imagen ya no promete semejanza) como con la conservación (en la medida en que tienen una duración brevísima y programada). En ese sentido, son plenamente un fenómeno de la postfotografía, tal como lo señala Fontcuberta:

(...) si la fotografía ha estado tautológicamente ligada a la verdad y a la memoria, la postfotografía quiebra hoy esos vínculos: en lo ontológico, desacredita la representación naturalista de la cámara; en lo sociológico, desplaza los territorios tradicionales de los usos fotográficos. (Fontcuberta, 2016[2017]:15)

3.3. LAS STORIES

En las imágenes de las figuras 1 y 2 también puede observarse otra particularidad de las *snaps*: su formato vertical. Esta disposición, que es la propia del modo en el que se sostienen los teléfonos celulares, es sin embargo novedosa en relación con las interfaces culturales, e implica una ruptura en una historia en la cual los formatos apaisados u horizontales dominaron la escena, desde el cinematógrafo, hasta la televisión y las computadoras personales. Señalaba Manovich al respecto: “Otra característica de la percepción cinematográfica que persiste en las interfaces culturales es el encuadre rectangular de la realidad representada” (Manovich, 2001[2006]:131)

Esta historia del predominio de la horizontalidad se bifurca desde el momento en que los *smartphones* se expanden en el uso cotidiano como la cámara más empleada: mientras que en las computadoras y los televisores el formato apaisado permanece y se extiende en las pantallas *wide* (cada vez proporcionalmente más anchas), en la producción de fotografías y videos con teléfonos celulares aparece el uso del formato vertical, dominante en las *snaps*. El

formato vertical es, en forma evidente, una restricción técnica que proviene de la forma de las pantallas que se ha terminado por imponer como la dominante en estos teléfonos celulares.⁷

La disposición vertical es también la propia de otro formato inaugurado por Snapchat, conocido como *stories*. Las *stories* consisten una fotografía o video de corta duración, o una breve sucesión de ellos, que pueden ser intervenidos al modo de una *snap*, y que tienen la particularidad de estar disponibles por 24 horas desde su publicación en la biografía del usuario. A diferencia de lo que ocurrió con las *snaps*, las *stories* fueron emuladas por una multiplicidad de redes sociales –Facebook, Instagram, WhatsApp– que las añadieron como una opción más de publicación por parte de los usuarios. Al ingresar a estas plataformas, se encuentra un espacio en el cual se observa quiénes han publicado una *story* ese día;⁸ el usuario puede elegir cuál o cuáles quiere ver⁹ y la imagen de la *story* se visualiza ocupando la totalidad de la pantalla, algo que no caracterizaba a las imágenes de ninguna de estas plataformas hasta el momento.¹⁰ Además, las *stories* están visibles habitualmente al ingresar a las plataformas: a diferencia de las publicaciones ordinarias de los usuarios, que recién se encuentran después de desplazarse hacia abajo en la sección de noticias o el *feed*, tienen un acceso destacado, que las prioriza por sobre los posteos regulares. En esas plataformas las imágenes de las *stories* también pueden ser editadas con filtros, textos, íconos y efectos, aunque no están disponibles las “lentes”: fuera de Snapchat la iconicidad no es puesta en jaque.

Las *stories* se instalaron en los intercambios cotidianos de las redes sociales como un espacio en el que se tematiza la propia situación del día: no necesariamente lo cotidiano –que implica repetición, rutina, regularidad–, sino predominantemente lo distintivo de la jornada: el viaje, la celebración, el evento singular; o, en otros usos, simplemente aquello que se tiene para decir (por ejemplo, la adhesión a una causa).¹¹ Todas “historias” que, como la historia, pasan, y están sólo para ser vistas sólo durante un día.

Desde que incluyó las *stories* dentro de sus opciones de publicación, fue Instagram la red en la que predominó este formato. Los últimos datos disponibles a la fecha de escritura de este

⁷ Un formato que a su vez está condicionado por la forma y el tamaño que, en promedio, tiene la mano de un humano adulto. Dicho de otro modo, el formato vertical de los *smartphones* es el resultado de la maximización de la superficie de la pantalla en un dispositivo que pudiera ser sostenido adecuadamente por un humano con una sola mano.

⁸ En WhatsApp, las *stories* aparecen en la sección de “Estados”.

⁹ Aunque muy habitualmente, cuando el usuario accede a ver la primera de ellas, las plataformas le muestran las restantes una tras otra.

¹⁰ Con excepción del formato publicitario de Facebook conocido como “canvas”. Como se ha visto en las figuras de ejemplo, la pantalla completa ya era empleada con anterioridad por Snapchat.

¹¹ Las *stories*, así como también otros tipos de publicaciones en las redes sociales, no son usadas solamente por personas, sino también por empresas, como parte de su comunicación. Si bien en esos casos se emplea el formato de la *story* (pantalla completa, corta duración), esas producciones se ubican más en la esfera de la publicidad que el de la conversación cotidiana. El caso extendido de los llamados “influenciadores”, que en el marco de sus publicaciones personales incluyen comunicaciones referidas a productos o servicios, constituye un híbrido entre las dos esferas que es parte de su singularidad. El fenómeno de la publicidad en redes sociales (sea en forma convencional a través de anuncios, sea a través de las figuras de los influenciadores) es sin duda relevante, pero lo dejamos a un costado en este trabajo, puesto que escapa a nuestra indagación.

texto muestran un crecimiento vertiginoso: en algo más de un año, entre octubre de 2016 y noviembre de 2017, su producción se triplicó (ver figura 3.1).

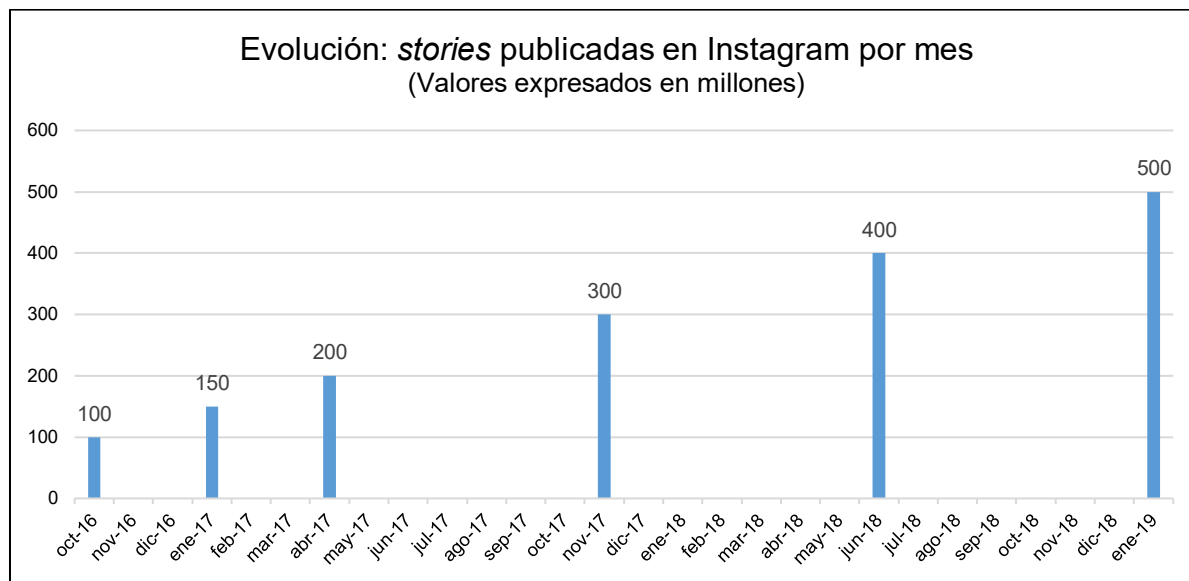


Figura 3.1. Evolución de la generación de *stories* en Instagram. Fuente: presentaciones internas de Facebook/Instagram de marzo de 2018 y octubre de 2019.

3.4. DISPOSITIVOS Y ENUNCIACIÓN

Cada una de estas modalidades de regulación de la intervención y el intercambio de las imágenes fotográficas puede ser pensada como un dispositivo diferente, que instaura distintas propuestas enunciativas.

3.4.1. Instagram

El uso canónico de Instagram ilustra cómo incluso en tiempos de la postfotografía persisten usos de la fotografía ligados a prácticas más tradicionales: las fotografías se seleccionan, se muestran, se conservan. Carlón (2016) califica este tipo de vínculo con la fotografía como “moderno”. En contraposición, serían posmodernos los usos que implican la intervención o la manipulación de la fotografía (los primeros propios de las *snaps*, los segundos habituales en las *stories*). En el marco de estos usos modernos, probablemente Instagram es el espacio en el que más se juega una cierta estetización de la imagen fotográfica: a través de los filtros, la plataforma propone intervenir en las temperaturas, la iluminación, los colores, los grados de saturación o el contraste. La biografía de Instagram de cada usuario se presenta como el resultado de una selección de fotos, cada una de las cuales además ha sido editada (pero no intervenida). Esas biografías parecen oscilar entre el “este soy yo”, el “esto soy yo”, y el “así me presento yo” (puesto que oscila entre el “así me veo” y el “esto es lo que veo”).

Este dispositivo de Instagram es de algún modo la contracara de los usos cotidianos de WhatsApp: se trata de un espacio en el que la imagen es cuidada, donde se acentúa su función poética y hay un menor anclaje con la inmediatez o incluso la cotidianidad.

3.4.2. Las *snap*s

En las *snap*s, en cambio, hay un predominio de la función fática con componentes lúdicos; de algún modo se pone por delante la acción de la intervención; el enunciador de estas fotografías parece decir “así juego con las imágenes”, con un gesto de originalidad y de rebeldía sobre esas imágenes de registro que, como se vio, tiende con el uso extendido a volverse una suerte de grado cero en relación con las expectativas de la plataforma. La novedad tiende a pasar así por los nuevos filtros que puedan emplearse; la enunciación entonces se ve como escindida entre ese fotógrafo fotografiado, y una enunciación institucional del dispositivo que renueva las posibilidades de intervención con la publicación de filtros.

Los usos del *sexting* asociados a las *snap*s merecerían un análisis por separado por la singularidad de los efectos que se producen cuando el dispositivo se articula con ese particular campo de desempeño, pero se pueden señalar al menos algunas articulaciones. Cuando, empleando *snap*s, se comparten fotografías de partes íntimas del cuerpo, el gesto es de dejar ver lo que no debe ser visto: se deja ver porque se sabe que no permanecerán ni la imagen compartida, ni rastro alguno de que esa imagen ha sido dada a ver. Traversa pensaba lo público, lo privado y lo íntimo como grados de visibilidad: en el extremo de lo público, la cabeza del poder, con los máximos grados de visibilidad; en el otro, los excrementos y desechos del cuerpo, vedados a la vista (Traversa, 1995:110). En la conceptualización de Traversa, la cualidad de visible es perentoria: aquello que es dado a ver, seguirá siendo visible en el futuro. El borrado programado de Snapchat transforma la cualidad de visible en temporaria, y habilita así prácticas que desafían lo tradicionalmente establecido como privado, dándoles visibilidad a imágenes del propio cuerpo que históricamente permanecían fuera de la vista de los demás. Esto no las transforma en públicas, pero sí las deja fuera de eventuales sanciones sociales, por la ausencia de huellas visibles una vez que la imagen ha sido eliminada.

En todos los casos, participar de estos tipos de intercambios y emplear estos dispositivos implica conocer las habilitaciones y restricciones que instauran; es decir, las prácticas ligadas a las *snap*s no pueden explicarse sin considerar que se ponen en juego saberes de su *arché*.

3.4.3. Las *stories*

La adopción del dispositivo de *stories* por parte de Instagram representó una ruptura en relación con las lógicas que gobernaban las dinámicas de esa red: si originalmente era una suerte de refugio moderno en el cual las fotografías continuaban conservándose, las *stories* vinieron a traer, en ese mismo espacio, una caducidad programada y un sentido de lo temporario o pasajero ligado a las imágenes. Sin embargo, como se observó, las *stories* fueron adoptadas por los usuarios y se transformaron en un espacio más de esa red social, incluso destacado por sobre el clásico *feed*.

Puede sugerirse, como hipótesis, que el éxito de las *stories* en Instagram se debe a una suerte de “encuentro fecundo” entre una propiedad del dispositivo y una cierta área temática del “conversar con imágenes”. La noción de “encuentro fecundo” la empleamos hace ya varios años para sugerir una explicación acerca de por qué los diarios, que vivían históricamente en el papel, habían tenido, entre fines del siglo pasado y comienzos de este siglo, un despliegue

y una expansión tan notables en la Web a través de sus versiones electrónicas. Decíamos entonces que el diario, que tematiza la *actualidad*, había hallado un espacio que le permitía la *actualización* permanente: así, el género encontraba un dispositivo que se amoldaba particularmente a su área privilegiada de tematización (Cuesta y Zelcer, 2002). Algo similar puede pensarse en relación con las *stories*: las conversaciones cotidianas, que versan sobre el día a día, encontraron en las *stories* un dispositivo que se renueva precisamente día a día, y que además cuenta con recursos que permiten construir una cierta narratividad. Con respecto a lo observado en WhatsApp, en las *stories* la foto cotidiana sale de la conversación grupal para volverse pública para toda la red de amistades: “esto es lo que tengo para contar hoy”. Se cuenta, se muestra y se comenta la vida cotidiana en imágenes (tanto fotografías como videos). En el caso de los diarios electrónicos, el dispositivo de la Web preexistía: los periódicos llegaron a ellos con sus dinámicas tradicionales (aunque no todos lo recuerdan, inicialmente los diarios digitales se publicaban una vez por día también en la Web), para luego amoldarse y explotar una posibilidad hasta entonces poco empleada: la actualización casi permanente. Las fotografías y videos de las *stories*, en verdad, no encontraron un dispositivo preexistente: el dispositivo instauró regulaciones (tanto habilitaciones como restricciones) que lo situaron ya en un área específica del intercambio, que simultáneamente habilitó y reguló los tiempos de un compartir cotidianamente imágenes con los contactos o seguidores.

Como efecto de estas regulaciones, la enunciación de las *stories* parece decir “esto es lo que me pasó” / “esto es lo que tengo para contar/para decir hoy en imágenes”: es lo que decido compartir, pero no atesorar. Bajo esta enunciación determinada por el dispositivo se encuentran muy variadas propuestas discursivas, que según el caso recorren incluso distintos campos de desempeño: las *stories* pueden mostrar la visita diaria a la plaza con las hijas, la participación en una manifestación por los derechos de la mujer o la planta de la terraza que hoy ha dado una flor.

En las dos modalidades relevadas, Instagram va así hacia más y hacia menos con respecto a la conservación de las imágenes que observábamos en el capítulo anterior. Va hacia más en el uso canónico: perviven allí espacios de atesoramiento, de la imagen como recuerdo, de acentuación de la estetización de la fotografía, de seleccionar lo que se conserva. Y va hacia menos en las *stories*, que están hechas para durar un día y desaparecer.

3.5. FOTOGRAFÍA / POSTFOTOGRAFÍA

3.5.1. La intervención en vivo

La intervención de las imágenes fotográficas que observamos tanto en las *stories* como en las *snaps* reconoce múltiples antecedentes. Dubois menciona el trabajo de los pictorialistas en su discusión acerca del acto fotográfico, y destaca –para el mundo de la fotografía tradicional– que cualquier intervención en la imagen fotográfica es posterior a la toma: “no se puede intervenir en la imagen que se está haciendo” (Dubois, 1990[2015]:176). Entre las prácticas de intervención que históricamente han tenido lugar sobre las fotografías se deben señalar, al menos, el coloreado de las viejas fotografías blanco y negro, los retoques de retratos en los estudios y, más cercanas en el tiempo, las ediciones de fotografías en las revistas de la prensa periódica –primero con métodos tradicionales, luego con informáticos– tanto en forma

ostensible (como en ciertos fotomontajes del humor gráfico) como en forma borrada, en la eliminación de imperfecciones en los cuerpos de ciertas figuras del espectáculo. En todos estos casos, al igual que en los programas informáticos destinados al tratamiento de imágenes, como el Photoshop, la alteración de la imagen fotográfica era y es posterior a la toma. Las funciones de edición de fotos de Facebook, Instagram y WhatsApp trabajan también en esta instancia: la imagen primero es tomada, y luego alterada por edición; las plataformas regulan, además de las posibilidades de posproducción, las referentes a los intercambios, incidiendo en una serie de factores que hemos caracterizado como propios de los dispositivos.

Las “lentes” de Snpachat presentan, en ese sentido, una novedad: la imagen no intervenida nunca es visible para el usuario, que directamente ve su imagen ya modificada en su iconicidad con antelación a realizar la captura de la imagen o el video. Alteraciones que históricamente se encontraban en un momento posterior a la generación de la imagen, como una instancia de posproducción, son ahora concomitantes al momento de la toma. Mientras que los efectos de edición y retoque tradicionales constituían una suerte de maquillaje de esa fotografía (se añadían por sobre lo fotografiado), las lentes de Snapchat son una suerte de máscara, con la que los rostros cambian su aspecto: la imagen nace ya intervenida, el rostro con su iconicidad inalterada nunca es visible en esa pantalla; permanece oculto, como si estuviera escondido detrás de esas nuevas apariencias.

3.5.2. Lo cotidiano y lo extraordinario

Como señalamos, múltiples circunstancias habían hecho que, en el empleo de las cámaras fotográficas hogareñas tradicionales, la toma fotográfica se dedicara sólo al registro de circunstancias excepcionales, o a lo excepcional en lo cotidiano: las vacaciones, la fiesta de cumpleaños, el acto escolar, etc. Entre estas circunstancias debemos contar, al menos, los tiempos extensos entre toma, revelado e impresión y los altos costos económicos asociados a estas prácticas. Esta causalidad material había terminado por generar una jerarquización de lo fotografiado: si inicialmente sólo se fotografiaba lo relevante, luego todo lo fotografiado en la vida cotidiana adquirió relevancia por el solo hecho de ser fotografiado. Con el advenimiento de la fotografía digital, estas circunstancias desaparecieron, al tiempo que –como vimos largamente– se abrió la posibilidad de compartir estas imágenes en tiempo real, lo que habilitó que nuevas múltiples tematizaciones ingresaran en el mundo de las imágenes fotográficas, al tiempo que se multiplicó su producción.

En un artículo reciente, Mario Carlón discutió precisamente este punto acerca de la fotografía digital, y presentó dos interpretaciones contrapuestas y a la vez complementarias acerca de la profusión de fotografías en la contemporaneidad. Por un lado, propuso pensar este fenómeno en el marco de lo que él entiende “un cambio en el régimen de historicidad” (Carlón, 2016:47), que se evidencia en el fenómeno del presentismo.¹² Siendo que el presentismo propone

¹² Carlón toma este término del historiador François Hartog. En palabras de Carlón, Hartog “plantea la emergencia desde el siglo XX de un nuevo régimen de historicidad que se instaura cuando el futuro empieza a ‘ceder terreno al presente, que tomaría cada vez más su lugar, hasta poco después parecer ocuparlo todo por completo’. Este hecho da ‘inicio así a un tiempo en el que prevalecería el punto de vista del presente: justamente el del presentismo” (Carlón, 2016:32). La obra citada por Carlón es Hartog, François (2007) *Regímenes de*

justamente vivir cada momento presente con mayor intensidad, “todo momento puede ser considerado significativo y merecer, por lo tanto, una fotografía” (Carlón, 2016:47). Por el otro, el autor propone pensar lo contrario: que en la vertiginosa contemporaneidad la vida ha perdido significación. Razona el autor: “Si es así la fotografía vendría, entonces, a cumplir otra función. No viene ya a registrar momentos significativos, sino a intentar darle sentido a momentos que no lo tienen” (Carlón, 2016:48). Luego de exponer ambos argumentos, el autor concluye que probablemente ambos tengan su parte de verdad. Al tiempo que no podemos dejar de coincidir con ello, proponemos una tercera vía interpretativa para estas fotografías. Tanto en uno como en otro caso, Carlón da por sentado que el acto de fotografiar está vinculado con lo notable o lo significativo: o se fotografía lo que ya se considera significativo (sobre lo que habría un corrimiento: hoy son significativos fenómenos que antes no lo eran), o se busca que el mismo acto de fotografiar lo vuelva significativo.¹³ En el análisis de campo que hemos realizado sobre las fotos de comida y las *selfies*, presentado en el capítulo anterior, encontramos que uno de los atributos históricos de la fotografía que comienzan a cuestionarse o debilitarse es justamente la notabilidad; en ese sentido, coincidimos con Fontcuberta en que ya no sólo se fotografía lo extraordinario: “La fotografía ya no solemniza un episodio de la vida, porque todo está fotografiado, nada parece escaparse a la voracidad de las cámaras. El registro ya no se reserva a lo extraordinario” (Fontcuberta, 2016[2017]:174). Seguramente no pueda establecerse una generalización; sin embargo, en los intercambios de fotos de platos servidos hay una oscilación entre una jerarquización de ese plato por sobre los demás (con una permanencia del atributo de notable de lo fotografiado) y un “conversar con imágenes”, en el que no hay necesariamente nada de excepcional o notable. Dicho de otro modo, la foto del plato puede oscilar entre el “miren qué gran plato he elaborado” (excepcionalidad) y el “esto es lo que cenaré hoy” (cotidianidad).

Probablemente el uso de la fotografía digital que ilustra con mayor claridad la ausencia de notabilidad asociada a ciertas imágenes fotográficas digitales sea la fotografía de compras. Como es sabido, es una práctica habitual en la contemporaneidad el envío desde las tiendas de fotografías en las que se ven artículos cuya compra se está evaluando o terminando de decidir entre más de una persona. Sea en conversaciones de chat entre dos o en grupos, se observa con asiduidad que el comprador envía una fotografía del producto que podría ser adquirido para solicitar opinión o aprobación.¹⁴ Circulan así fotografías de prendas de vestir, juguetes, accesorios de cocina y otros innumerables objetos sobre los que se generan breves conversaciones que versan, por lo general, acerca de una decisión de compra. Algunos ejemplos de estas fotografías pueden verse en la figura 3.2.

historicidad. Presentismo y experiencias del tiempo, México: Universidad Iberoamericana. Edición original: 2003.

¹³ Como vimos en los capítulos anteriores, este razonamiento ya había sido adelantado por Barthes (ver Barthes, 1980[1989]:68).

¹⁴ Fontcuberta trabaja un tipo de fotografías particular que podría inscribirse dentro de la fotografía de compras: los reflectogramas (fotos tomadas frente al espejo) que se toman y envían para evaluar la conveniencia de la compra de una prenda (ver Fontcuberta, 2016[2017]:105).

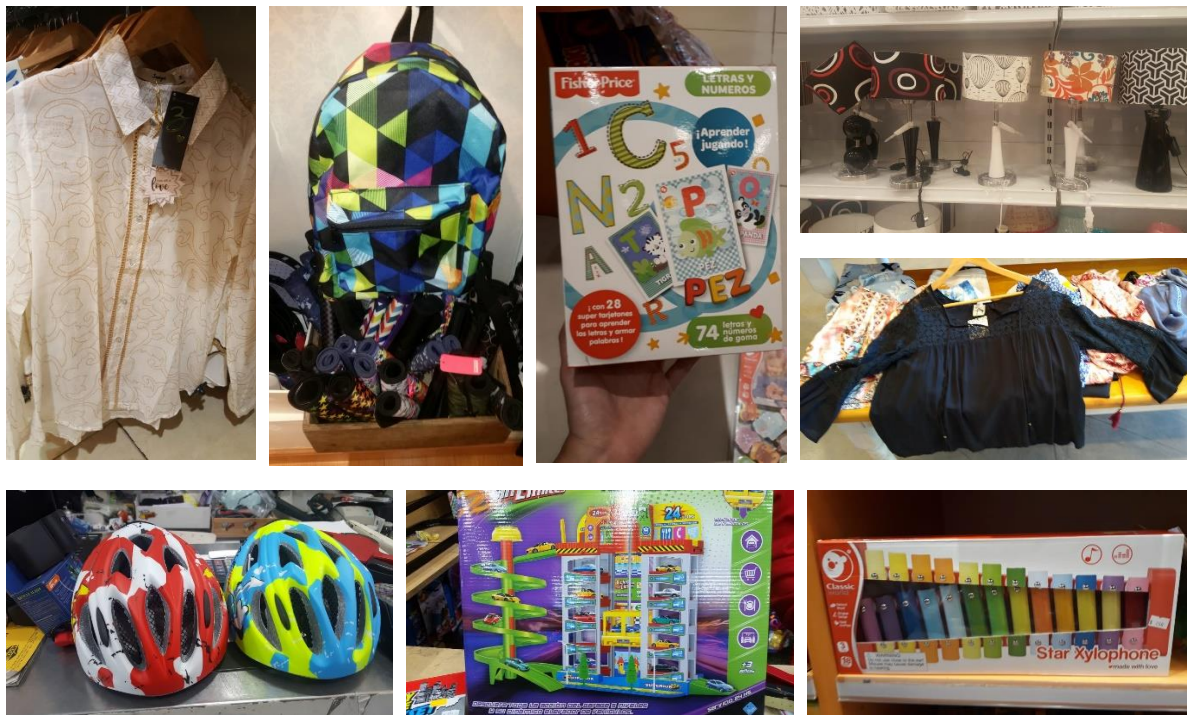


Figura 3.2. Algunos ejemplos de fotografías de compras que se intercambian cotidianamente en conversaciones, típicamente por WhatsApp: un tipo de imágenes en las que la fotografía carece de notabilidad.

Desde luego, no hay en estas fotografías nada de significativo en ese momento registrado; no es, ni siquiera, un momento lo que se figura, sino un objeto (en términos de Schaeffer, 1987[1990], no se trata de estados de hecho, sino de entidades). La fotografía de compras no supone que el artículo fotografiado sea notable, ni pretende volverlo notable al fotografiarlo: se trata, eventualmente, de un caso de uso de lo que Carlón llama “comunicacional”, y se relaciona con el hecho, señalado por este mismo autor, de que una fotografía brinda “abundante información” acerca de lo fotografiado (Carlón, 2016). En estos empleos, la fotografía releva de complejas o extensas descripciones verbales a quienes se encuentran en las tiendas, que pueden mostrar en imágenes ciertas propiedades de los bienes que están evaluando adquirir y cuya decisión de compra es compartida con los receptores de los mensajes. Puede pensarse que en la fotografía de compras se hace probablemente el uso más macluhaniano¹⁵ del hiperdispositivo compuesto por la fotografía digital y las redes sociales en tiempo real: como una extensión del sentido de la vista, la cámara del celular que toma la foto y la pantalla de los que la reciben permiten que usuarios que no están cerca del producto puedan conocer buena parte de sus propiedades. La función principal de los dispositivos aquí es franquear la distancia espacial; una suerte de “tele-fotografía”: como en el teléfono, lo que prima es hacer accesible a la percepción (en el teléfono al oído, en este caso a la vista) aquello que se encuentra demasiado alejado para nuestros sensores biológicos.

¹⁵ En un libro coescrito con Quentin Fiore, afirma McLuhan: "Todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica o física" (McLuhan y Fiore, 1967[1997]:26).

3.5.3. El futuro de Snapchat

En 2019, cuando se terminan de escribir estas líneas, la pervivencia de Snapchat no es clara: plataformas mucho más expandidas, como WhatsApp, Facebook e Instagram copiaron su formato de “historias” (*stories*) y lo incorporaron a sus plataformas; Instagram imitó también sus “lentes”. Mientras se promociona como plataforma publicitaria, muchos usuarios se dan de baja o la borran de sus celulares. Las razones del abandono deberían investigarse y son seguramente variadas, pero pueden esgrimirse varias hipótesis, entre las que deberían contarse: una cierta saturación en la cantidad de redes sociales (¿en cuántas plataformas se puede estar activamente al mismo tiempo?), acompañada al mismo tiempo por la adopción del formato de *stories* donde los usuarios ya estaban (Facebook, Instagram, WhatsApp); una interfaz no del todo intuitiva y el agotamiento de la novedad de los efectos sobre las imágenes que ya hemos referido. Aun si desapareciera o quedara reducida a un segmento acotado de usuarios,¹⁶ Snapchat ya tiene ganado su lugar en la historia de las plataformas digitales. Su gesto puede resumirse como sigue: la creación de nuevos dispositivos de gestión e intercambio cotidiano de imágenes, que instauran regulaciones que se insertan en prácticas específicas del intercambio discursivo, y que implican, como novedad, la inclusión ostensible de restricciones y limitaciones para el envío y la conservación de las imágenes: allí donde la técnica permite más, Snapchat creó dispositivos específicos con menos.

¹⁶ Pensamos fundamentalmente en el público adolescente. De hecho, a mediados de 2018 esta red social se ocupaba de que se conociera en la prensa la alta penetración que seguía manteniendo entre usuarios de esas edades (ver <http://www.ambito.com/936785-mas-de-la-mitad-de-los-adolescentes-de-internet-usan-snapchat>).

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES EMPLEADAS EN EL CAPÍTULO 3

- Carlón, Mario (2016) “Registrar, subir, comentar, compartir: prácticas fotográficas en la era contemporánea”, en Pablo Corro y Constanza Robles (editores) (2016) *Estética, medios y subjetividades*, Santiago de Chile, Universidad Pontificia Católica de Chile. Disponible en http://estetica.uc.cl/images/stories/librovsimposio/02_mario%20carlon.pdf [Consulta: 16/10/2018].
- Cuesta, Andrés y Zelcer, Mariano (2002) “Acerca de la conformación de gramáticas en los nuevos medios: el caso de los diarios electrónicos”. Ponencia presentada en las VI Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación, Córdoba, Argentina y en las Jornadas de Formación en el Periodismo y la Comunicación Social en la Convergencia Digital, organizadas por REDCOM en Buenos Aires, Argentina.
- Fontcuberta, Joan (2017) *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg. Edición original: 2016.
- Gallino, Ignacio (2016) “Snapchat: el presente pisado”. Disponible en <https://www.linkedin.com/pulse/snapchat-el-presente-pisado-ignacio-gallino> [Consulta: 14/41/2018].
- Levis, Diego (2014) *La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- Manovich, Lev (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Buenos Aires, Paidós. Edición original: (2001) *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press. Traducción de Óscar Fontrodona.
- McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin (1997) *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*, Barcelona, Paidós Ibérica. Edición original: (1967) *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*, Nueva York/Londres/Toronto, Bantam Books. Traducción de León Mirlas.
- Murray, Janet H. (1999) *Hamlet en la holocubierta*, Barcelona, Paidós Ibérica. Edición original: (1997) *Hamlet on the Holodeck*, Nueva York, The Free Press. Traducción de Susana Pajares.
- Ritchin, Fred (2010) *Después de la fotografía*, Oaxaca de Juárez, Ediciones Ve. Edición original: (2009) *After Photography*, Nueva York, W.W. Norton & Company.
- Schaeffer, Jean-Marie (1990) *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1987) *L'image précaire du dispositif photographique*, París, Seuil.
- Traversa, Oscar (1995) “De lo privado a lo público: acerca de un tránsito de la figuración del cuerpo en los medios”, en Steimberg, O. y Traversa, O. (1997) *Estilo de época y comunicación mediática*, Buenos Aires, Atuel.

CAPÍTULO 4

EL CRUCE DEL VALLE MISTERIOSO*

* El presente capítulo es el más antiguo de la tesis; probablemente por ello tuvo varias versiones anteriores, que han sido presentadas o han circulado en distintos ámbitos académicos. La primera versión fue presentada con el título “El cruce del valle misterioso: aproximaciones a un nuevo tipo de imagen audiovisual” en el 10° Congreso Internacional de Semiótica Visual AISV-IAVS, realizado en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, entre el 4 y el 8 de septiembre de 2012, y publicada luego en las actas de ese mismo congreso. Una versión resumida y revisada fue publicada con posterioridad en 2016 en el número 2 de la revista digital de animación *Me Manda Walt* (ver http://memandawalt.com.ar/articulos/4%20Zelcer_Mariano.pdf, consulta: 14/1/2019). Una tercera versión ampliada circula también desde 2016 como material de cátedra en la asignatura Semiótica General del Área Transdepartamental de Crítica de Artes de la Universidad Nacional de las Artes.

4.1. INTRODUCCIÓN

Hasta aquí nos hemos ocupado de observar distintas dinámicas y variaciones que tenía la imagen fotográfica a partir de su digitalización y su articulación con las redes sociales. Se trataba sin embargo siempre de fotografías: a veces originales, a veces intervenidas, pero fotografías al fin. En el presente capítulo, así como en el siguiente, deseamos ir un paso más allá, y analizar dos tipos de imágenes que ya no circulan socialmente como “fotografías” –de hecho, son de tipo audiovisual– pero que implican la intervención de la fotografía o algún registro de tipo fotográfico en su génesis. Se trata, en ambos casos, de materias de la expresión relativamente novedosas, es decir, son *tipos de imágenes* jóvenes, que presentan continuidades y rupturas con respecto a las imágenes de registro que dominaron el siglo XX (la fotografía y los distintos tipos de imagen audiovisual: cine, televisión, video). En este capítulo nos ocuparemos de un tipo de imagen de síntesis singular, realizada con la técnica conocida como *computer generated imagery* (imágenes generadas por computadora, o CGI);¹ en el próximo, abordaremos las imágenes de *realidad virtual*.

El primer tipo de imagen probablemente no nos habría resultado atractiva como un objeto de estudio hace varios años, puesto que las animaciones que se generaban con esta técnica eran aún toscas; es decir, eran ostensiblemente hechas por síntesis. Sin embargo, los avances que se han producido en el presente siglo le han permitido alcanzar a este tipo de animación una apariencia tal que, podemos arriesgar, está comenzando a cambiar nuestra relación con las imágenes audiovisuales. El nacimiento del tipo de imágenes que nos ocupa puede situarse históricamente con cierta precisión: en 2011, el estudio Image Metrics logró generar una animación con una imagen de síntesis de un ser humano con una fidelidad tal que no puede distinguirse perceptualmente de un registro de video ordinario. En esta animación se ve a la actriz Emily O’Brien brindar una entrevista; sin embargo, esa entrevista nunca existió en la realidad: la imagen fue generada y animada por un sofisticado sistema informático². Este sistema había analizado anteriormente imágenes fotográficas de la actriz, de modo tal de registrar sus rasgos con un alto nivel de detalle. Luego, el resto fue cuestión de síntesis: en la animación, sus movimientos, sus expresiones y su mirada, han sido generados por computadora. En una entrevista, Pete Busch –Director de Producción Image Metrics– afirmó que finalmente habían logrado atravesar el valle misterioso.³ Al hablar del “valle misterioso” (en inglés, “uncanny valley”), Busch estaba refiriéndose a una formulación del especialista en robótica japonés Masahiro Mori (1970), que Mariano Blejman reseña del siguiente modo:

¹ El foco estará puesto en una tecnología llamada *computer facial animation* (animación facial por computadora). Como se verá a continuación, no nos ocuparemos de todas las imágenes generadas con la técnica CGI, ni tampoco de todas las correspondientes a la animación facial por computadora, sino sólo de algunas de ellas, que reúnen ciertas características que enseguida nos ocuparemos de describir. Por esa razón, en el resto del capítulo evitaremos las referencias a estas denominaciones, y hablaremos simplemente de un cierto tipo de imágenes de síntesis.

² El video completo de la “falsa” entrevista a la actriz Emily O’Brien, generado por imagen de síntesis, puede verse en <https://www.youtube.com/watch?v=bLiX5d3rC6o> [Consulta: 14/1/2019].

³ Para conocer más acerca de estos desarrollos y del modo en que se generan estas imágenes, se puede consultar la entrevista completa a Pete Busch en http://www.youtube.com/watch?v=JF_NFmwtw89g [Consulta: 2/9/2011].

La tesis del japonés Mori era que los robots provocan una sensación de repulsión en los humanos cuanto más reales son. Mientras que Arturito de *La Guerra de las Galaxias* era digerible básicamente por parecerse a un robot, las primeras animaciones de *Terminator* generaban algo de miedo y una cierta repulsión. La tesis de Mori es que existe un Valle Misterioso en la animación, una curva de “agrado” que va en ascenso pero cae abruptamente cuando el parecido se acerca cada vez más al ser humano. (Blejman, 2011)

Mori explica lo “misterioso” del valle a partir de una sensación de extrañeza que se produciría al descubrir que ciertas prótesis o robots que parecían humanos no eran tales:

Recientemente las prótesis de manos han mejorado enormemente, y ya no se pueden distinguir de una mano real a simple vista. Incluso algunas de ellas han logrado simular las venas, los músculos, tendones y uñas (...) Sin embargo (...) cuando notamos que se trata efectivamente de una prótesis, una sensación de extrañeza nos invade. Si le estrechamos la mano a alguien que emplea una de estas prótesis, nos llamará la atención la falta de tejidos blandos y su baja temperatura. En este caso, ya no habrá más sensación de familiaridad: todo se volverá misterioso. (Mori, 1970[2011])⁴

Mori realiza un gráfico en el cual coloca el parecido humano en el eje horizontal y la familiaridad en el eje vertical. La extrañeza la concibe como una forma negativa de la familiaridad; así –según su observación– las manos protésicas se encontrarían hundidas en el valle “misterioso” (ver figura 4.1).

⁴ La traducción del inglés es nuestra.

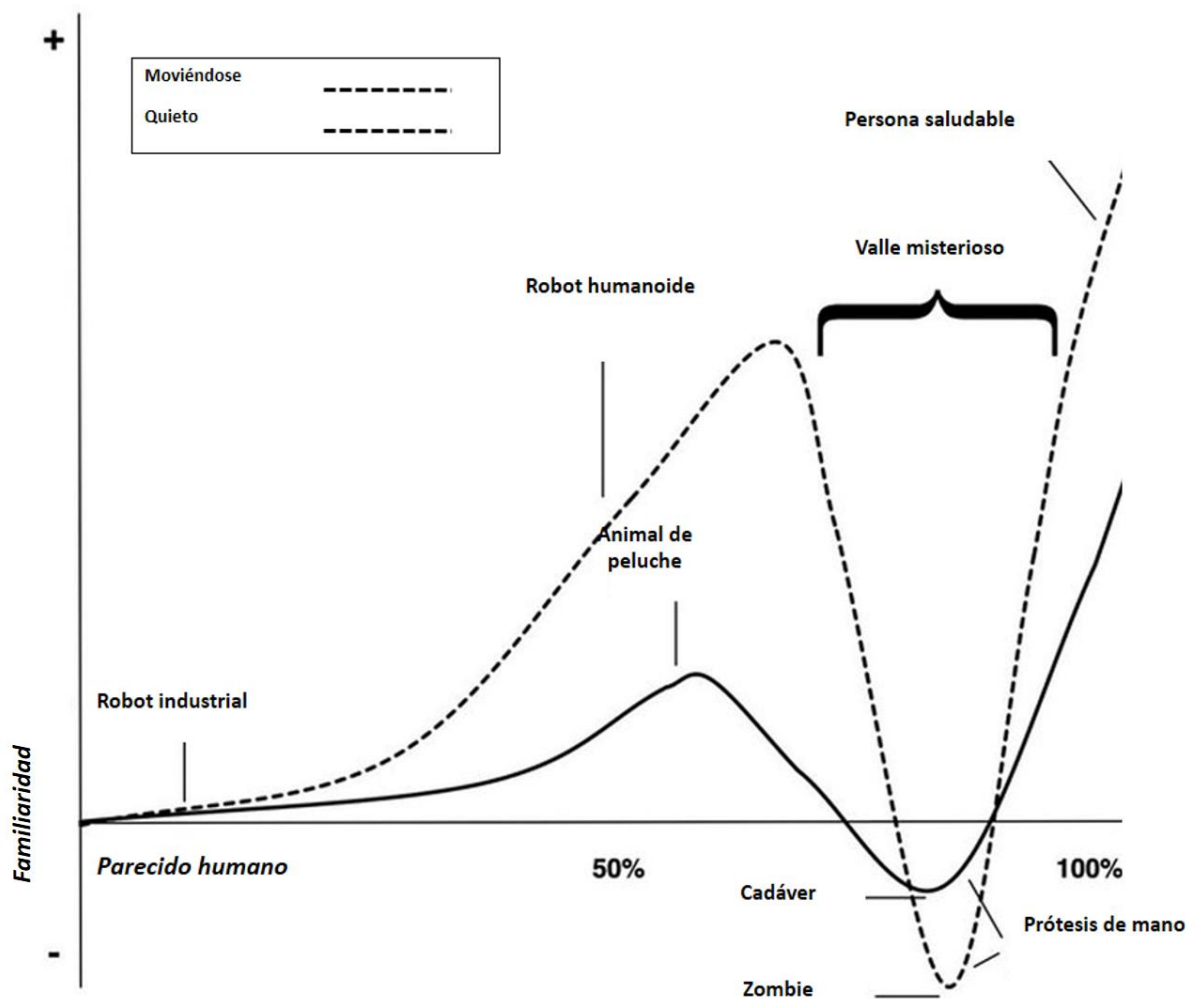


Figura 4.1. Una versión simplificada del “valle misterioso”: la familiaridad aumenta con el parecido humano, pero cuando se está próximo a alcanzar el 100% se produce una gran depresión: el “valle misterioso” (tomado de Blejman, 2011, quien a su vez lo toma de Mori, 1970).

En el año 1970, cuando escribió su trabajo, Mori les recomendaba a los diseñadores de prótesis humanas y de robots acercarse al valle misterioso, pero no intentar cruzarlo, puesto que había una gran probabilidad de que cayeran en él, con la consecuente generación de la impresión de rechazo y desagrado:

Esperamos diseñar robots o prótesis de manos que no caigan en el valle misterioso. Por ello, les recomiendo a los diseñadores que apunten a la primera cima como objetivo cuando estén construyendo robots, antes que a la segunda. Si bien la segunda cima es más alta, hay un riesgo muchísimo mayor [para quien trate de alcanzarla] de caer en el valle misterioso. (Mori, 1970[2011])⁵

⁵ En Internet es posible ver algunos videos que ilustran “caídas” en el valle misterioso. Un hombre genera una animación facial que lo imita; el aspecto de la animación es de un altísimo parecido con un ser humano, pero el movimiento de la boca no es natural, y provoca extrañeza: <http://www.youtube.com/watch?v=-t-8QfYxQ3I&NR=1> [Consulta: 2/9/2011]. Lo mismo ocurre en http://www.youtube.com/watch?v=_cdwZwF_rcE [Consulta: 2/9/2011]: mientras en la imagen la mujer no mueve la boca, podría tomarse perfectamente por una imagen de registro de video; sin embargo, cuando lo hace notamos que en verdad se trata de una animación.

La presunción de Mori, como bien señala Blejman, es que si se lograra atravesar ese valle, tal animación “perfecta” no podría distinguirse de una imagen de registro audiovisual, como la que se obtiene con una cámara cinematográfica o de video:

Atravesado ese “valle” de desagrado, entonces, el ojo humano ya no podrá notar la diferencia entre lo real y lo animado. Según estudios psicológicos posteriores, el motivo de esa sensación de desagrado de la animación digital tiene que ver con la imposibilidad de replicar la exactitud de los movimientos de los ojos de los seres humanos, y, además, provoca un cierto parecido con las personas que sufren Síndrome de Down. (Blejman, 2011)

El cruce del valle misterioso nos presenta por primera vez un caso en el cual cierta imagen de síntesis de la figura humana no puede distinguirse perceptualmente de la de registro audiovisual, con la que tiende a confundirse. ¿Qué implicancias semióticas tiene esto? ¿Cómo puede incidir en nuestra relación con las imágenes audiovisuales?

4.2. PRIMERA APROXIMACIÓN: EL ESTATUTO SEMIÓTICO

Comencemos por caracterizar semióticamente el estatuto de la imagen de síntesis que nos está ocupando. A pesar de su similaridad perceptual con otros tipos de imágenes que nos son familiares (de cine, de video), es evidente que estamos ante una nueva materia de la expresión (al decir de Louis Hjelmslev, 1959[1972]) o materia significativa (al decir de Eliseo Verón, 1974). Estas dos nociones, que ya hemos presentado en el capítulo 1, persiguen una misma preocupación: atender a la especificidad de las materias que intervienen, en cada caso, en la producción de sentido. Como se recordará, mientras que Hjelmslev –en palabras de Christian Metz– entiende la materia de la expresión como la “naturaleza física del significante” (Metz, 1974), Verón define la materia significativa como aquella que ya ha sido investida por reglas constitutivas, que son del orden de las hipótesis perceptuales,⁶ y por tanto se encuentra disponible para la producción de sentido (Verón, 1974). De distintos modos, estos autores llaman la atención sobre lo inadecuado de considerar la “imagen” en forma unívoca como una materialidad sobre la cual se pudiera predicar algo, como si se fuera posible hablar genéricamente de lo “visual”. En este sentido, coinciden con las observaciones que ya había realizado Cristian Metz: “En verdad, la noción de ‘visual’, en el sentido totalitario y monolítico que le otorgan algunas discusiones actuales, es una fantasía o una ideología, y la *imagen* (por lo menos en este sentido), es algo que no existe” (Metz, 1970[1982]:16).

Se trata, entonces, de distinguir entre los *distintos tipos de imágenes*. Al decir de Raymond Bellour, un autor que se ocupa precisamente de estudiar las imágenes de síntesis, “es la diversidad de modos de ser de la imagen lo que constituye nuestro problema” (Bellour, 2008:149). ¿Cómo caracterizar, entonces, la especificidad de esta imagen de síntesis? Volvemos una vez más a Jean-Marie Schaeffer y su libro *La imagen precaria* (1987). Como hemos visto, Schaeffer parte allí de un análisis y comprensión del *dispositivo* que crea las imágenes fotográficas para entender y caracterizar su especificidad.⁷ Siguiendo este modelo,

⁶ Para un mayor desarrollo acerca de la noción de “materia significativa” remitimos al capítulo 1 de esta tesis.

⁷ Dice Schaeffer: “La imagen fotográfica es, en su especificidad, el resultado de una puesta en práctica del dispositivo fotográfico en su totalidad” (Schaeffer, 1987[1990]:9).

buscaremos reconstruir el funcionamiento de los dispositivos que generan las imágenes que nos ocupan.⁸

La técnica que da lugar a este tipo de imágenes parte de un primer momento en el cual un sistema informático analiza imágenes fotográficas y/o de video de la figura humana (fundamentalmente, del rostro) que luego se recreará por síntesis. Estas imágenes pueden ser previamente existentes, o pueden ser creadas específicamente para tal fin. El análisis da lugar a un procesamiento informático sofisticado, en un sistema que adquiere –de ese modo– la capacidad de generar imágenes animadas con los mismos rasgos de la figura humana que ha registrado en un principio. La generación de la imagen animada involucra usualmente el registro de un nuevo video de otra persona, de la cual se detectan todos sus movimientos y expresiones faciales. A partir de esta segunda instancia de registro, el sistema genera una animación en la cual se ve a la primera figura humana hablar, gesticular y realizar los movimientos y expresiones que realizó la segunda.⁹

Si se observan las dos imágenes animadas (la que se registró en segunda instancia y la producida por síntesis), el efecto parece ser el de una máscara: vemos los gestos y movimientos de la segunda persona reproducirse con el rostro de la primera. Sin embargo, socialmente la imagen de síntesis tiene vida autónoma y no está nunca acompañada de la primera, a la que no accedemos.¹⁰

La misma técnica puede emplearse para generar una imagen animada de alguien que haya fallecido. Por ejemplo, se puede generar un video de Albert Einstein hablando a cámara a partir de un nuevo registro. Desde luego, Einstein nunca se sometió a una sesión de registro para que pudiera crearse por síntesis una imagen animada suya; sin embargo, el análisis de imágenes preexistentes habilita el funcionamiento del sistema.¹¹

¿Qué podemos decir acerca del *arché*, es decir, de las “modalidades de génesis” (Schaeffer, 1987[1990]:44) de este tipo de imagen? En principio, su generación parece comprender tres etapas lógicas: una primera de análisis de imágenes anteriores, una segunda en la cual se registra una nueva imagen de video, y una tercera en la cual se genera una imagen de síntesis animada que conjuga los rasgos de las imágenes anteriores con los movimientos del registro de video realizado. Las etapas 2 y 3 pueden coincidir en el tiempo. El esquema de generación de estas imágenes se ve resumido en la figura 4.2.

⁸ La explicación que sigue es una reconstrucción propia a partir de diversos videos explicativos acerca de los procedimientos de generación de estas imágenes de síntesis que se han encontrado en la Web. Si bien puede tener alguna imprecisión, es válida a los fines de reseñar su génesis, y nos habilita para la posterior reflexión acerca de su estatuto semiótico, que es lo que nos interesa aquí.

⁹ Un video ilustrativo de este procedimiento puede verse en El video completo puede verse en <http://www.youtube.com/watch?v=JgJLXC1Kq40&NR=1>

¹⁰ A excepción de los metadiscursos como los del ejemplo recién visto, que explican el modo de generación de estas imágenes y las muestran en forma comparativa. A estos metadiscursos les otorgaremos un lugar central, como se verá enseguida.

¹¹ Un video que trabaja justamente sobre una animación de Albert Einstein puede verse en <http://www.youtube.com/watch?v=JtJcp7O6o1o> [Consulta: 2/9/2011]

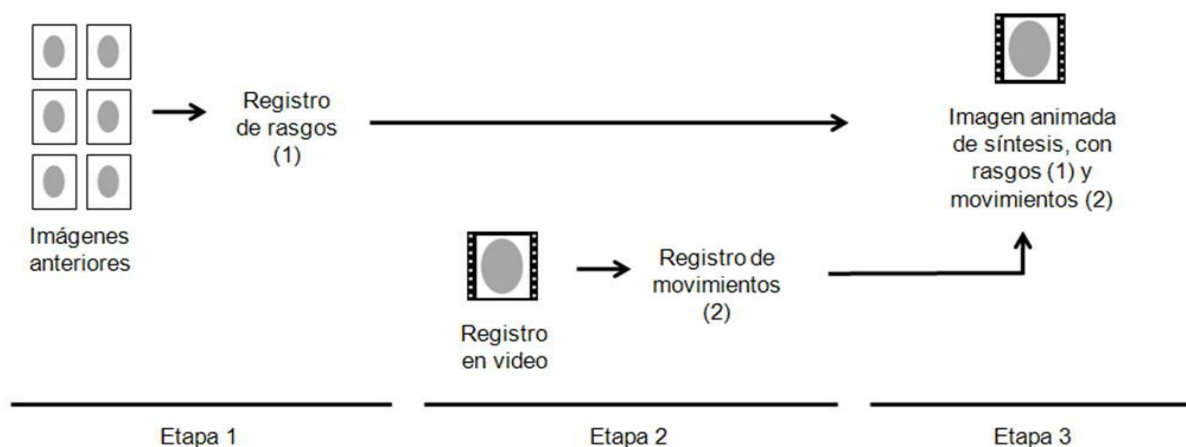


Figura 4.2. Génesis de este tipo de imagen de síntesis.

Como se hace evidente, estas imágenes no son de síntesis “pura”, si se entiende por síntesis la generación de la imagen exclusivamente por datos y modelos matemáticos. De hecho, Philippe Quéau define las imágenes de síntesis excluyendo explícitamente cualquier conexión con el mundo real:

Las imágenes de síntesis se calculan con un ordenador a partir de modelos matemáticos y de diversos datos. Se dice “sintetizar una imagen” porque toda la información necesaria para su creación, e incluso para la de una serie de imágenes animadas, está disponible en forma simbólica en la memoria del ordenador y, por lo tanto, no hace falta recurrir al mundo “real” para crearlas (Quéau, 1993[1995]:30).

En las imágenes que nos ocupan, hay desde luego procesamiento informático –y por tanto síntesis– pero intervienen en la generación de cada una de ellas no una, sino dos imágenes de registro: la que registra los rasgos en la primera etapa, y la que registra los movimientos en la segunda.

Para reflexionar acerca del estatuto semiótico de este tipo de imágenes, podemos partir de las observaciones que Schaeffer realiza sobre la fotografía. Recordemos brevemente las proposiciones de este autor, que ya revisamos en el primer capítulo: Schaeffer trabaja con las clasificaciones del signo de Peirce y, siguiendo la segunda tricotomía, caracteriza la imagen fotográfica como un *ícono indicial*. Según explica, se trata de un ícono porque guarda semejanza con lo fotografiado, al tiempo que es indicial porque posee con lo fotografiado una relación existencial: en la génesis de esa imagen, los fotones han impregnado la película fotográfica (o los sensores de la cámara digital, agregamos hoy) y “han dejado su huella” allí. La aproximación de Schaeffer puede guiarnos para abordar la imagen de síntesis que nos ocupa: ¿qué implicancias tiene el *arché* que acabamos de esquematizar sobre su estatuto semiótico, en términos de la segunda tricotomía peirciana? Específicamente, ¿nos encontramos aquí con un tipo de imagen que opera sólo por similaridad (y entonces es solamente un ícono), o hay también algún tipo de vínculo existencial (y por tanto es también indicial)? Lo que parece comenzar a perderse en el trayecto que va de la etapa 1 a la 3 de nuestro esquema –con la intervención del sistema informático que primero analiza, luego registra y finalmente sintetiza– es precisamente una conexión empírica entre las instancias. Dicho de otro modo, la imagen resultante es icónica (en dos sentidos: los rasgos se parecen a

los de las primeras imágenes, los movimientos se parecen a los de la segunda), pero sólo débilmente indicial. En el proceso de síntesis de la nueva imagen, la conjugación de rasgos de un origen con movimientos de otro conserva la iconicidad, pero termina por atenuar radicalmente la indicialidad: esa imagen de síntesis que vemos, con esos rasgos y esos movimientos, no tiene conexión física con una experiencia de la que sea su registro, como sí ocurriría si se tratara de una imagen de video ordinaria. Lo indicial resulta aquí marginal: sólo subsiste en el hecho de que esa imagen es índice de que alguien tiene o tuvo esos rasgos (por un lado) y de que alguien en algún momento ha realizado esos movimientos (por el otro). La indicialidad atenuada se hace patente en el hecho de que, por oposición a la imagen de video, una imagen de síntesis no puede funcionar como prueba de nada.

Ahora bien: si nos situamos en el plano de la segunda tricotomía peirciana, ¿podemos pensar que estas imágenes son reconocidas predominantemente como íconos, y no como índices? En este punto regresamos a las reflexiones de Schaeffer: el hecho de que la fotografía sea socialmente reconocida como un signo icónico-indicial, dice este autor, depende de que socialmente se conozca cómo funciona su dispositivo. Dicho de otro modo, es el saber del *arché* el que habilita la lectura de la imagen fotográfica como un ícono indicial. Este funcionamiento de los saberes del *arché* como interpretantes no es exclusividad de la fotografía: a pesar de que parezca haberse vuelto transparente, los saberes sobre la génesis de los distintos tipos de imágenes (televisiva, cinematográfica, etc.), así como también los correspondientes a otras materialidades (el sonido radiofónico, por ejemplo) están operando permanentemente en las lecturas que se realizan de los distintos textos que circulan socialmente a través de estos medios. He allí el lugar central de los metadiscursos que explican y difunden el funcionamiento de las técnicas que dan origen a las distintas materias de la expresión: operando como interpretantes, permiten el reconocimiento de un determinado texto como producido por una cierta técnica.¹²

¿Qué ocurre, al respecto, con las imágenes de síntesis que estamos observando? En el momento de su surgimiento, la circulación de los metadiscursos acerca de esta técnica, así como también la de los textos producidos por ella, fue más bien restringida.¹³ Hoy probablemente haya algo más de conocimiento social acerca de su existencia, por lo que puede pensarse que gradualmente se están instalando socialmente interpretantes que permiten leerlas como tales. Ahora bien: por ser perceptualmente indistinguibles de las imágenes generadas con otros dispositivos de altísimo conocimiento social (como el cine, el video o la televisión), podría pensarse, como hipótesis, que probablemente serán confundidas con ellas, y por tanto, leídas con los interpretantes que operan en sus lecturas. Dicho de otro modo, estas imágenes

¹² Desde luego, se trata de un proceso en el que interviene también la percepción; sin embargo, nuestro foco no está aquí en las cuestiones fenomenológicas, sino en las lecturas, entendidas como siempre insertas en la semiosis. En ese sentido, incluso la instancia perceptual la concebimos ya como modelada por esos interpretantes sociales.

¹³ Con excepción de las imágenes que, con esta técnica, se han generado para ser insertadas en imágenes mayores que las contienen, particularmente, las de ciertos videojuegos o films. Tanto en unos como en otros estamos ante textos de circulación masiva en los que predomina un régimen ficcional; en ese sentido, pierde interés la pregunta por la veracidad de las imágenes o su estatuto de registro. En las prácticas de la circulación cotidiana de imágenes a través de redes sociales que hemos estudiado en los capítulos anteriores, no es parte de las expectativas recibir un video de este tipo, como si lo es recibir múltiples tipos de imágenes fotográficas o de video, que pueden estar modificadas o intervenidas de los distintos modos que ya hemos visto.

de síntesis pueden fácilmente ser tomadas por imágenes de cine o de video. ¿Qué implicancias tiene esto?

Los dos dispositivos mencionados se caracterizan por generar imágenes de registro; en ese sentido, funcionan como pruebas de que hay o hubo un existente en una situación similar a aquella que se ve en la imagen en movimiento. El estatuto semiótico, entonces, es de tipo icónico-indicial: no se proponen sólo como similares a lo representado, sino que también guardan con ello una relación empírica. Desde luego, existen distintos funcionamientos según los diversos tipos de imagen audiovisual: en el modo canónico del cine, la narración ficcional enfatiza mucho más los funcionamientos miméticos, ergo icónicos, que los indiciales. Sin embargo, el funcionamiento indicial nunca deja de estar presente, en tanto la imagen es registro de esos espacios, objetos y actores que estuvieron frente a la cámara. El mismo Schaeffer nos llama la atención sobre cierto consumo predominantemente indicial del cine: “volvemos a ver *Key Largo* entre otras [cosas] para volver a ver a Humphrey Bogart o Lauren Bacall, luego, con una meta indicial” (Schaeffer 1987[1990]:49). En el otro extremo, los films documentales, así como todos los géneros no ficcionales televisivos, despliegan plenamente los funcionamientos icónico-indiciales.

En suma: imágenes que son –por su *arché*– predominantemente icónicas, son leídas como íconos indiciales plenos. De este modo, una imagen de síntesis como la que nos ocupa podría ser leída como registro empírico de una situación que, en rigor, nunca tuvo lugar.

4.3. SEGUNDA APROXIMACIÓN: LA DUDA

El funcionamiento de los saberes del *arché* de las imágenes audiovisuales clásicas como interpretantes en la lectura de las imágenes de síntesis está habilitado, como vimos recién, porque estas imágenes son perceptualmente indistinguibles de las primeras. El hecho de que sean puestos en juego –o no– en cada interpretación no puede adivinarse; esto dependerá, entre otros factores, del conocimiento de la existencia de estas nuevas imágenes de síntesis y de la posesión de los interpretantes para leerlas como tales. Sin embargo, aun cuando se posean esos interpretantes, permanecerá la imposibilidad de la distinción perceptual. Y esto por una simple razón: no hay rasgos textuales perceptibles por los sentidos humanos que permitan diferenciar una imagen de síntesis (del tipo de las que estamos examinando) de una imagen de registro audiovisual. Entonces, por efecto de la historia y de una cierta habitualidad en relación con el tipo de imágenes que circulan socialmente, el riesgo de leer estas nuevas imágenes como si fueran íconos indiciales estará siempre presente. Decimos que se trata de un efecto histórico porque, desde fines del siglo XIX –con la invención del cinematógrafo– vivimos rodeados de imágenes móviles de un alto nivel de iconicidad cuya génesis es indicial, y vivimos también en sociedades que han aprendido a interpretarlas de ese modo. Los dispositivos de generación de imágenes móviles de registro, además, se han expandido con los años hasta el uso doméstico, y hoy día está al alcance de la mano de cualquier individuo la posibilidad de generar su propia grabación de video. Antes que características propias de las imágenes, puede pensarse que son estas experiencias y estos saberes los que nos hacen leer las imágenes de cine, de video o de televisión como indiciales: se trata de un efecto de la frecuentación, un hábito que termina operando como regla de lectura. Y es porque así ha sido la historia de las

imágenes audiovisuales, y no de otro modo, que tenderemos a leer estas imágenes de síntesis como íconos indiciales plenos. La afirmación puede sonar extraña por efecto de una cierta naturalización (las imágenes cinematográficas se nos aparecen como índices *evidentes*), pero se hace patente cuando se realiza el razonamiento inverso: si –imaginariamente– este tipo de imagen de síntesis hubiera sido creada antes que la imagen de cine, de televisión o de video, y hubiera tenido tanta circulación como aquellas, no tenderíamos a leer estas últimas como plenamente indiciales; por tanto, no pensaríamos que hubo alguien delante de la cámara haciendo lo que vemos en la imagen: creeríamos que se trata del resultado de una síntesis.¹⁴

Este riesgo de confusión basado en una indistinción perceptual, sin embargo, no es del todo novedoso: no sería la primera vez que se observa la existencia de materias de la expresión de distinto estatuto semiótico y de idéntica apariencia. La proliferación de dispositivos de generación y/o reproducción de imágenes y/o sonidos en las últimas décadas del siglo pasado y en lo que va del presente siglo ya nos ha enfrentado a situaciones similares, con las que convivimos a diario. Dos casos que nos son familiares los encontramos en la televisión (con las posibilidades del directo y el grabado), y en la circulación social de las fotografías insertas en publicaciones periódicas, que pueden estar o no “retocadas” digitalmente.

Como hemos visto en el capítulo 1, la televisión puede tener dos grandes regímenes de funcionamiento: el directo y el grabado. Decíamos allí que Mario Carlón, uno de los autores que más ha profundizado en estas dos modalidades y sus implicancias, identifica en cada uno de estos regímenes dos tipos de imágenes diferentes, que se corresponden a su vez con sendos dispositivos (ver Carlón, 2004:94). Mientras que el directo presenta un dispositivo en el cual la producción y la recepción se dan en forma simultánea, el grabado genera una distancia temporal entre estas dos instancias.

En el caso de las fotografías, la expansión de las posibilidades de alteración digital (o “retoque fotográfico”), junto con los saberes acerca de estas posibilidades, ha instaurado en el horizonte de expectativas sociales la posibilidad de que una fotografía haya sido intervenida, al menos, cuando se encuentra en ciertos emplazamientos (volveremos sobre ello enseguida).

Tanto en uno como en otro caso, no es posible distinguir perceptualmente entre ambas modalidades de la imagen (sea televisiva, sea fotográfica): en su materialidad y para nuestros sentidos, una imagen de televisión registrada en directo no tiene diferencias con una grabada, y una fotografía (bien) retocada no guarda diferencias con una que no ha sido intervenida después de su generación.

¿Cómo se ha resuelto, en estos dos casos, la distinción entre un caso y el otro, es decir, entre las transmisiones en directo y las imágenes grabadas, entre las fotografías presentadas tal como

¹⁴ Al referirse a ciertos logros de la animación cinematográfica, Manovich también enfatiza que la propensión a leer las imágenes que aparentan ser fotográficas o cinematográficas como si fueran de registro es un efecto de la historia. Dice este autor: “[Películas como *Terminator 2* o *Jurassic Park* podrían] parecer un logro técnico excepcional: la capacidad de fingir la realidad visual. Porque lo que es fingido no es, por supuesto, la realidad sino la realidad fotográfica, la realidad tal como es vista por la lente de la cámara (...) Y la razón por la que pensamos que los gráficos generados por computadora han tenido éxito al fingir la realidad es que nosotros, en el curso de los últimos ciento cincuenta años, hemos llegado a aceptar a la imagen de la fotografía y del cine como la realidad” (Manovich, 1994[2003]:107).

resultaron en el momento de la impresión y aquellas que fueron alteradas con posterioridad? Existen fundamentalmente tres mecanismos, que reseñamos a continuación:

- *Paratextos*. Sobreimpreso en la pantalla televisiva leemos “En vivo”, o “Directo”: una indicación textual ancla el sentido y habilita a leer las imágenes como las de un acontecimiento que está ocurriendo simultáneamente al momento de la recepción. Por el contrario, la leyenda podría indicar “Programa emitido originalmente en X fecha”, o simplemente “Programa grabado”, para indicar que es ésta su naturaleza. En el caso de las fotografías, este procedimiento suele aparecer en el caso de los fotomontajes,¹⁵ como un pequeño texto aclaratorio junto a las imágenes. De no estar presente, tenderemos a pensar que se trata de fotografías sin alteración.
- *Tematización en el propio texto*. En el caso de la televisión, por tratarse de un lenguaje audiovisual, la explicitación puede encontrarse también en el mismo texto. Por ejemplo, para el caso del directo, un conductor de un ciclo televisivo puede decir la hora del momento, o directamente explicitar que el programa está siendo emitido “en vivo”. Otros procedimientos, como la posibilidad de comunicarse telefónicamente con el conductor del programa en el marco de algún concurso, también evidencian que un programa televisivo emplea esta modalidad.
- *Verosímil, rasgos de género, emplazamiento*. El género en el que están incluidas las imágenes establece también expectativas en relación con su estatuto semiótico. En televisión, los noticieros suelen trabajar la conducción y presentación de las notas con la modalidad del directo, mientras que no lo hacen –en general– los programas de narración ficcional, como las telenovelas o las telecomedias. En casos como éstos, las expectativas del género en relación con el dispositivo televisivo puesto en juego pueden hacer prescindir del anclaje verbal. En el caso de las fotografías emplazadas en medios gráficos, el género y/o estilo de la publicación ya puede definir las expectativas en relación con el tratamiento de las imágenes. Por ejemplo, por su promesa de género, no se espera que un periódico altere las fotografías, en tanto deberían funcionar en él como registros informativos de una actualidad de la que busca dar cuenta; en caso de hacerlo, debería aclararlo explícitamente. En cambio, nadie se inquietaría por enterarse de que la foto de una actriz famosa publicada en una revista de actualidad ha sido alterada para quitarle algunas arrugas y hacer que aparente más joven. El texto también puede hacer evidente la operación de fotomontaje y así prescindir de su explicitación verbal (esto es habitual, por ejemplo, en ciertas publicaciones humorísticas satíricas).

¹⁵ Schaeffer evoca, al respecto, la recepción que se producía de las obras generadas por la escuela pictográfica. Según reseña, a principios de siglo XX esta escuela “ha producido fotografías ‘trabajadas’ (después de la toma) hasta tal punto que se carece de cualquier criterio morfológico que permita decidir si se trata de una fotografía o de un cuadro (...) Dada la incapacidad del receptor en decidir si se trata de una foto o de la reproducción de un cuadro, la función indicial de la imagen desaparecerá, lo cual afecta en profundidad a su estatuto semiótico. Pero basta que una indicación textual designe la imagen como fotografía para que vuelva a surgir la fotografía, afectando a su vez los retoques ‘pictóricos’” (Schaeffer 1987[1990]:35).

Estos mismos procedimientos podrían emplearse, y de hecho ya se emplean, en las producciones realizadas con imagen de síntesis: mostraciones del uso de la técnica en la misma imagen y explicitaciones verbales dentro de la animación se hallan en numerosas animaciones de este tipo, sobre todo, en un momento como el actual, en el cual socialmente se están expandiendo los saberes sobre esta nueva materia de la expresión y sus técnicas de producción.¹⁶

A pesar de la existencia de estos tres mecanismos, como se observará, en todos estos casos, la dilucidación acerca del estatuto semiótico de las imágenes termina resolviéndose en el nivel de las creencias: ¿realmente creemos que ese programa que, según dice un texto sobreimpreso en pantalla, es “en vivo”, efectivamente está siendo transmitido con la modalidad del directo? ¿Tomamos por reproducciones fieles de los acontecimientos las imágenes fotográficas de un evento de política nacional que encontramos en la portada de un periódico, dado que se trata de una publicación de la que se espera una cierta objetividad informativa, y siendo que ningún texto junto a la imagen indica lo contrario? ¿Verdaderamente creemos que ese rostro que nos habla y nos dice ser sólo una síntesis digital no es un registro de video ordinario? En ninguno de estos casos hay rasgos materiales que nos permitan distinguir un tipo de imagen del otro

Los interrogantes recién enumerados rondan acerca de lo efectivo, lo verdadero, lo real: implican una pregunta por la relación de las imágenes con hechos o entidades existentes (fenómenos del orden de la segundidad, según Peirce); presuponen, en su formulación, que tienen una única respuesta correcta; es decir, que existe *una* verdad. Sin embargo, la coexistencia de múltiples narrativas no coincidentes acerca de la realidad –fundamentalmente en el campo de la política electoral (Vincens 2018; Manrique, 2019),¹⁷ pero observable también en otras esferas de la vida social– ha dado lugar a un fenómeno conocido como *posverdad*. La posverdad implica, según Álvarez Rufs, la existencia de “diferentes versiones de la realidad que corresponden a verdades distintas que encajan de forma diversa en la propia red personal de creencias y emociones” (Álvarez Rufs, 2019:3). Estas “versiones” de la realidad tendrían al menos dos características centrales: por un lado, no competirían ya contra la mentira, sino contra otras verdades;¹⁸ por el otro, cada una de estas verdades no podría ser sometida a prueba de falsación.¹⁹ En los funcionamientos de la posverdad, un enunciado

¹⁶ Un video de este tipo puede verse en <https://www.dailymotion.com/video/xmbrbp> [Consulta: 14/1/2019]

¹⁷ En relación con la incidencia de la posverdad en la vida de las democracias contemporáneas, afirma Joan Albert Vincens: “la posverdad (...) emerge (...) de un sistema social que, en virtud de sus propias inercias, daña el debate político democrático, facilita la circulación de las mentiras en todas sus variantes y dificulta el ejercicio público y eficiente de la inteligencia argumentativa, crítica, anclada en los hechos” (Vincens, 2018:149). El enfoque de Vincens presenta la singularidad de entender el funcionamiento de la posverdad como un sistema, dentro del sistema mayor que es la sociedad. Explica al respecto que la posverdad puede pensarse como “un ‘sistema’ en el interior del sistema social global; más precisamente, como aquella estructura sistemática mediante la que hoy se produce, se difunde y se acredita lo que muchos acaban considerando ‘verdadero’ o ‘falso.’” (Vincens, 2018:122).

¹⁸ Indica Diego Rubio: “la verdad se ha multiplicado y no compete contra la mentira, sino contra otras verdades” (Rubio, 2017, citado en Álvarez Rufs, 2019:3). El texto referido es Rubio, Diego (2017) “La política de la posverdad” en *Estudios de política exterior* 176. Páginas 58 a 67. Disponible en <https://es.scribd.com/document/347008913/La-poli-tica-de-la-posverdad> [Consulta: 31/03/2019].

¹⁹ Raúl Rodríguez Ferrándiz afirma que “la posverdad se nutre de la oscilación indecible entre versiones de la realidad que parecen no poder someterse a prueba de falsación” (Rodríguez Ferrándiz, 2018:211, citado en

fáctico no se aceptaría ya como válido realizando una contrastación efectiva de los dichos con los hechos, como cuando se busca una verdad a secas, puesto que la posverdad tiene lugar a través de estados mentales que configuran “ficciones basadas en las propias creencias y emociones, a fin de provocar una reacción en el escenario de la acción que desdeña la verdad” (Álvarez Rufs, 2019:2). Si los argumentos basados en hechos objetivos no son ya tenidos en cuenta a la hora de adherir a una versión de la realidad, las preguntas que nos hacíamos recién, podrían tener más de una respuesta.²⁰

¿De qué modo se puede pensar la posverdad desde una perspectiva semiótica? Coinciden múltiples autores²¹ que estudian este fenómeno en el lugar relevante que tienen en la construcción de estas distintas versiones de la realidad los medios de comunicación (dentro de los que incluyen también las redes sociales, a las que nos hemos referido en los dos capítulos anteriores). Los estudios semióticos se habían dedicado hace tiempo a estudiar la construcción de la realidad social en los medios masivos de comunicación. En nuestro ámbito, nuevamente tuvo un lugar pionero en el abordaje de esta problemática Eliseo Verón, cuando señaló, en la década de 1980, cómo lo real social se construía centralmente en los medios masivos de comunicación:

Ese objeto cultural que llamamos la *actualidad* –tal como nos la presenta, por ejemplo, el noticiero de un canal de televisión en un día cualquiera– tiene el mismo status que un automóvil: es un producto, un objeto fabricado que sale de esa fábrica que es un medio informativo. Los medios no “copian” nada (más o menos bien o más o menos mal): *producen realidad social* (Verón, 1981[1987]:III)

Como adelantamos, junto con los medios masivos tradicionales, deberíamos considerar también hoy las redes sociales de Internet, dispositivos que –por las particularidades de sus funcionamientos, alejados del modelo de la emisión centralizada– contribuyen particularmente a la coexistencia de diversas “realidades” sociales. Estas múltiples versiones de la realidad existían ya en los funcionamientos mediáticos de las sociedades que analizaba Verón en el citado texto. Proseguía en su cita: “Naturalmente, medios hay muchos (diarios, canales de televisión, radios). De modo que hay muchos ‘modelos’ de la actualidad. Como hay muchos modelos de automóviles. Los distintos ‘modelos’ de la actualidad están contruidos para distintas audiencias” (Verón, 1981[1987]:III). Es desde esta mirada centrada en las construcciones de sentido que podemos comprender el fenómeno de las distintas “verdades” que coexisten en un mismo momento histórico.

Álvarez Rufs, 2019:5). El texto referido es Rodríguez Ferrándiz, Raúl (2018) *Máscaras de la mentira. El nuevo desorden de la posverdad*, Valencia, Pre-texto.

²⁰ Debemos mencionar aquí que muchos autores cuestionan el carácter de novedad del fenómeno de la posverdad. Uno de ellos es Carlos Manrique, quien dice: “cuestiono la idea de que la indocilidad del discurso frente a ciertas figuras clásicas de la verdad en su circulación en la vida social sea una novedad histórica, como se pretende asumir” (Manrique, 2019:153), y agrega más adelante: “frente a esta caracterización de lo que significa el vocablo *posverdad* como presunto ‘signo de nuestros tiempos’, esa angustia hacia una peligrosidad devastadora del discurso en su circulación proliferante en el campo social, debemos atender a que no hay allí, en realidad, ninguna novedad histórica: esa angustia es consustancial a la historia de la filosofía política en Occidente, y a cierta experiencia y comprensión de lo político en las prácticas sociales condicionada por, y determinante de, esa historia” (Manrique, 2019:155).

²¹ Algunos de ellos son Rubio, D’Ancona y Ravin-Havt; todos se encuentran citados en Álvarez Rufs (2019).

El concepto de “posverdad” tiene, sin embargo, una vida social muy diferente de la que tuvo en su momento (y aún tiene) el de “la producción de la realidad social” trabajado por Verón. Mientras que este último estuvo siempre más o menos restringido al ámbito de la semiótica, la “posverdad” se ha expandido a una conversación social más amplia, como si se hubieran expandido también ciertos saberes semióticos acerca del carácter constructivo del sentido en los discursos sociales. Estos saberes, acompañados por una metadiscursividad permanente acerca de las posibilidades de generación y de manipulación de las imágenes contemporáneas, sugieren otra hipótesis acerca de la recepción de las imágenes que nos están ocupando en este capítulo: probablemente los saberes acerca del carácter constructivo de las imágenes estén mucho más extendidos de lo que creemos, y su estatuto semiótico sea descubierto o reconocido con más asiduidad de la que podríamos pensar.

4.4. TERCERA APROXIMACIÓN: EL ENGAÑO

La existencia de materias de la expresión de distinta naturaleza que se presentan idénticamente a la percepción habilita también la realización de engaños. Si a fin de cuentas –como decíamos recién– todo es una cuestión de creencias, un texto podría hacerse pasar por lo que no es, fingiendo su estatuto semiótico – para lo cual podría valerse, precisamente, de los tres mecanismos que repasamos recién. De ser así, a menos que algún texto externo (metadiscurso) desenmascare el procedimiento, la vida social del texto permanecería en el engaño. Dos casos de los medios argentinos, uno referido a la televisión y otro vinculado al retoque de fotografías digitales, ilustran cómo pueden tener lugar estos fingimientos textuales.²²

El caso de la televisión se produjo en 2008 en la competencia “Bailando por un sueño”, que tiene lugar en el programa *ShowMatch*, uno de los más vistos de la televisión argentina por aquel entonces. En esta contienda, distintas parejas de famosos danzan coreografías de diversos géneros musicales a lo largo de las semanas. Un “jurado” en el estudio califica sus desempeños luego de cada número, hasta que al final del ciclo una pareja resulta la ganadora, y ayuda a cumplir un “sueño” vinculado con alguna obra de bien. El viernes 8 de agosto de ese año, la modelo Karina Jelinek –una de las participantes de la competencia– tuvo un desvanecimiento momentáneo mientras bailaba su coreografía, cayó pesadamente al suelo y se golpeó con fuerza la cabeza. Un médico acudió en el estudio a auxiliarla, y después de que

²² La imposibilidad de distinguir a través de la percepción una imagen fotográfica retocada digitalmente de una que no lo ha sido ya fue reconocida formalmente en varios países y jurisdicciones, y dio lugar incluso a la sanción de leyes y disposiciones regulatorias. En Argentina, la ley 3.960 sancionada el 3 de noviembre de 2011 y promulgada el 1º de diciembre del mismo año por la Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires indica en su artículo primero: “Toda publicidad estática difundida en vía pública, en la cual intervenga una figura humana utilizada como soporte o formando parte del contexto o paisaje que haya sido retocada y/o modificada digitalmente mediante programas informáticos, debe exhibir con tipografía y en lugar suficientemente destacado la siguiente leyenda: ‘la imagen de la figura humana ha sido retocada y/o modificada digitalmente’”. En su segundo artículo la ley señala que los infractores pueden ser sancionados de acuerdo con la ley nacional argentina de Lealtad Comercial (número 22.802). Esta última ley señala en su artículo 9: “Queda prohibida la realización de cualquier clase de presentación, de publicidad o propaganda que mediante inexactitudes u ocultamientos pueda inducir a error, engaño o confusión respecto de las características o propiedades, naturaleza, origen, calidad, pureza, mezcla, cantidad, uso, precio, condiciones de comercialización o técnicas de producción de bienes muebles, inmuebles o servicios”. El retoque fotográfico se reconoce así como un mecanismo posible de inducción al engaño. De algún modo, estas regulaciones buscan resguardar legalmente lo que, se reconoce, es imposible de distinguir perceptualmente.

la atendiera, Marcelo Tinelli, conductor del ciclo, comentó que éstas eran “cosas que ocurrían en un programa en vivo”, para luego –una vez que se supo que la participante estaba fuera de peligro– agregar: “Queremos llevar tranquilidad a la familia de Karina”. Hasta allí, nada fuera de lo esperable. Sin embargo, dos días después algunos periódicos desenmascaraban el engaño:²³ el programa no estaba siendo emitido en directo, sino que había sido grabado más de dos días antes. No sólo dejaba de ser cierta la frase sobre el “vivo” que había mencionado el animador, sino que además, el mensaje que le había enviado a la familia de la participante no tenía ningún sentido (dado que para el momento de la emisión del programa ya tendría conocimiento de lo ocurrido con ella), más que sostener la puesta en escena de una simulación del dispositivo. Como resultado, en el momento de la recepción, esta emisión seguramente ha sido leída por el gran público como inscripta en la modalidad del directo. Este ocultamiento del dispositivo del grabado está posibilitado justamente por lo que señalábamos anteriormente: la imposibilidad de distinguir perceptualmente una imagen televisiva grabada de una en directo. El conductor recurrió aquí a uno de los mecanismos que reseñamos para precisar el estatuto semiótico de la imagen, y lo hizo engañosamente, haciéndola pasar por una transmisión en directo. Y efectivamente, si los diarios de los días siguientes no hubieran desenmascarado la operatoria, nuestra recepción habría sido la propuesta por el texto (como seguramente siguió siéndola para quienes no leyeron esos periódicos).

El caso que involucra la fotografía tuvo lugar en el diario *Perfil*, publicado en la ciudad de Buenos Aires. El día 11 de junio de 2011, ese periódico publicaba en su portada una noticia vinculada al llamado “Caso Schoklender”. Sergio Schoklender fue durante muchos años un apoderado de la Asociación Madres de Plaza de Mayo, conformada por madres de desaparecidos durante la última dictadura militar argentina (1976-1983). Luego de varios años de servicio, se descubrieron operaciones económicas sospechosas, que parecían indicar que Schoklender desviaba fondos para su propio beneficio. La prensa opositora al Gobierno de turno buscó vincular a la titular de la Asociación Madres de Plaza de Mayo –presunta víctima de estas supuestas operaciones– con Schoklender, sugiriendo una cierta complicidad, y a ambos, a su vez, con la Presidenta de la Nación, abierta defensora de las luchas por los derechos humanos en Argentina, de las cuales las “Madres...” son una de las organizaciones emblemáticas. En este contexto, *Perfil* publicó como noticia principal en su primera plana una noticia acerca de una supuesta vinculación de un primo político de la Presidenta con el acusado. El titular fue acompañado de una fotografía en la cual se veía a las primeras mandatarias de Argentina y de Brasil junto a Hebe de Bonafini, titular de la Asociación “Madres...”. No parecía haber, en principio, nada extraño: la foto no buscaba mostrar ningún hecho concreto, sino sólo presentar algunos personajes relacionados directa o indirectamente con la noticia que se estaba publicando. Nuevamente (y no podría haber sido de otro modo) fue un texto posterior y exterior el que puso en evidencia el engaño. Según publicó al día siguiente el diario *El Argentino*, en la foto publicada –que había sido tomada por la agencia Télam– había una persona más que había sido eliminada digitalmente: se trata de Estela de

²³ Uno de ellos fue el desaparecido diario *Crítica de la Argentina*. Una copia del artículo publicado en ese diario el día 10/8/2008 puede encontrarse en el sitio Taringa!: http://www.taringa.net/posts/noticias/1447205/La-mentira-de-Tinelli_-el-programa-fue-grabado-dos-dias-ant.html [Consulta: 2/9/2011]

Carlotto, titular de Abuelas de Plaza de Mayo, otra organización prestigiosa de lucha por los derechos humanos vinculada a las atrocidades cometidas durante la dictadura militar. La elisión visual fue denunciada por esta última publicación, de abierto apoyo al Gobierno, como un intento de quitar una persona de alto prestigio social, y libre de toda sospecha, que debilitaría la construcción negativa que *Perfil* buscaba realizar de la Presidenta argentina y de Bonafini. En este caso, *Perfil* no había incluido ninguna aclaración acerca de la alteración realizada en la fotografía, y su emplazamiento en un periódico hacía suponer que se trataba de una imagen de registro sin modificaciones. De allí que se considere un engaño: no está en las expectativas del género “periódico de información” que las imágenes sean retocadas sin aviso. Al igual que en el caso anterior, el engaño estuvo habilitado por el hecho de que, perceptualmente, una fotografía original y una retocada adecuadamente no pueden distinguirse.²⁴

Del mismo modo que en los casos anteriores, la imagen audiovisual de síntesis que nos ocupa aquí podría ser empleada para engañar, si a través de algunos de los mecanismos reseñados arriba se hace pasar por un registro audiovisual. En otras palabras, puede presentarse como un registro de video algo que en verdad es el resultado de una síntesis. Lo que está en juego aquí, al igual que en las fotos retocadas, es la cuestión de la indicialidad: ¿verdaderamente esa imagen guarda relación empírica con un existente? La posibilidad de emplear en forma engañosa las imágenes de síntesis abre la puerta a la construcción de falsas pruebas: testimonios, declaraciones, alocuciones de personas que hablan mirando a cámara diciendo lo que, en verdad, nunca han dicho. Al día de hoy, de hecho, el empleo más difundido de estas imágenes de síntesis se ha producido con videos de este tipo, que se han dado a conocer como *deep fake*. Esta denominación retoma la categoría de *fake* (falso) de las *fake news* (noticias falsas), uno de los fenómenos que se han expandido en conjunto con el crecimiento de las redes sociales y sus funcionamientos de *networking*, sin centralidad en la emisión. La proliferación de noticias falsas ha sido entendida, a su vez, como parte del fenómeno más amplio conocido como posverdad, que ya hemos reseñado.²⁵ De hecho, Álvarez Rufus vincula la posverdad con el engaño, y ambos con los avances tecnológicos, dentro de los cuales podemos incluir las imágenes que aquí nos ocupan:

La posverdad también se relaciona con la mentira, la falsedad, el engaño, y el autoengaño. Los diferentes contextos y narrativas también se han visto tremendamente afectados por el aumento cada vez mayor de la mendacidad que se viene produciendo desde mediados del siglo pasado de la mano de los profundos avances tecnológicos, los cuales han propiciado, y siguen propiciando, nuevas posibilidades y formas de mentira y engaño. (Álvarez Rufus, 2019:4)

El término *deep fake* para designar videos realizados con esta tecnología de imágenes en los cuales se observa cierta voluntad textual de fingimiento o engaño ganó cierta popularidad en

²⁴ La portada a la que hacemos referencia puede verse en <http://motorpsico.com.ar/wp-content/uploads/perfil0.png>

²⁵ Ver, por ejemplo, Álvarez Rufus, Manuel (2018). *Estado del Arte: Posverdad y Fake News*. Master Thesis, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). Facultad de Educación. Disponible en: http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdred-Malvarez/Alvarez_Rufus_Manuel_TFM.pdf [Consulta: 8/11/2019].

los medios masivos,²⁶ y hoy funciona en varios casos como categoría clasificatoria de estas producciones audiovisuales. Volveremos sobre las implicancias de estas posibilidades de engaño hacia el final del trabajo.

4.5. CUARTA APROXIMACIÓN: EL *TROMPE L'OEIL*

La capacidad de una imagen de engañar, sin embargo, no siempre fue vista con un sentido negativo, como el que señalábamos recién. La obtención de una imagen “que fuera una imitación tan perfecta que tuviera la capacidad de engañar”, en el sentido de hacerse pasar por otra cosa, ha sido positivamente valorada en numerosas ocasiones. Lévi-Strauss nos recuerda que la imitación de la realidad ha constituido históricamente un lugar común positivo en el juicio estético:

Que el supremo talento para el artista consista en imitar la realidad hasta el punto de confundirse, es sin embargo un lugar común del juicio estético que ha prevalecido durante mucho tiempo, incluso entre nosotros, hasta una época reciente. Para alabar a sus pintores, los griegos acumulaban las anécdotas: uvas pintadas que los pájaros acudían a picotear, imágenes de caballos que sus congéneres creen vivos, cortina pintada que un rival pedía al autor que levantase para poder contemplar el cuadro disimulado detrás (Lévi-Strauss, 1993[1994]:30).

Este arte del engaño al ojo –o *trompe l'oeil*– no procede, según nos señala Lévi-Strauss, como el realismo fotográfico. A diferencia de éste, que está centrado en la reproducción y en el mostrar, el *trompe l'oeil* opera una reconstrucción, en la que hay un proceso de selección: “Elige el polvillo de la uva antes que tal o cual otro aspecto, porque le servirá para construir un sistema de cualidades sensibles con lo *graso* (también escogido entre otras cualidades)” (Lévi-Strauss, 1993[1994]:32).

Procedimientos de selección y jerarquización, entonces, junto con un cuidado ejercicio técnico, dan lugar a estas imágenes con voluntad de imitación.²⁷ Frente a ellas, las imágenes fotográficas –también al decir de Lévi Strauss– no distinguen los accidentes de la naturaleza de las cosas, y operan una mostración de lo instantáneo. Aun así, Schaeffer (1987[1990]:18) nos recuerda cómo la industria fotográfica fue modelando progresivamente las impresiones fotográficas con una finalidad analógica. Es decir, incluso allí donde parece haber un dispositivo que naturalmente genera una imagen que opera por similaridad, tiene lugar también un ejercicio técnico.

²⁶ Ver, por ejemplo, <https://www.dossiernet.com/articulo/backstage-como-se-produjo-el-deepfake-de-reverso-que-protagonizaron-macri-fernandez-lavagna-y-del-cano/21345> [Consulta: 8/11/2019]. Sobre la articulación *deep fake/fake news*, ver, por ejemplo, <https://www.infobae.com/america/tecno/2019/06/13/el-increible-video-falso-sobre-mark-zuckerberg-que-pone-un-nuevo-alerta-sobre-las-fake-news/> [Consulta: 8/11/2019].

²⁷ En relación con esta “voluntad de imitación” de las naturalezas muertas, Marita Soto enfatiza el lugar que ocupa el metadiscurso del ilusionismo en relación con el género, equivalente –según esta autora– al que ocupa el *arché* en la fotografía, y distingue: “En el caso del lenguaje fotográfico las características icónicas-indiciales son las que lo definen y su *arché* está vinculado con el ‘protocolo de existencia’ proveniente del saber del dispositivo que comporta: su *arché* es técnico. En cambio, en el caso de la Naturaleza muerta es un *arché* de tipo analítico” (Soto, 1998). De esto resulta que lo que está desafiado en el género es la percepción del ojo, antes que la mirada: “Una naturaleza muerta no nos dice nada acerca de la existencia de esos objetos, sino que lo que pone a prueba es la *visión* de esos objetos. Es un desafío del naturalismo que vacía la escena para que los objetos sean vistos. Es una prueba *animal* de la percepción, no un desafío a la percepción. El *arché* genera la mirada sobre el procedimiento” (Soto, 1998).

Regresando al tipo de imagen de síntesis que nos ocupa, el cruce del valle misterioso también puede entenderse como “una imitación tan perfecta que tiene la capacidad de engañar”. Sin embargo, a diferencia del *trompe l’oeil* pictórico, lo que se busca imitar ahora no es la percepción del objeto real; es decir: no se trata de una imagen que quiere hacerse pasar por la visión de un objeto. Por el contrario, estamos aquí ante *un tipo de imagen que se hace pasar otro tipo de imagen*. Basado en una alta iconicidad y en los procedimientos antes descriptos, el *trompe l’oeil* en la pintura buscaba generar la ilusión de que una representación no era tal, sino que era –por así decirlo– el referente, el existente: no era una pintura de las uvas, sino las uvas mismas. En cambio, la imagen de síntesis que estamos estudiando no pretende pasar por lo real: su ejercicio técnico está orientado a ser confundido perceptualmente con una imagen de cine o de video, es decir, con un registro audiovisual empírico/indicial. No podríamos ejemplificar aquí, como ha hecho la literatura sobre el tema, con animales confundidos ante las imágenes como prueba de lo efectivo del engaño, porque la cuestión no se agota en una supuesta percepción de lo real, sino que comprende también un proceso interpretativo que supone el conocimiento de las imágenes producidas por otros medios: estas imágenes no juegan a una supuesta ausencia del dispositivo, sino a haber sido producidas por un dispositivo diferente del que realmente las produjo. En otros términos: si este engaño funciona es porque –como ya señalamos– socialmente están instalados los interpretantes requeridos para la lectura de la imagen de video y de cine, pero no los correspondientes a estas imágenes de síntesis. Un ejercicio técnico que logre cruzar el valle misterioso habilitará este particular *trompe l’oeil*, en el que una imagen se hace pasar por otra de distinta naturaleza.

Visto desde este lugar, el fenómeno no es completamente novedoso: la historia de las imágenes de síntesis señala que en el pasado ya se había logrado obtener productos que emulaban ser imágenes de otra naturaleza. Refiriéndose a la imagen de síntesis, Bellour señala justamente cómo uno de sus gestos ha sido la transformación y el reciclaje de imágenes anteriores (Bellour 2008:157).

Dos tipos de imagen de síntesis creadas con anterioridad a la que estamos estudiando aquí ilustran casos en los cuales la imagen parece ser de otra naturaleza. El primero es señalado por el mismo Bellour, quien llama la atención sobre ciertos *dibujos animados* producidos con imágenes de síntesis que no pueden distinguirse de los creados con las técnicas tradicionales: “la síntesis puede capturar el dibujo y (...) el ojo puede, en adelante, confundirlos” (Bellour 2008:157). Allí donde se supone que observamos el resultado del trazo humano, de una corporalidad que ha estado en contacto con la imagen y la ha generado, de una cierta habilidad para la ilustración, estamos viendo en verdad el resultado de una síntesis generada por computadora, en la cual no hubo contacto empírico alguno entre la imagen y una corporalidad creadora. El segundo ejemplo lo constituyen ciertas producciones realizadas con modelado 3D digital. Cuando se trabajan en forma realista, las imágenes 3D permiten crear objetos y espacios que –al igual que las imágenes que hemos estado observando– pueden confundirse con un registro fotográfico o de video. A diferencia de lo que ha ocurrido con la figura humana, la tecnología para generar imágenes y animaciones de espacios y objetos indistinguibles perceptualmente de los registros de video existe ya hace varios años. Este tipo de imagen presenta las mismas características en relación con su estatuto semiótico y la posibilidad de

engaño que señalamos para las imágenes que nos están ocupando: esos espacios, esos objetos que estamos viendo o incluso recorriendo visualmente podrían no existir.²⁸

Por diferencia, las imágenes 3D parecen indicarnos qué es lo novedoso y singular de la imagen que estamos estudiando: por primera vez se logra a través de la síntesis emular una *imagen de registro de la figura humana en movimiento*. De aquí se desprenden nuevas implicancias, de las que nos ocuparemos en el próximo apartado.

4.6. QUINTA APROXIMACIÓN: LA TEMPORALIDAD DEL CUERPO, LA VIDA, LA MUERTE

En un artículo que ha tenido alta circulación en nuestro medio, Mario Carlón²⁹ se ocupa precisamente de la cuestión de la representación de la figura humana en las imágenes producidas a través de distintos dispositivos. Recorriendo las formulaciones de varios autores –entre los que se cuentan Metz, Dubois, Barthes y Schaeffer– y aportando también su propia perspectiva sobre el tema, Carlón logra caracterizar comparativamente las imágenes de los cuerpos generadas por la fotografía, el cine y la televisión. El enfoque nos resulta sumamente relevante, puesto que –como vimos– la imagen de síntesis que estamos estudiando juega constantemente a confundirse con ellas, a pesar de que tiene una génesis –y por tanto un estatuto semiótico– de otra naturaleza. Repasaremos aquí brevemente las formulaciones de este autor, para luego preguntarnos qué ocurre con las imágenes que estamos estudiando.

Como señala Carlón (2004:125), “todos los autores que avanzaron en el estudio de la especificidad de las imágenes generadas por el dispositivo fotográfico escribieron sobre la muerte”. Pensamos enseguida, junto con Carlón, en *La cámara lúcida* de Roland Barthes. Como vimos en el capítulo 1, este autor escribe acerca del momento de ser fotografiado como una “microexperiencia de la muerte”. Recordamos aquí sus formulaciones:

Imaginariamente, la Fotografía (aquella que está en mi *intención*) representa ese momento tan sutil en que, a decir verdad, no soy ni sujeto ni objeto, sino más bien un sujeto que se siente devenir objeto: vivo entonces una microexperiencia de la muerte (del paréntesis): me convierto verdaderamente en espectro. El Fotógrafo lo sabe perfectamente, y él mismo tiene miedo (aunque sólo sea por razones comerciales) de esta muerte en la cual su gesto va a embalsamarme (Barthes, 1980[2004]:42, citado en Carlón, 2004:125)

Carlón también cita a otro autor que hemos revisado, Philippe Dubois, quien hace un señalamiento en el mismo sentido:

El acto fotográfico implica pues no sólo un gesto de *corte* en la continuidad de lo real sino también la idea de un paso, de un salto irreductible. El acto fotográfico, al cortar, hace pasar al

²⁸ En su momento de surgimiento y expansión, nos hemos ocupado de algunas de las implicancias de las imágenes de modelado de espacios 3D en sitios web en Zelcer, 2006.

²⁹ Nos referimos a “Dispositivos, indicialidad y vida cotidiana”, presentado en el V Congreso Internacional de la Federación Latinoamericana de Semiótica, en el año 2002. Este artículo fue luego publicado en el libro *Sobre lo televisivo*, bajo el título “El muerto, el fantasma y el vivo en los lenguajes contemporáneos” (Carlón, 2004:123).

otro lado (del corte): de un tiempo evolutivo a un tiempo fijado, del instante a la perpetuación (Dubois, 1983[1994]:148, citado en Carlón, 2004:126)³⁰

Como se ve, estos autores están convocando –para el caso de las imágenes obtenidas con el dispositivo fotográfico– la figura del *muerto*. Carlón nos recuerda que también Metz, retomando formulaciones de Dubois, apeló a esta figura:

Aun cuando la persona fotografiada viva todavía, aquel momento en que él o ella era se ha desvanecido para siempre. Estrictamente hablando, la persona *que ha sido fotografiada* –no la persona total, que es un efecto del tiempo– está muerta: muerta por haber sido vista, como dice Dubois, en otro contexto (Metz, 1984, citado en Carlón, 2004:127)³¹

Carlón señala, finalmente, que el muerto fotográfico –a diferencia del real– tiende a ser perpetuo:

(...) entre el muerto real y el Muerto Fotográfico hay una gran diferencia: si el muerto real está destinado, físicamente, a desaparecer (o a mutar) el muerto fotográfico accede, en el mismo instante en que es fotografiado, a la perpetuidad (Carlón, 2004:127)

Podemos añadir a estos autores citados por Carlón a Henri Van Lier, quien postuló:

Como huella luminosa, la foto es la presencia íntima de *algo* de una persona (...). Al mismo tiempo, deja la sensación más fuerte del *una-vez-y-nunca-más*. (...) Funciona como relicario, transformando la foto en reliquia, talismán o amuleto. En todo caso en mortaja o tumba, que no necesita inscripción, porque él mismo es inscripción. (Van Lier, 1981:53)³²

Estas reflexiones versan acerca de una corporalidad atravesada por la dimensión de la *temporalidad*. Por un lado, y a diferencia de lo que ocurre con los dispositivos que tienen la posibilidad de trabajar en directo, las imágenes fotográficas se presentan siempre como el registro de un momento pasado: la corporalidad figurada ya nunca volverá a ser aquella que se ve en la imagen.³³ Por el otro, la naturaleza inmóvil de la imagen fotográfica genera un efecto de detención temporal. Se trata entonces de un momento cristalizado en un tiempo pasado. Señala Metz que justamente esta falta de movimiento constituye una supresión de una de las marcas primarias del “estar vivo” (Metz, 1984, citado en Carlón, 2004:129).

Frente a estas descripciones que vinculan la imagen fotográfica con la muerte, Carlón encuentra una serie de reflexiones acerca de la imagen cinematográfica que la vinculan con su superación, aunque sea parcial:

(...) la presencia de las marcas del ser vivo, en la actualización de lo ya acontecido, que gracias a que contiene imágenes móviles y múltiples en movimiento ofrece el cine (y la imagen

³⁰ Carlón está citando a Dubois, Philippe (1994) *El acto fotográfico (de la representación a la recepción)*, Paidós, Barcelona.

³¹ Carlón está citando el trabajo de Metz “Fotografía y fetiche” (1984), expuesto en una conferencia sobre la teoría del film y la fotografía en la Universidad de California, Santa Bárbara, sin referencia de edición.

³² Citado en Dubois, 1990[2015]:99. La obra referenciada es Van Lier, Henri (1981) *Philosophie de la photographie*, Bruselas, pre-publicación de Jeunesses et Artes Plastiques.

³³ Incluso si ese cuerpo sigue en la vida, en el momento de recepción de la fotografía será un cuerpo pasado: nunca tan joven como en la imagen.

videográfica mientras sea emitida en *grabado* y no en *directo*) se presentan como una superación –aunque sea parcial– de la muerte (Carlón, 2004:129)

Frente a la figura del muerto que caracterizaba las imágenes obtenidas a través del dispositivo fotográfico, Carlón rescata la figura del *fantasma*³⁴ en relación con las imágenes audiovisuales grabadas (sean cinematográficas o de video). Nuevamente, es el conocimiento sobre el funcionamiento de los distintos dispositivos el que determina el estatuto de aquello en lo que va a ser convertido aquel que es capturado en una imagen de registro:

“(…) el que va a ser fotografiado sabe que va a ser transformado en el Muerto; el que va a ser filmado o videograbado sabe que se va a convertir en un Fantasma (…) el grabado introdujo una experiencia que, de entrada, se encuentra entre la vida y la muerte; la muerte no es absoluta, pero tampoco la vida es plena.” (Carlón, 2004:131)

Schaeffer señala que, mientras que la imagen fotográfica hace surgir el tiempo como pasado, “la imagen fílmica, siempre una vez más, cierra el abismo y abre el tiempo como presencia” (Schaeffer, 1987[1990]:49). Carlón añade al respecto que este efecto de presencia que otorga el movimiento está alejado, sin embargo, de las posibilidades de los dispositivos que habilitan la toma directa, como la televisión (cuando funciona en esa modalidad). En el caso del cine, señala este autor, siempre esa imagen en movimiento nos muestra lo que alguien, aunque más no sea la cámara, *ya vio* (Carlón, 2004:134). En ese sentido, es con la imagen televisiva en su modalidad del directo –y no con el cine– con la cual podemos constituirnos en *testigos*.

Frente al muerto de la fotografía y al fantasma de la imagen grabada, Carlón propone la figura del *vivo* para el caso de la televisión, cuando ésta opera en la modalidad del directo:

La toma directa nos enfrenta, parafraseando a Barthes, a la misma “intratable realidad” a la que nos enfrenta la fotografía, pero su estatuto es totalmente distinto (...) *el directo nos enfrenta a la previsibilidad e imprevisibilidad de la vida, de los que están vivos y de lo real, y a otra concepción, totalmente distinta, de nuestra experiencia, porque nos involucra en forma plena* (Carlón, 2004:132).

Es la simultaneidad entre el momento del registro, la transmisión y la recepción de las imágenes la que, en el caso del directo, habilita que estas imágenes icónico-indiciales construyan la figura del vivo. Al igual que en los casos anteriores, el saber del *arché* posibilita que sean leídas de ese modo:

(…) la toma directa (...) afecta a la construcción de los sujetos en cuanto a su presencia y temporalidad: *sabemos que son reales, que están haciendo algo en ese momento. ¿Cómo se lo sabe? A través del saber sobre el dispositivo, del saber del arché, que en el caso del dispositivo televisivo, que incluye la toma directa, presenta una singular manifestación de la tesis de existencia (...) [que puede formularse como sigue]: A) “la imagen construye/representa a X”; B) “X existe en este momento”.* (Carlón, 2004:94)

Frente al muerto, el fantasma y el vivo convocados por las imágenes de estos tres dispositivos, ¿qué tipo de figura se asocia con la imagen de síntesis que estamos estudiando? Para responder esto debemos remitirnos nuevamente a la génesis de cada uno de estos tipos de imágenes. Los

³⁴ Carlón toma esta figura de una formulación de Derrida, Jacques (1998) *Ecografías de la televisión*, Buenos Aires, Eudeba.

tres dispositivos que repasa Carlón tienen un funcionamiento icónico-indicial: en la medida en que todas las técnicas implican alguna instancia de registro, las imágenes generadas a través de ellos son a la vez un producto que guarda relaciones de similaridad con lo capturado y una prueba de existencia de aquello que estuvo frente a la cámara. En el caso del cine y de la televisión, el hecho de que se trate de imágenes móviles que poseen una cierta duración, hace que los textos producidos con estos dispositivos funcionen al mismo tiempo como prueba de que un determinado hecho o una determinada situación tuvo lugar. Es decir, a diferencia de la fotografía, que muestra un instante detenido en el tiempo (del cual los momentos anterior y posterior sólo pueden, como mucho, suponerse, y en múltiples casos no están siquiera tematizados, como en los retratos fotográficos), los textos audiovisuales operan como registro del desenvolvimiento temporal de un cierto hecho o situación. En el nivel en el que estamos ubicándonos, esto vale incluso para los textos ficcionales: como decíamos anteriormente citando a Schaeffer, en tanto dispositivo de registro audiovisual, el cine funciona también (indicialmente) como testimonio de que Humphrey Bogart actuó esas escenas de *Key Largo* que estamos observando, más allá de lo que suceda en la diégesis del film. Podríamos agregar ahora que, en relación con sus aspectos icónicos, el fantasma de la imagen grabada sigue siendo también un muerto, como en la fotografía. Esto ocurre más allá de que se trate de imágenes ficcionales o no ficcionales: sabemos que ese cuerpo figurado, inserto en la narratividad textual de la imagen audiovisual, ya no existe, o por lo menos, no existe tal como se lo ve allí.³⁵

¿Qué ocurre con la génesis de las imágenes de síntesis que nos ocupan? En principio, debemos señalar que –por la distancia que se observa en su procedimiento de generación entre las instancias de emisión y recepción– nos ubicamos, al igual que el cine y la televisión grabada, alejados del vivo. ¿Se trata, entonces, de una nueva versión del fantasma? Algo así parece ocurrir con estas imágenes de síntesis. Sin embargo, en este punto resulta pertinente retomar la *indicialidad atenuada* o debilitada de la que hablábamos en nuestra primera aproximación. Repasando el modo en que son generadas estas imágenes, señalábamos algunas páginas atrás que su indicialidad es mucho menor que la observada en la imagen cinematográfica, pues tiene lugar en relación con ciertos rasgos de la figura humana que observamos –por un lado– y en relación con los movimientos que aparecen representados –por el otro– pero no con esa conjunción de rasgos y movimientos que vemos en la pantalla. Puede decirse que, cuando se poseen los saberes acerca del *arché* de estas imágenes, es la primera de estas dos indicialidades la que termina por definir las características de este nuevo fantasma: la imagen no se presenta como el momento de un registro pasado, sino como la (re)animación de un cuerpo para hacerlo vivir aquello que no vivió. Un cuerpo que presenta las marcas indiciales de haber existido, pero que –lo vimos con el ejemplo de Einstein– podría ya no existir más. Este fantasma, entonces, tiene algo de *autómata*, de inyección de vida sobre un cuerpo a través de la animación. Si el cine operaba como una superación parcial de la muerte por la posibilidad de pervivir en imágenes de registro móviles más allá de los límites de la vida biológica, estas

³⁵ El mismo Carlón define los fantasmas como muertos en otro lugar de su texto: “muertos que hablan desde donde ya no están o que se desplazan con las marcas del 'estar vivo' e incluso, a veces, nos interpelan” (Carlón, 2004:132).

imágenes de síntesis constituyen una suerte de resurrección imaginaria: a través del movimiento, le hacen vivir a ese cuerpo lo que nunca vivió. En este punto, la indicialidad debilitada adquiere toda su fortaleza: las imágenes se alejan completamente de los funcionamientos exclusivamente icónicos (piénsese, por ejemplo, en el estatuto semiótico de los dibujos animados tradicionales), y presentan una figura que funciona indicialmente en relación con la iconicidad, pero no con la temporalidad: las representaciones son prueba de que alguien con esos rasgos existe o existió, pero no de que el hecho representado efectivamente haya tenido lugar.

El conocimiento del *arché* de estas imágenes, entonces, vuelve su referente un *doble*. Ese cuerpo gesticulando y hablando frente a la cámara nos es familiar, y sin embargo, no se trata verdaderamente de los movimientos de ese cuerpo, ni ha existido allí una cámara que lo capturara. En la medida en que la percepción se confunde con la de un ícono indicial pleno, el doble insta la duda acerca de su naturaleza: ¿se trata o no de la persona que creemos estar identificando? Dicho en otras palabras, esa imagen que debería ser conocida y familiar despierta una duda acerca del estatuto de su referente. Como resultado, termina por tornarse *siniestra*.

En su problematización del concepto de lo siniestro, Sigmund Freud hace referencia a las definiciones de E. Jentsch, que están orientadas justamente en el sentido de esta duda:

E. Jentsch destacó, como caso por excelencia de lo siniestro, la “duda de que un ser aparentemente animado, sea en efecto viviente: y a la inversa: de que un objeto sin vida esté en alguna forma animado”, aduciendo con tal fin, la impresión que despiertan las figuras de cera, las muñecas “sabias” y los autómatas. (Freud, 1919[2011]:5)

La dimensión de lo siniestro de estas imágenes reposa entonces justamente en la imposibilidad de distinguir las perceptualmente de las imágenes de registro audiovisual. Es allí donde se origina esta incertidumbre intelectual acerca de si se trata o no de seres vivientes; y por tanto, lo que debería ser familiar y cotidiano –una imagen en movimiento de un cuerpo humano– se nos vuelve espantosa. Es justamente lo cotidiano vuelto espantoso lo que se torna siniestro.

Como bien señala Freud, los efectos siniestros tienden a tener lugar cuando las imágenes sobre las que se produce extrañeza se ubican en el dominio de “aquello que se vivencia” –al decir de este autor– o, en términos generales, en verosímiles realistas:³⁶ es el doble familiar el que nos produce ese espanto. Por el contrario, en muchos registros ficcionales, las convenciones del verosímil tienden a generar otros efectos alrededor de estos dobles que pueden estar alejados de lo siniestro, y hasta ser incluso cómicos. Dicho de otro modo: no siempre una figura del doble evoca lo siniestro. Así como lo siniestro (*unheimlich*) se opone a lo cotidiano

³⁶ Freud no emplea la noción de verosímil, que nosotros tomamos de Metz (1975), pero es evidente que está refiriéndose a ello cuando habla acerca de las diferentes “convenciones” que puede adoptar un autor al crear un mundo de ficción. En uno de sus pasajes, Freud describe cómo la aparición de lo siniestro suele darse en textos en los que el verosímil o bien no termina de definirse (y se instala consecuentemente la duda acerca de si es realista o no), o bien se hace pasar por realista durante el primer tramo del discurso para después romperse con la aparición de lo espantoso en donde se esperaba lo familiar (Freud, 1919[2011]: 13). Remitimos al texto del autor para más detalles.

y familiar (*heimlich*); no todo lo que no es familiar es necesariamente siniestro (Freud, 1919[2011]:2), aun cuando se nos presente la figura del autómeta o el doble.³⁷

En este punto nos interesa recuperar un aspecto de estas imágenes audiovisuales de síntesis que hemos dejado de lado hasta ahora: el plano sonoro. En efecto, en todos los ejemplos relevados, el audio que se escucha en la imagen final corresponde al registrado en la imagen de la cual se toman los movimientos. En la animación que presentamos en la nota 11 de este capítulo, la imagen de síntesis de Albert Einstein no sólo reproduce los movimientos del joven, sino que también habla con su voz (la del joven), repitiendo exactamente lo que éste dijo. Como lo han demostrado muchos autores hace ya varios años, en la vida social la voz puede ser identificada con un altísimo nivel de certeza con una determinada persona; en ese sentido, es signo de su presencia y existencia. La voz, entonces, hace presente a un determinado cuerpo. Al decir de Fernández, “la voz es cuerpo del emisor. Fragmentado, pero plenamente corporal como componente de identificación absoluta” (Fernández, 1994:39). La voz habilita un grado de identificación y de individuación muchísimo mayor que cualquier gesto en el que podamos pensar; en ese sentido, el vínculo empírico de la imagen de síntesis con la que hemos llamado “imagen de registro de movimientos” en la figura 4.2 es mucho más ostensible en relación con el plano sonoro que con el plano visual. La imagen que resulta, entonces, parece ser la del registro de una persona que posee la voz de otra. Este doble vínculo indicial y simultáneo con dos cuerpos diferentes –con la apariencia de uno, con la voz del otro– contribuye también de modo relevante a la construcción de estas imágenes como siniestras. Como en una condensación onírica, cada una contiene rastros de más de un cuerpo, pero no es decididamente ninguno de ellos.

4.7. CONCLUSIONES

¿De qué modo los sujetos logramos identificar el estatuto semiótico de una imagen generada a través de dispositivos de registro, tales como el fotográfico, el cinematográfico o el televisivo? Es evidente que generamos esta identificación con una operación doble y prácticamente simultánea: por un lado, a través de sus cualidades, reconocemos el tipo de imagen que estamos percibiendo como semejante a otras que ya hemos percibido en el pasado producidas por el mismo dispositivo; por el otro, vinculamos ese tipo de imagen con un cierto saber acerca del *arché* de ese dispositivo que, con sus variantes, nos hace leer en todos estos casos la imagen como icónica-indicial.

La fascinación del cruce del valle misterioso, puede decirse, proviene justamente de la imposibilidad de distinguir las imágenes de síntesis de las obtenidas con estos dispositivos, y por tanto, de su confusión con íconos indiciales plenos. En otras palabras, se tiende a pensar que una imagen de esas cualidades sólo puede haber sido lograda a través de algún procedimiento de impresión, ergo, se concluye que es signo de un existente. Si el cine hacía “que la muerte no sea ya absoluta” (Carlón, 2004:129), era justamente porque todo registro audiovisual es el registro de una vida. Leídas de ese modo, estas imágenes de síntesis se nos

³⁷ La cuestión no se agota en los verosímiles. El mismo Freud (1919[2011]) repasa extensamente distintos casos, buscando identificar los factores por los cuales una repetición o un doble de lo familiar puede aparecerse o no como siniestro. Remitimos nuevamente al trabajo citado para un desarrollo sobre el tema.

presentan como la (re)creación de una vida, o la superación de la muerte: se puede seguir haciendo vivir a esa persona aun cuando haya fallecido (Carlón, 2004:94)³⁸. Allí encontramos la figura del autómatas o del doble de la que ya hemos dado cuenta.

En ese sentido, recuperamos aquí nuestras aproximaciones tercera y cuarta, que hacían foco respectivamente sobre las posibilidades de engaño habilitadas por estas imágenes y sobre el *trompe l'oeil*. El dispositivo de generación de imágenes de síntesis que hemos estudiado es, en rigor, un dispositivo de emulación: genera imágenes con la apariencia del registro audiovisual, que en verdad son sólo una síntesis en la cual la indicialidad está atenuada.

En el pasado ya habíamos observado cómo las tecnologías digitales podían ser soporte de las producciones realizadas en los medios analógicos o tradicionales: fragmentos de films, audios de programas de radio, programas televisivos viven desde hace años digitalizados en la Web. Habíamos observado también cómo las tecnologías digitales lograron recrear funcionamientos de los dispositivos analógicos tradicionales en muy numerosos casos: la fotografía y el video digitales, sin ir más lejos, son dos ejemplos que hoy se encuentran en la vida cotidiana. Menos habitual ha sido observar casos como los que se presentan aquí: la creación digital de textos que trabajan con materias de la expresión cuyo estatuto semiótico se confunde con los de otros dispositivos ya conocidos. Un caso similar al que hemos estudiado sea acaso la generación de archivos de música a través de la síntesis informática: si bien habitualmente discriminamos las cualidades de los sonidos generados por sintetizador de los realmente ejecutados por un músico, en el caso de algunos instrumentos –particularmente el piano– es habitual que un archivo ordinario creado por síntesis no sea perceptualmente distinguible de una grabación, es decir, de un registro.³⁹ La síntesis de imágenes audiovisuales que logran ser confundidas con las de registro que hemos visto aquí es un hecho novedoso, habilitado por la sofisticación de ciertas técnicas informáticas. Al respecto, decíamos al inicio que el avance tecnológico constituido por la posibilidad de crear estas imágenes de síntesis –o lo que se ha llamado “el cruce del valle misterioso”– podía llegar a cambiar nuestra relación con las imágenes audiovisuales. ¿Qué es lo que podría modificarse?

Por el momento, este tipo de imagen de síntesis tiene baja circulación social –sobre todo, si se la compara con las imágenes cinematográficas, televisivas y de video, con las cuales convivimos a diario. De igual modo, no hay un conocimiento social expandido acerca de su existencia y de su

³⁸ De hecho, esta tecnología ya ha sido empleada para hacer aparecer en algunas escenas de films a actores que habían fallecido durante el rodaje. Uno de los casos más conocidos corresponde al film *Rápido y furioso 7*, de 2015: uno de los protagonistas tuvo un accidente fatal cuando la película aún no se había terminado de grabar, y su personaje fue añadido en algunas escenas empleando imágenes de síntesis generadas por computadora como las que hemos revisado en este capítulo (ver https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/04/150320_cultura_cine_furious_7_paul_walker_estreno_jg, consulta: 14/1/2019). Los metadiscursos señalaron, en coincidencia con lo que venimos observando, que no era posible distinguir en el film las escenas efectivamente grabadas de aquellas en las que la imagen del actor había sido agregada con posterioridad. Recién pudo saberse cuáles habían sido esas escenas algunos meses después del estreno, cuando esto fue explícitamente revelado por los productores, lo que fue tematizado en algunos artículos periodísticos (ver, por ejemplo, <https://www.americatv.com.pe/cinescape/cine/se-revelan-escenas-rf7-que-usaron-paul-walker-digital-noticia-44869>, consulta: 14/1/2019).

³⁹ Puede comprobarse esto escuchando cualquier obra de música clásica solo para piano en <http://www.piano-midi.de> [Consulta: 24/9/2011]. Todos los archivos tipo “midi” en ese sitio han sido generados por síntesis y, sin embargo, se escuchan como si se tratara del registro de un músico ejecutando esas obras en su piano.

arché, por lo que también en el orden metadiscursivo poseen una vida social acotada. Sin embargo, la expansión de los saberes acerca de estas imágenes de síntesis podría llegar también a *poner en duda*, en las instancias receptoras, el estatuto de las imágenes audiovisuales de registro, como las que se obtienen con una cámara de cine o de video. De ser esto así, ya no consideraríamos que una imagen animada audiovisual de una figura humana de un alto grado de iconicidad y con las propiedades habituales de una imagen de registro es con certeza (también) un índice pleno, puesto que podría tratarse de una imagen de síntesis.⁴⁰ La hipótesis que presentamos es que, socialmente, podría ocurrir que las imágenes audiovisuales con estas propiedades perceptuales dejen de funcionar como prueba, o al menos dejen de hacerlo en forma tan indudable como lo hacen al día de hoy. Nos imaginamos una situación similar a lo que ocurre actualmente con las fotografías: para ser empleadas como prueba, deben ser sometidas a una evaluación de autenticidad, puesto que es sabido socialmente que las imágenes fotográficas podrían ser alteradas sin que esto sea percibido a simple vista. Esta sospecha que aparece a partir de las posibilidades de engaño en el caso de la fotografía, no está instalada del mismo modo sobre las imágenes audiovisuales, pues no hay conocimiento social de que pueda existir una imagen animada de una persona de alto grado de semejanza perceptual que no sea obtenida por registro. La expansión del saber sobre estas imágenes de síntesis podría cambiar este panorama.

Al final de este recorrido, se nos aparece una pregunta: ¿estas imágenes realmente han cruzado el valle misterioso? Como hemos observado en nuestras reflexiones, el componente indicial de estas imágenes –que, aunque atenuado, está siempre presente– afecta de varios modos su estatuto semiótico. Desde nuestra perspectiva, podríamos decir que las hipótesis que Masahiro Mori presentaba hace casi cincuenta años reflexionaban acerca de la construcción de artefactos de distinto tipo cuyo estatuto era sólo el de ser íconos: al hablar de los robots o de las manos protésicas el autor problematizaba el grado de similaridad que debían guardar con sus referentes, pero no pensaba en ningún tipo de lazo empírico con ellos, como el que se genera en las imágenes de registro. Es precisamente el componente indicial el que hace que estas imágenes de síntesis sólo crucen el valle misterioso en algunas circunstancias. Lo cruzan, por un lado, si ponen en juego efectivamente el engaño, cuando logran que se ignore su estatuto semiótico: es decir, en aquellas circunstancias en las que se hacen pasar exitosamente por imágenes de registro, y por tanto se suponen como teniendo un funcionamiento icónico-indicial pleno. Lo cruzan, por el otro, cuando están insertas en la mayor parte de los registros ficcionales, y por tanto se debilita su estatuto de doble para insertarse en un universo diegético, en el que nada tienen de “misterioso”. Sin embargo, cuando se ubican en un registro realista y su estatuto semiótico está mostrado –y por tanto queda exhibida la debilidad de su componente indicial– corren el riesgo de caer abruptamente en el valle que quisieron cruzar. En este caso, el rechazo no vendrá ya de su falta de fidelidad para imitar imágenes de registro audiovisual, que era la preocupación de Mori hace algunas décadas. Por el contrario, se producirá por la conjunción de esta fidelidad y del saber del *arché*, que terminarán por presentar las imágenes como las de un cuerpo reanimado, y por tanto, un doble siniestro.

⁴⁰ Los señalamientos que Diego Levis realiza en general para las imágenes digitales de simulación cobrarían particular relevancia para las imágenes que estamos estudiando aquí: “El hecho de que sepamos que una imagen fotorrealista, de un naturalismo perfecto y preciso, puede representar algo que jamás ha tenido existencia física, modifica la manera de mirar imágenes como testimonio de aquello que ha sucedido o existido” (Levis, 2014:205).

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES EMPLEADAS EN EL CAPÍTULO 4

- Álvarez Rufs, Manuel (2019) “Características de la Posverdad. Una cuestión de contexto y narrativa”, disponible en https://www.researchgate.net/publication/332258961_Caracteristicas_de_la_Posverdad_Una_cuestion_de_contexto_y_narrativa [Consulta: 7/11/2019]
- Barthes, Roland (1989) *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*, Buenos Aires, Paidós. Edición original: (1980) *La chambre claire. Note sur la photographie*, París, Cahiers du Cinéma / Gallimard / Seuil. Traducción de Joaquim Sala-Sanahuja.
- Bellour, Raymond (2008) “La doble hélice”, en *Las prácticas mediáticas predigitales y post analógicas*, Buenos Aires, Meavac_08.
- Blejman, Mariano “Dirás que todo es mentira”, en el diario *Página|12*, Buenos Aires. Fecha: 25/1/2011. Disponible online: <http://www.pagina12.com.ar/diario/cdigital/31-161058-2011-01-25.html> [Consulta: 2/9/2011].
- Carlón, Mario (2004) *Sobre lo televisivo. Dispositivos, discursos y sujetos*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- Fernández, José Luis (1994) *Los lenguajes de la radio*, Buenos Aires, Atuel.
- Freud, Sigmund (2011) “CIX. Lo siniestro”, en <http://www.librosgratisweb.com/html/freud-sigmund/lo-siniestro/index.htm> [Consulta: 2/9/2011]. Edición original: 1919. Publicado como libro en Freud, Sigmund (1989) “Lo ominoso” en *Obras Completas Vol. XVII*, Buenos Aires, Amorrortu,.
- Hjelmslev, Louis (1972) *Ensayos lingüísticos*, Madrid, Gredos. Edición original: (1959) *Essais linguistiques*, s/d, Copenhague.
- Levis, Diego (2014) *La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas*, La Crujía Ediciones, Buenos Aires.
- Lévi-Strauss, Claude (1994) *Mirar, escuchar, leer*, Buenos Aires, Espasa Calpe/Ariel. Edición original: (1993) *Regarder, écouter, lire*, París, Librairie Plon.
- Manovich, Lev (2003) “Las paradojas de la fotografía digital”, en AA.VV (2003) *Los usos de la imagen. Fotografía, film y video en La Colección Jumex*, Buenos Aires, Malba-Jumex-Espacio Fundación Telefónica. Publicación original (1994) “The Paradoxes of Digital Photography”, s/d.
- Manrique, Carlos A. (2019) “Trayectorias del relativismo moderno y su ontología política: entre la posverdad y la hiperverdad” en *Universitas Philosophica* 36(72), 151-172. ISSN 0120-5323, ISSN en línea 2346-2426. Disponible en <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/vniphilosophica/article/view/23443> [Consulta: 8/11/2019].
- Metz, Christian (1974) “El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico” en revista *Lenguajes* número 2, Buenos Aires, Nueva Visión.

- ————— (1975) “El decir y lo dicho en cine”, en AA.VV.: *Lo verosímil*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.
- ————— (1982) “Más allá de la analogía, la imagen” en AA.VV., *Análisis de la imagen*, Barcelona, Ediciones Buenos Aires. Publicado originalmente en AA.VV (1970) *L'Analyse des Images, Communications* número 15, París, Editions du Seuil.
- Mori, Masahiro (1970) “The Uncanny Valley” en *Energy*, s/d. Versión reducida disponible en: <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html> (traducción del japonés al inglés: Karl F. MacDorman y Takashi Minato) [Consulta: 2/9/2011].
- Soto, Marita (1998) “Tres casos de naturaleza muerta mediática” en de Oliveira, Ana Claudia y Fechine, Yvana (eds.) (1988) *Visualidade, urbanidade, Intertextualidade*, San Pablo, Centro de Pesquisas Sociosemióticas. Páginas 251 a 260.
- Quéau, Philippe (1995) *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica. Edición original: (1993) *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Ceyzérieu, Éditions Champ Vallon et INA. Traducción de Patrick Ducher.
- Schaeffer, Jean-Marie (1990) *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1987) *L'image précaire du dispositif photographique*, París, Seuil.
- Verón, Eliseo (1974) “Para una semiología de las operaciones translingüísticas” en revista *Lenguajes* número 2, Buenos Aires, Nueva Visión.
- ————— (1987) *Construir el acontecimiento*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1981) *Construire l'événement*, París, Les Editions de Minuit. Traducción de Beatriz Anastasi de Loné y Horacio Verbitsky.
- Vincens, Joan Albert (2018) “La posverdad como sistema” en revista *Perifèria* volumen 5/2018, páginas 104 a 151. Disponible en http://www.revistaperiferia.org/uploads/2/5/0/8/25082791/periferiacpg_2018.pdf [Consulta: 9/11/2019].
- Zelcer, Mariano (2006) “Nuevos sitios web: variaciones en las instancias productivas”. Trabajo presentado en las X Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación, organizadas por la Red Nacional de Investigadores en Comunicación, ciudad de San Juan, provincia de San Juan, Argentina.

CAPÍTULO 5

LAS IMÁGENES DE REALIDAD VIRTUAL*

* Una selección de este capítulo fue publicada en Zelcer, Mariano (2018) “Pantalla, imágenes y cámara en la realidad virtual: una aproximación”, revista *Imagofagia* número 18, octubre de 2018, ISSN 1852-9550. Páginas 322-343. Disponible en <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/1469> [Consulta: 15/1/2019]. Además, un adelanto parcial fue presentado como ponencia bajo el título “Dispositivos de realidad virtual: acerca de la ‘desaparición de la pantalla’” en el III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales “La cultura de los datos” organizado por la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, realizado en la Universidad Nacional de Rosario entre el 7 y el 9 de noviembre de 2018. Finalmente, otra selección fue publicada en Zelcer, Mariano (2019) “Realidad virtual: algunas observaciones acerca de sus pantallas”, revista *Hypertext* número 18, mayo de 2019, ISSN 1695-5498. Páginas 23 a 34. Disponible en <https://www.raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/10.31009-hipertext.net.2019.i18.03/Zelcer> [Consulta: 15/6/2019].

5.1. INTRODUCCIÓN

Dentro del recorrido por distintos tipos de imágenes digitales propuesto, deseamos detenernos en último lugar en las llamadas imágenes de “realidad virtual” (RV). Aunque, como veremos, hay antecedentes que datan de la década de 1960, estas imágenes han tenido un crecimiento considerable hacia alrededor de 2014/2015, cuando se produjo la expansión de los teléfonos celulares inteligentes (*smartphones*) que podían funcionar como sus pantallas. Vinculada de diversos modos con distintos lenguajes visuales o audiovisuales como la fotografía, el cine o los videojuegos, numerosos autores coinciden en señalar la realidad virtual como una de las tecnologías que tomarán la escena en los próximos años, y que conducirán cambios en el modo de vincularnos tanto con los espacios como con los objetos y las personas que los habitan.

Es altamente probable que lo que hoy conocemos como “experiencias de realidad virtual” sea un fenómeno acotado en el tiempo, un momento en una transición hacia otro tipo imágenes o dispositivos que buscarán acentuar todavía más su realismo, su carácter inmersivo y sus posibilidades de interacción. Aun así, nos proponemos describir lo que se observa hoy en relación con estas experiencias. Buscaremos situar nuestra indagación en algunos aspectos diferenciales del fenómeno que constituyen su especificidad, y que por tanto –podemos presumir– seguramente permanezcan –probablemente integrados o combinados de maneras diversas– cuando las actuales tecnologías de realidad virtual continúen su desarrollo.

Comencemos por describir muy brevemente a qué se llama hoy imágenes de “realidad virtual”. En principio, señalemos que estas imágenes pueden ser de muy distinta naturaleza, como veremos enseguida: digamos, para comenzar, que pueden tener su origen tanto en un registro de video como en una síntesis por computadora. Para ver este tipo de imágenes, la persona (que llamaremos con asiduidad “el usuario”, tomando este término de los estudios referidos a los consumos digitales) debe colocarse un dispositivo frente a los ojos, conocido como “casco” o “anteojos”. Estos anteojos son en verdad una pantalla que queda muy cercana a los ojos. Por su estructura cerrada, los anteojos de realidad virtual obturan toda posibilidad de ver el mundo exterior, es decir: la totalidad del campo visual queda tomado por las imágenes que se ven en las pantallas. La particularidad que tienen estas imágenes es que son tridimensionales y en 360 grados: cuando el usuario gira la cabeza, la proyección cambia en forma sincronizada y puede ver lo que está “detrás” o “encima” de él en la imagen; si mira hacia abajo, ve el suelo figurado. Por esa razón, la sensación es la de estar dentro de la escena que se está observando, lo que ha hecho que estas imágenes se denominen “inmersivas”. Si bien las imágenes pueden ser estáticas (por ejemplo, en el caso de las “fotografías de RV”), lo habitual es que sean móviles y con audio, por lo que se puede ver en ellas una sucesión de acontecimientos con la sensación de “estar allí”; esto probablemente explique la denominación de “experiencias” que se le ha dado a buena parte de las producciones de realidad virtual. Son estas “experiencias” las que tendremos en el horizonte en este capítulo cuando describamos las imágenes de realidad virtual. A lo largo de sus páginas volveremos sobre cada una de las particularidades que hemos señalado para describirlas con mayor profundidad y problematizarlas, con un conjunto de preguntas que buscarán dar cuenta de la especificidad del dispositivo de realidad virtual y de las imágenes a él asociadas.

5.2. BREVE HISTORIA DE LA REALIDAD VIRTUAL

Una reconstrucción genealógica de la realidad virtual no debería dejar de incluir, al menos, tres hitos, correspondientes a sendos dispositivos. Cada uno de ellos, empleando técnicas muy diversas, puede considerarse un antecedente de la realidad virtual, por su coincidencia en la búsqueda de la generación de imágenes en tres dimensiones o con una visión panorámica de 360°.

El primero de ellos es la pintura de panoramas, que tuvo su auge en el siglo XIX, y que proponía ya entonces una visión en 360°. Como mencionamos recién, este tipo de visión es también propio de los dispositivos de realidad virtual: “El término Panorama se utilizó en el siglo XIX para designar gigantescas pinturas circulares, que eran la generalización lógica de la perspectiva renacentista, un tipo de pintura que permitía una visión de 360° al espectador” (Bastida de la Calle, 2001:206). En estas pinturas, de gran tamaño, el espectador se sitúa parado en la zona central, por lo que queda rodeado de la obra, que puede apreciar en cualquiera de las direcciones en las que mire.¹

El segundo dispositivo son los estereoscopios, inventados por Charles Wheatstone en 1840. Estos viejos instrumentos ópticos trabajaban con dos imágenes planas de un mismo objeto, en los cuales el objeto se veía desde dos puntos de vista poco separados entre sí. Cada una de ellas era mostrada a un solo ojo, y –en forma similar a lo que ocurre con la visión ordinaria– esto generaba en los espectadores la ilusión de relieve o tridimensionalidad. Como veremos enseguida, el mismo principio es empleado por los cascos de realidad virtual para generar la ilusión de tridimensionalidad en los usuarios.

Finalmente, deberíamos incluir también en este repaso inicial los cascos con visor empleados originalmente en aviación de combate estadounidense desde la década de 1970 conocidos como Head-Mounted Display (HMD), que pueden considerarse un antecedente no sólo de la realidad virtual, sino también de la tecnología conocida como “realidad aumentada” (en inglés, *augmented reality*). Al igual que en otras áreas de la tecnología, también en la realidad virtual fueron las investigaciones bélicas las que desarrollaron más tempranamente dispositivos de visionado con el empleo de cascos y pantallas. Existen HMD de muy diverso tipo (para uno o dos ojos, con pantallas tradicionales o semitransparentes, etc.); no es nuestra intención profundizar aquí en toda su diversidad, sino señalar que los HMD constituyen un antecedente técnico directo de los cascos de realidad virtual.²

Según Howard Rheingold, los inicios de la imagen de realidad virtual propiamente dicha pueden ubicarse en 1966. De acuerdo con lo que reseña este autor, fueron Ivan Sutherland y sus colegas quienes comenzaron a investigar un prototipo de realidad virtual ese año, con la financiación de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA) y la Oficina de Investigación Naval de los Estados Unidos. La idea de Sutherland era generar una

¹ Algunas de estas pinturas pueden verse en el sitio del Panorama Museum: <https://www.panorama-museum.de/de/> [Consulta: 15/1/2019]

² Sobre los HMD consultar Spitzer, Cary et. al (2017) *Digital Avionics Handbook* (tercera edición), CRC Press: Boca Ratón.

representación tridimensional que le diera al usuario una imagen en perspectiva que cambiara cuando éste se moviera.³

En sus versiones iniciales, la realidad virtual trabajaba con dos monitores:

El ordenador seguía la trayectoria de la cabeza del espectador y en función de ésta ajustaba la perspectiva de la imagen del ordenador. El visualizador en sí mismo constaba de dos monitores de seis pulgadas montados junto a las sienes. Proyectaban una imagen que aparecía superpuesta en el campo de visión del espectador. (Manovich, 2001[2006b]:155)

El fundador de la conocida revista *Wired*, Kevin Kelly, cuenta que sus primeras experiencias de realidad virtual fueron en 1989 en compañía de Jaron Lanier: armado de un casco y de guantes, pudo trasladarse a un mundo de síntesis con aires de dibujo animado que a su vez podía compartir con otro avatar, correspondiente a Lanier. Según Kelly, fue Lanier quien llamó a este tipo de experiencias “realidad virtual”.

Kelly señala que si bien todos los elementos principales de la realidad virtual estaban listos por ese entonces –el casco, los guantes, la experiencia inmersiva social– faltarían varios años para que los costos se volvieran accesibles para los grandes públicos, lo que se logró recién con la llegada de los teléfonos inteligentes o *smartphones*. Reseña Kelly:

Veinticinco años más tarde surgió un salvador impensado: el teléfono inteligente. Su éxito global elevó la calidad y a la vez redujo el costo de las pantallas de alta resolución pequeñas. Así, las pantallas de RV podían tomar prestados los giroscopios y sensores de movimiento incorporados a los teléfonos para darles seguimiento a la cabeza, la mano y las posiciones del cuerpo por costos muy accesibles. Además, el poder de procesamiento del chip de uno de estos teléfonos era igual a una vieja supercomputadora, lo que les permitía mostrar películas en la pequeña pantalla con facilidad (...) Todas las pantallas de RV montadas en la cabeza de hoy se construyen a partir de esta tecnología de teléfono barato. (Kelly, 2016)⁴

5.2.1. Una genealogía de la pantalla

En su reconstrucción histórica de la genealogía de la pantalla, Lev Manovich habla de un “fenómeno intrigante” del período moderno, que comienza con el cuadro pictórico: “la existencia de otro espacio virtual, de otro mundo tridimensional, que está encerrado en un marco y situado dentro de nuestro espacio normal” (Manovich, 2001[2006b]:147). Dispuestos en los espacios de la vida cotidiana, los cuadros vienen a traer un componente de novedad. En efecto, en los espacios que transitamos en el día a día (piénsese, por ejemplo, en un living comedor), los modos de disposición de los objetos (mobiliario, utensilios, lámparas) presentan una organización de alta previsibilidad. Al decir de Marita Soto, se observa allí una sintaxis estable que está basada en la repetición: “En un cierto nivel general de la organización o configuración de los espacios (definidos por una función), se puede pensar que opera una retórica de la reiteración, campo nítido de la verosimilitud y del hábito” (Soto, 2014:119). Soto señala que las paredes, con su posibilidad de colgar cuadros, fotografías y otros tipos de

³ El libro citado es Rheingold, Howard (1992) *Virtual Reality*, Simon & Schuster, Nueva York. Las referencias fueron extraídas de Manovich, 2001[2006b]:155.

⁴ En todas las citas de Kelly presentes en este capítulo, la traducción es nuestra.

imágenes figurativas, introducen en esa cotidianidad un componente novedoso, una suerte de ventana que permite una “fuga” de ese espacio habitado todos los días: “la particularidad de las paredes es que su funcionalidad se oculta detrás de su condición de plano disponible, comportándose como soporte de la fantasía, de lo otro, del juego, y se transforma, de esta manera, en una superficie con capacidad *metafórica*” (Soto, 2014:148).⁵

Es a partir de reflexiones acerca del dispositivo del cuadro que Manovich expresa lo que él entiende como la “pantalla clásica”, que define de este modo:

Es una superficie plana y rectangular. Está pensada para una visión frontal (...) Existe en nuestro espacio normal, en el espacio de nuestro cuerpo, y actúa como una ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación y que normalmente presenta una escala diferente a la de nuestro espacio habitual. (Manovich, 2001[2006b]:147)

Con el surgimiento del cine, apareció también la pantalla que Manovich llama “dinámica”, en la que lo que se ve cambia con el tiempo; junto con el cine, el video y la televisión también comparten este tipo de pantalla. Esta pantalla sigue limitada a un espacio rectangular, aunque el régimen visual que trae aparejado –fundamentalmente el cine– busca lograr una cierta plenitud visual: “Aunque la pantalla sólo es en realidad una ventana de dimensiones limitadas que está ubicada en el espacio físico del espectador, se espera que éste se concentre por completo en lo que ve en ella, fijando la atención en la representación mientras hace caso omiso del espacio físico exterior” (Manovich, 2001[2006b]:148).⁶

Ubicado en el espacio de la vida cotidiana, y en continuidad con el cuadro, el televisor también trae otros espacios al espacio habitado. La metáfora de “ventana al mundo”, acuñada para el cine, vale también para este medio, y adquiere un sentido de inmediatez particular con la modalidad del vivo, en la que accedemos a lo imprevisible de la vida, y podemos constituirnos, al decir de Carlón, en testigos: “[con la televisión en vivo] nos constituimos (...) en *testigos mediáticos* (...) somos testigos en un sentido pleno, como si lo estuviéramos viendo donde acontece” (Carlón, 2004:132).

La similitud entre la pantalla y el cuadro como espacios que traen otros espacios ya había sido tematizada en viejas producciones de ficción futuristas (como la serie de TV *Star Trek*, o el dibujo animado *Los Supersónicos*), y hace varios años es ostensible con los televisores de pantalla plana, que están lejos de ser el “mueble” que originalmente fue el televisor. Y que de hecho, cada vez funcionan menos como televisores, y más genéricamente como pantallas.

Regresando a la historización de las pantallas que hace Manovich, este autor propondrá que el régimen visual de la pantalla dinámica se ve desbaratado por la aparición de dos tipos de pantallas: la del ordenador y la de la realidad virtual.

⁵ Un antecedente más osado aún, anterior incluso a la pintura de caballete, lo constituyen los murales pompeyanos realizados entre los siglos I A.C y I D.C. En varios de ellos, la totalidad del muro era ocupada por una pintura en la que estaban figuradas tanto las aberturas (ventanas, marcos, columnas) como las vistas del paisaje exterior. Aun sin que hubiera marco, se trata de un lejano ejercicio en el que, al decir de Soto, ya se trabajaba metafóricamente la superficie de los muros.

⁶ El autor describe también otros tipos de pantalla, como la pantalla en tiempo real (como la del radar, o la televisión en vivo), y la pantalla en tiempo real interactiva, con los dispositivos táctiles.

La pantalla del ordenador, con la moderna interfaz gráfica del usuario, divide la superficie en múltiples ventanas que coexisten: no hay ya una única imagen. El origen de esta configuración, señala el autor, debe rastrearse más en el diseño gráfico que en la pantalla cinematográfica.

La realidad virtual, por su parte, trae un efecto sobre el que deseamos detenernos, que Manovich caracteriza como una *desaparición de la pantalla*. Citamos aquí su descripción al respecto, dado que coincide plenamente con nuestras observaciones:

La realidad virtual suele utilizar un monitor montado en la cabeza, cuyas imágenes ocupan por completo el campo visual del espectador. Éste ya no mira una superficie plana y rectangular desde cierta distancia, una ventana abierta a otro espacio, sino que ahora se ve completamente situado dentro de él. O, para decirlo de manera más precisa, los dos espacios, el físico y real, y el virtual y simulado, coinciden. El espacio virtual, que antes quedaba confinado a una pantalla de cine o a un cuadro, ahora abarca por completo el espacio real. La frontalidad, la superficie rectangular y la diferencia de escala han desaparecido. La pantalla se ha esfumado. (Manovich, 2001[2006b]:149)

Este efecto de “desaparición” es también señalado por Israel Márquez (2015:205) en su recorrido genealógico por las pantallas, cuando busca caracterizar las propiedades de la realidad virtual. Este efecto, señala el autor, fue un propósito explícito de los investigadores que desarrollaron los sistemas de realidad virtual. Reseña Márquez:

Para los primeros investigadores de la RV, la pantalla de ordenador o ciberpantalla actuaba (como la del cine o la de la televisión [...]) como una barrera que debía ser suprimida si se quería acceder a la verdadera experiencia de la RV, caracterizada por una sensación de inmersión y de interactividad en un mundo tridimensional generado íntegramente por ordenador. Para muchos de estos autores, si el mundo virtual está en la pantalla de un ordenador y el usuario frente a ella, no es posible experimentar y disfrutar íntegramente de este tipo de realidad alternativa. Es decir, si puedes ver la pantalla, no estás dentro de la RV. Únicamente cuando la pantalla desaparece y puedes ver la escena, entonces estás dentro de la RV. (Márquez, 2015:205)

Desde luego, como también señala Márquez, esta desaparición no es efectiva, sino sólo perceptual: “Lo que se produce no es tanto una *eliminación material* de la pantalla sino una *eliminación perceptiva*. El casco visualizador tiene efectivamente dos marcos delimitadores en las pantallas de los monitores que se acoplan a cada ojo. Pero en la conciencia perceptiva del usuario, tales marcos no existen debido a la proximidad de las pantallas a los ojos” (Márquez, 2015: 206).

Manovich cita las definiciones de Barthes sobre la pantalla: “Un puro segmento recortado que define con claridad los bordes, irreversible e incorruptible; todo lo que le rodea lo hace desaparecer en la nada y queda sin nombre, mientras que todo lo que admite en su campo es promovido a la esencia, a la luz, a la visión”.⁷ Manovich señala que este acto desdobra al sujeto de la visión, que pasa a existir en dos espacios: “el físico y familiar de su cuerpo real, y el espacio virtual de una imagen dentro de la pantalla” (Manovich, 2001[2006b]:156). Añade

⁷ La cita corresponde a Barthes, Roland (1977) “Diderot, Brecht, Eisenstein”, en *Image/Music/Text*, Nueva York, Farrar, Straus and Giroux, págs. 69-70. Citado en Manovich, 2001[2006b]:156.

además que esta escisión, que aflora particularmente con la realidad virtual, existe en verdad ya en la pintura y en otras artes diópticas, es decir, consumibles con la mirada.

En relación con la corporalidad del espectador, Manovich señala que la tendencia general del aparato figurativo occidental, basado en los dispositivos de tipo pantalla (que para este autor incluyen, como vimos, tanto la pintura como la fotografía) tiende a exigir la quietud o inmovilidad del cuerpo. Manovich repasa distintos tipos de inmovilidad, tanto conceptual como literal vinculada a las distintas técnicas, como por ejemplo la que se les requería a las personas que deseaban ser retratadas fotográficamente en los primeros tiempos de existencia de la fotografía: “los estudios de retrato empleaban, de manera universal, diversas pinzas para asegurar la estabilidad de la persona sentada a lo largo del extenso tiempo de exposición. Las pinzas de hierro, que recordaban instrumentos de tortura, mantenían firmemente en su lugar al sujeto, que voluntariamente se volvía preso del aparato a fin de ver su propia imagen” (Manovich, 2001[2006b]:159). Manovich marca la llegada del cine como el inicio del movimiento corporal en la pantalla. Movimiento figurado que, sin embargo, se complementaba como es sabido con la quietud corporal de los espectadores.

La realidad virtual, dice Manovich, es el aparato de representación que vino a romper con esta tradición, puesto que establece un tipo de relación radicalmente distinto entre el cuerpo del espectador y las imágenes: “A diferencia del cine, donde la cámara móvil se desplaza independientemente de la inmovilidad del espectador, ahora el espectador tiene que moverse efectivamente en el espacio físico a fin de experimentar el movimiento en el espacio virtual” (Manovich, 2001[2006b]:162).

Es interesante observar que un señalamiento similar ha sido realizado en relación con el cine 3D, un tipo de imagen que, aunque mantiene la proyección en pantalla, también pone en cuestión la representación visual de imágenes tal como la conocíamos en las dos dimensiones. Tanto en el cine 3D (el que habitualmente se ve con gafas especiales) como en la realidad virtual, la percepción es verdaderamente en tres dimensiones; hay que distinguir esto de la figuración de las tres dimensiones en una pantalla de imágenes de dos dimensiones (2D). De hecho, lo que ordinariamente se llama 3D, por ejemplo, en los estudios de los videojuegos, no es sino la capacidad de ciertas imágenes de mostrar la profundidad en un cuadro 2D. Estos efectos, dice Luis Perillan Torres, “nunca son una real percepción tridimensional, sino que más bien permiten al cerebro crear una percepción 3D de imágenes 2D” (Perillan Torres, 2015:47). El fenómeno señalado por Perillan Torres es caracterizado como “2D y medio” por Claude Bailbé, autor que considera que este tipo de imagen opera como una suerte de transición histórica entre las imágenes 2D y las 3D:⁸

La 2,5D es la etapa necesaria hacia la 3D (...) en esta etapa solamente vemos una faceta de la realidad, un subconjunto de lo visible, captado por ambos ojos, es cierto, con relieve y profundidad, probablemente, pero es aún una escena egocentrada, vista desde un ángulo dado. Percibimos los frentes, pero no las espaldas, algunos lados son visibles, otros no; numerosos objetos se enmascaran unos a otros. (Bailbé, 2015:26)

⁸ Bailbé toma la denominación de “2,5 D” de Marr, David (1982) *Vision*, San Francisco, W.H. Freeman & Co.

Bailblé señala que en esta etapa es la que trabaja predominantemente el cine, hasta la llegada del cine 3D, que él problematiza. Cuando describe este tipo de cine, Bailblé lo refiere como “la liberación de la idea de imagen”, que eventualmente podemos entender como liberación de la idea de representación visual:

(...) la última etapa, llamada 3D (...) libera al observador (pero no al espectador) de la idea misma de imagen. Es el momento en que el punto de vista se borra como tal del campo visual, para constituir una realidad espacial liberada de la imagen de la retina 2D y de la aspectualidad 2,5 D (...) En 3D, los volúmenes reencuentran su tamaño real, su ubicación y su color, es decir, una existencia de objeto y no de imagen. En otras palabras, el espacio es objetivado en una dimensión verdadera, con todas las distancias necesarias. (Bailblé, 2015:25)

Retomando esta observación para el caso de la realidad virtual, podría decirse que el efecto es doble: por un lado, de desaparición de la pantalla, por la ausencia de los marcos; por el otro, efecto de desaparición de la representación (en el sentido originario del funcionamiento sígnico señalado por Peirce: ser algo que está en lugar de otra cosa), como resultado de las mayores similitudes perceptuales entre la visión ordinaria y la imagen de realidad virtual.

Hacia el final de la citada discusión, publicada en 2001, Manovich problematiza la paradoja de que al mismo tiempo que el espectador ya no está inmovilizado, está aprisionado por los aparatos de realidad virtual, que rodean su cabeza de máquinas colgadas, con monitores ensamblados a rieles en el techo. Esta descripción de los aparatos de RV ya no se corresponde con los equipos de hoy, relativamente livianos y portables. La restricción a la movilidad, sin embargo, se mantiene vigente por otra razón: la imposibilidad de percibir visualmente el espacio físico hace que no sean visibles los objetos del mundo, y por tanto, el espectador puede toparse con facilidad con ellos, con el riesgo de romperlos, de golpearse o de tropezarse. Por esta razón, además, el consumo de RV implica habitualmente, junto al movimiento corporal que señala Manovich, el no-desplazamiento en el espacio: las imágenes de RV suelen mirarse sentado o de pie, haciendo giros y movimientos con la cabeza que ayuden a dirigir a distintos puntos la mirada, pero en cualquier caso, sin cambiar de posición.⁹

Manovich ya ve, sin embargo, las tendencias a la movilidad creciente que vienen asociadas al desarrollo de las nuevas técnicas y predice, en 2001, que el aprisionamiento que está describiendo para el caso de la realidad virtual muy probablemente acabará por desaparecer: “esta inmovilización representa probablemente el último acto de la larga historia del aprisionamiento del cuerpo. A nuestro alrededor todo son signos de una creciente movilidad y de la miniaturización de los aparatos de comunicación” (Manovich, 2001[2006b]:167). Varios años después podemos decir que su proyección estaba acertada.

Hay otras observaciones que hace este autor en ese texto que hoy remiten con relativa exactitud al año de su producción: escrito en 2001, se hace evidente en las descripciones de las experiencias de realidad virtual que las técnicas de entonces eran diferentes de las contemporáneas. Tal vez la principal sea la caracterización del encuadre como rectangular, una particularidad que aleja esas imágenes de lo que observamos en las interfaces de RV

⁹ Como veremos más adelante, existen experiencias en las cuales se prevé el movimiento del usuario, en espacios acondicionados para tal fin.

actuales. La cercanía que el autor observa entre la cámara de RV con la del cine, sumada a la existencia del encuadre rectangular, hacen que en ese año el autor concluya que la experiencia de realidad virtual “está mucho más cerca de la percepción cinematográfica que de la visión inmediata” (Manovich, 2001[2006b]:134), una afirmación que hoy sin duda podríamos discutir. De hecho, algunos años después, el mismo Manovich describía en otro trabajo las imágenes de realidad virtual como ocupando la totalidad del campo visual, sin ninguna referencia a un encuadre rectangular, tal como lo hemos hecho aquí: “En un sistema típico de realidad virtual, todo el trabajo se realiza en un espacio virtual; el espacio físico se vuelve innecesario, y la percepción visual del espacio físico está completamente bloqueada para el usuario” (Manovich, 2006a:238).¹⁰

Como adelantamos, el fenómeno de expansión que se vivió desde aproximadamente el año 2015 se apalanca en el lanzamiento al mercado de teléfonos celulares inteligentes compatibles que tienen la capacidad de insertarse en los cascos visualizadores y operar como pantallas. Toda la tecnología para el funcionamiento básico de las experiencias de realidad virtual se encuentra dentro de los celulares: además de la pantalla y las salidas de audio, entra en juego la unidad de medición inercial (IMU, por sus siglas en inglés), cuyo componente principal es el giroscopio, que permite medir la rotación del teléfono móvil (La Valle, 2017:44). La función primordial de los anteojos es dividir la visión entre los dos ojos, que miran cada uno una mitad de la superficie dividida, ajustar el foco con unos lentes que habilitan el funcionamiento del celular como pantalla, que queda muy cercana a los ojos, y cerrar el resto del campo visual. Si se retira el teléfono de un casco se podrá observar la vista que se está teniendo en ese momento partida en dos imágenes, cada una correspondiente a un ojo. Las imágenes son casi idénticas, pero –como en los viejos estereoscopios– tienen una mínima diferencia que genera el efecto de tridimensionalidad, tal como ocurre en la visión ordinaria.¹¹

El hecho de que los desarrollos tecnológicos se encuentran en el teléfono se hace evidente en la existencia de visualizadores de cartón (*cardboards*) que permiten tener en sus aspectos básicos las mismas experiencias de realidad virtual que los “cascos” o “anteojos” más sofisticados, como el Samsung Gear VR. Esto llama nuevamente la atención sobre la centralidad del *software* en la determinación de las regulaciones instauradas por los dispositivos digitales, que hace que en este caso el teléfono móvil se comporte como un visualizador de experiencias de realidad virtual. El caso de la RV nos hace reparar también en la multiplicidad de sensores y dispositivos de salida que existen en los celulares, más allá de la pantalla y los altoparlantes, como por ejemplo, los sensores de movimiento que –coordinados con el *software*– habilitan que el celular se comporte, en este caso, como pantalla de RV.

5.2.2. La realidad virtual hoy

Cuando se escribió la primera versión de estas líneas, a fines de 2017, los referentes de la industria de realidad virtual hablaban de una etapa aún muy temprana de su adopción, de la

¹⁰ La traducción es nuestra.

¹¹ Algunas imágenes que ilustran este tipo de funcionamiento pueden verse en “VR Roller Coaster”, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.frag.vrrollercoaster> [Consulta: 14/7/2017].

necesidad de regular su uso por su alto poder de representación y de crear familiaridad. De hecho, Oculus –la compañía de realidad virtual de Facebook– indica explícitamente que su casco de realidad virtual no debería ser empleado por niños menores de 13 años.

Son ilustrativas en este sentido las observaciones de Janet Murray acerca del tiempo necesario para habituarse a un incremento en el poder de representación de los medios:

Parte del trabajo inicial en cualquier medio es explorar la frontera entre el mundo representado y el mundo real. Es casi un lugar común en el siglo XX advertir de los peligros de las nuevas simulaciones muy elaboradas (...) porque distancian a los seres humanos de la experiencia directa. Pero gran parte de nuestro desconcierto (...) (ante lo que Umberto Eco llamó la cualidad “hiperreal” de la vida americana) deriva simplemente del hecho de que necesitamos un cierto tiempo para acostumbrarnos a cualquier aumento del poder de representación de los medios. (Murray: 1997[1999]:115)

Se trata, desde luego, de tiempos sociales, que experimentan en forma individual particularmente aquellas personas habituadas a grados de representación menores (o modos de representación diversos), que deben desarrollar hábitos e interpretantes para vincularse con las nuevas imágenes.

Al respecto, un metadiscurso habitual contemporáneo entre los productores de experiencias de realidad virtual señala que aún los públicos no están preparados para experiencias demasiado intensas, que impliquen, por ejemplo, movimientos abruptos o efectos de mucha cercanía a las situaciones o personajes representados. Murray se refiere justamente a la necesidad de regular las emociones de los participantes de las experiencias inmersivas, bajo el riesgo de que el efecto de inmersión quede interrumpido. Retomando a Winnicott, señala que es necesario que “los objetos del mundo imaginario no sean demasiado apetecibles, terribles o reales, porque se rompería el trance de inmersión” (Murray, 1997[1999]:132). Kelly lo señala explícitamente en relación con las experiencias de realidad virtual: “El grado de presencia puede ser tan fuerte en RV que se debe atenuar la evocación de las emociones básicas y la representación de la fuerza bruta. (...) Los escenarios exagerados que son meramente convincentes en el mundo ordinario pueden ser abrumadores cuando se está inmerso en ellos” (Kelly, 2016).¹²

Es llamativo cómo en un libro publicado hace pocos años, Israel Márquez describe un estadio de la realidad virtual muy diferente del que se vive actualmente, lo que da cuenta de lo reciente de los cambios:

(...) al final no está resultando nada fácil ese pasar “al otro lado”, ya que los cascos, los guantes y otra serie de dispositivos necesarios para un sistema de RV son todavía artilugios que no han alcanzado la difusión prevista (...) la RV sigue siendo una tecnología utilizada principalmente para la visualización científica y no para el entretenimiento. (Márquez, 2015:209)

El panorama de la realidad virtual hoy dista considerablemente del señalado por Márquez: la venta de cascos de realidad virtual para uso hogareño como entretenimiento ha crecido notablemente, al igual que la producción de experiencias de realidad virtual. Se trata de una

¹² La traducción es nuestra.

expansión reciente, que además se prevé que continuará o se acelerará en los próximos años (ver figura 5.1).

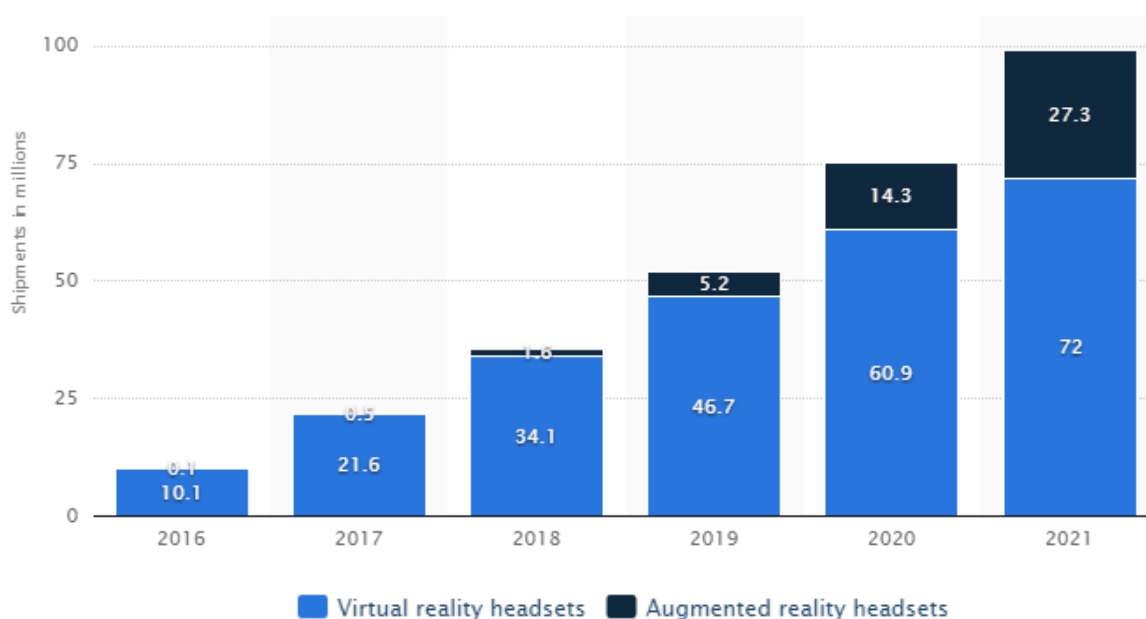


Figura 5.1. Proyección global de embarques de cascos de realidad virtual y realidad aumentada (en millones). Fuente: <https://www.statista.com/statistics/653390/worldwide-virtual-and-augmented-reality-headset-shipments/> [Consulta: 14/7/2017]. Nos referiremos a la realidad aumentada hacia el final de este capítulo.

5.3. LAS EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL

Decíamos al inicio de este capítulo que el foco de nuestro análisis estará en las “experiencias” de realidad virtual. ¿Cómo podemos definir las? Se trata, desde luego, de producciones audiovisuales de realidad virtual; es claro en ese sentido que se distinguen de las “fotos” de RV, en la medida en que estas últimas son estáticas, y no trabajan el plano sonoro. Nos interesa, sin embargo, problematizar su distinción de otro fenómeno muy cercano: los films o películas de realidad virtual.

Algunas de las descripciones que se encuentran en la literatura sobre RV señalan como propios del tipo de imagen o del dispositivo prácticas que hasta el momento son habituales, pero que no son características que necesariamente vayan a estar siempre presentes; de hecho, se encuentran ya algunos casos que demuestran lo contrario. Tal es el caso, por ejemplo, de la ausencia de cortes en la imagen: “es la propia mirada del visitante la que va creando –poniendo en acto– un mundo, una escena que se presenta sin cortes ni montajes en tiempo real, como una suerte de plano secuencia llevado al infinito”, dice Márquez (2015:206). Si bien la ausencia de cortes puede ser habitual en las producciones de RV, existen sin embargo ya varias de ellas que contienen cortes.¹³ Ciertamente, el montaje por corte directo produce un efecto más abrupto que en la pantalla tradicional cinematográfica, una suerte de dislocación que

¹³ Un ejemplo de este tipo de producciones lo constituye “The displaced”, un documental realizado en video de realidad virtual por el diario New York Times en 2015. Puede verse en el formato de video 360° en <https://www.youtube.com/watch?v=ecavbpCuvkI> [Consulta: 11/8/2018].

genera un quiebre en la continuidad de la experiencia espacial: el montaje narrativo se pone por delante del carácter inmersivo de la realidad virtual, y la sensación vívida de “estar allí” se ve interrumpida.

Sin embargo, basta con experimentar unos cuantos cortes para familiarizarse con ellos y ver surgir allí un ejercicio de montaje en este nuevo tipo de imagen. No por casualidad, en lo que habitualmente se llama “experiencias de RV” no suelen observarse este tipo de cortes; eventualmente, hay fundidos a negro completos que generan una transición más suave en términos de esos cambios de lugar, sin producir un efecto de ruptura en una visión que es siempre la de una cámara subjetiva.¹⁴ Los cortes, en cambio, se observan en los llamados films o películas de RV, narrativas en imágenes (sea ficcionales, sea documentales) en las que el usuario se ve inmerso en más de una escena como observador. La ausencia o presencia de montaje parece ser uno de los indicadores del límite entre las experiencias y los films. De hecho, el lugar central y específico del montaje en el lenguaje cinematográfico es destacado por Bailblé:

(...) si bien el cine tomó prestado de la pintura (...), de la fotografía (...), de la arquitectura (...), del teatro (...), de la novela (...), e incluso de la música (...), inventó sobre todo un campo que le pertenece como propio: la edición. Es entre 1905 y 1913 (...) que las películas se emancipan del cuadro de autarquía de los Hermanos Lumière para inventar ese lugar paradójico, que está a la vez inmóvil y siempre centrado –la pantalla– y que, sin embargo, cambia sin cesar, siempre provisional –el plano imagen. (...) El empalme autoriza la elipsis y su disimulación en una “casi continuidad temporal” (...) en beneficio de un tiempo que se estrecha, sin costuras aparentes. (Bailblé, 2015:19)

La ausencia del ejercicio de montaje en las experiencias de realidad virtual las aleja de cierto tipo de visualidad que Manovich (2001[2006b]:130) llama las “maneras cinematográficas de ver el mundo”, o el “modelo de la cámara”.¹⁵

Así como el montaje remite al lenguaje cinematográfico, se puede arriesgar que el fundido a negro, aun cuando es un recurso observable en él, proviene fundamentalmente del teatro, un lenguaje performático que tiene un vínculo radicalmente diferente con la espacialidad y las imágenes: no hay en él una pantalla,¹⁶ sino una puesta en escena, y hay una percepción directa (no mediatizada) de ese espacio en el cual tienen lugar las representaciones miméticas.

En 2001 Manovich ya se preguntaba si las experiencias de realidad virtual serían más herederas del cine o de diversas formas del teatro: “Queda abierta la cuestión de si (...) [las

¹⁴ Nos ocuparemos de discutir los modos en que funciona esta particular “cámara subjetiva” más adelante en este mismo capítulo.

¹⁵ Manovich elabora estas reflexiones retomando a su vez proposiciones de críticos y cineastas de los años '20 del siglo pasado, entre los que debe citarse Dziga Vertov.

¹⁶ Desde luego, el empleo de pantallas de distinto tipo está muy extendido en las representaciones en vivo; sin embargo, no es eso lo que las define. Acerca de algunos casos y modos de articulación posible del empleo de pantallas en representaciones teatrales, se puede consultar Klaic, Dragan (2005) “El teatro mix media: simultaneidad y secuencialidad” en *Assaig de teatre* número 47, revista de l'Associació d'Investigació i Experimentació Teatral, Universitat de Barcelona, Barcelona. ISSN electrónico 2339-9783. Puede encontrarse en Internet en la siguiente dirección: <http://www.raco.cat/index.php/assaigteatre/article/viewFile/146131/249303> [Consulta: 11/7/2017].

experiencias de realidad virtual] suponen en realidad una ampliación del cine, o si más bien deberíamos considerarlas una continuación de tradiciones como el teatro de improvisación o el de vanguardia” (Manovich, 2001[2006b]:134). Como proponemos aquí, al menos en algunos aspectos observamos un fuerte vínculo con la segunda de estas opciones.

Sin embargo, aparecen con asiduidad en las producciones de realidad virtual varios recursos y convenciones propios del universo cinematográfico: voz en *over*, musicalización (no diegética), títulos y subtítulos. Junto con el montaje, todos estos recursos tienden a configurar las producciones como películas o films. Del otro lado, distintas posibilidades de interacción que aparecen en ciertas producciones de realidad virtual, a través de las cuales se puede alterar las acciones o los acontecimientos que tienen lugar en ese mundo diegético, tienden a configurarlas como *experiencias*.¹⁷ Este segundo rasgo parece tener más fuerza que la cuestión del montaje.

La denominación de “experiencia” está vinculada además con la ilusión de no-representación: las imágenes de realidad virtual no se perciben como “estando en lugar de”, sino simplemente estando, no juegan a representar, sino a presentarse; la ausencia de marco y el tipo de percepción propuestas las alejan de la sensación de exterioridad que tiene lugar en el consumo de otros tipos de textos. En este sentido, la denominación de “experiencia” pone por delante sus cualidades inmersivas, y parece tener una mayor generalidad (pues el efecto de inmersión está siempre presente); la de “película”, en cambio, se aplicaría sólo a una parte de las producciones, que recuperan ejercicios de montaje en este nuevo tipo de imagen.

La ilusión de no-representación es uno de los efectos de la ilusión de la ausencia de pantalla ya señalada. Desde luego, se trata siempre de efectos textuales, de un nuevo tipo de textualidad, a la que eventualmente podemos llamar, siguiendo una denominación extendida, como “inmersiva”, un término del que nos ocuparemos enseguida.

Si se observa la metadiscursividad en las distintas plataformas de realidad virtual hoy, como Oculus o Within, se encuentra que el modo de nombrar estas producciones no está por el momento estabilizado. Habrá que observar cómo se desenvuelven estas denominaciones en el tiempo, pero parecen vislumbrarse al menos dos opciones. De un lado, es probable que la posibilidad de alterar el curso de la narración a través de distintos tipos de interacciones termine marcando la línea divisoria entre las experiencias y las películas. Del otro, es probable que las convenciones cinematográficas terminen por expandirse en la mayor parte de las producciones de RV y que finalmente terminemos adoptando el genérico de “películas” también para estos productos audiovisuales, distinguiendo cuando sea necesario –tal como hacemos con el cine– el tipo de imagen específico del que se trata en cada caso.

5.4. LOS SENTIDOS DE “LO VIRTUAL”

Son múltiples las acepciones de lo virtual, siempre ligadas a posibilidades abiertas por tecnologías digitales de la comunicación. Paula Sibilia señala que lo virtual viene vinculado a la superación de los límites presenciales, cuando el cuerpo se hace presente de modo mediado

¹⁷ Nos referiremos a estas posibilidades de interacción más adelante.

pero en tiempo real: “Las nuevas soluciones ofrecidas por la teleinformática permiten superar los límites espaciales: anulan las distancias geográficas sin necesidad de desplazar el cuerpo e inauguran fenómenos típicamente contemporáneos como la ‘telepresencia’ o ‘presencia virtual’” (Sibilia, 2005[2009]:50).

La denominación de este tipo de tecnologías de visionado de imágenes como “virtual” es ya de larga data. Si bien la expansión social del conocimiento de las imágenes de realidad virtual y de los dispositivos que permiten este tipo de experiencias es relativamente reciente, las primeras experiencias comenzaron, como se señaló, hace ya varias décadas. Una de las reflexiones pioneras desde los estudios del campo de la comunicación lo constituyó el libro *Lo Virtual*, de Philippe Quéau, publicado originalmente en 1993. El autor abre su libro denominando ya como virtuales a estos fenómenos, aunque evita hablar de “realidad”, y opta por “entornos” o “mundos”: “¿Cómo definir un ‘mundo’ o ‘entorno virtual’? Un mundo virtual es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de *inmersión* en la imagen” (Quéau, 1993[1995]:15).

En esta definición hay varias cuestiones que deberíamos discutir o matizar, como por ejemplo qué significa que los gráficos sean “interactivos”, cuál es el significado del “tiempo real” (y si ésta es una exigencia de toda experiencia de realidad virtual) y la afirmación de que todas las imágenes son de síntesis. Aparece además en la definición de lo virtual la cuestión de la inmersión, que el autor asocia también a la visión estereoscópica. Las definiciones de “mundo” o “entorno” refieren a la generación de un espacio; el hecho de que la experiencia sea inmersiva da cuenta de la sensación ya no de ver ese espacio como una representación exterior (tal como se contempla una pintura, o una obra cinematográfica), sino de estar dentro de él. Lo virtual refiere aquí al sentido original de aquello “que tiene existencia aparente y no real”, como dice la tercera acepción del DRAE. Luego de una discusión terminológica, Quéau llegaba hace casi 25 años a optar por la denominación de “simulación virtual”: “preferiremos a todos los neologismos apresurados el concepto de *simulación virtual* que, a nuestro parecer, parece describir mejor la auténtica originalidad de estas nuevas formas de representación sin inducirnos a la vez a considerar estas ‘realidades intermedias’ como ‘realidades sustanciales’” (Quéau, 1993[1995]:25).

El desplazamiento del entorno o mundo a simulación implicó al mismo tiempo una pérdida y una ganancia. La pérdida se evidencia en el hecho de que Quéau abandona estas denominaciones iniciales, que nombraban el carácter espacial de las representaciones de estos tipos de imagen, complementado con un sustantivo que daba cuenta de su carácter no factual, y opta por un sustantivo que da cuenta de lo mismo que el adjetivo que lo califica: a fin de cuentas, una “simulación virtual” es algo así como una “simulación simulada”.

La denominación de “simulación”, sin embargo, enfatiza una cierta capacidad sustitutiva en términos experienciales de la realidad virtual: cualquier dispositivo con capacidad de simulación no sólo debe aparentar ser otra cosa, sino que también debe presentar la posibilidad de interactuar con él en modo análogo a lo sustituido. Así, un simulador de vuelo, o un simulador de manejo, no sólo deben parecer respectivamente la cabina de un avión o de un vehículo, sino también permitir interactuar con cada uno de ellos de modo similar a las cabinas

reales (con palancas, volantes, tableros), lo que implica, además de un parecido en su configuración, una respuesta equivalente del sistema (habitualmente sólo figurada o representada).

Si se regresa a la definición de Quéau, notamos que habla exclusivamente de imágenes de síntesis; es decir, está pensando semióticamente en íconos sin componentes indiciales: si un espacio es “virtual”, no puede ser entonces un registro de lo real. Hoy, en cambio, la tecnología que denominamos “realidad virtual” puede emplearse con imágenes que pueden tener una multiplicidad de estatutos semióticos. Mientras existen muchas imágenes de RV que son completamente de naturaleza sintética, hay también numerosos videos grabados con la misma tecnología de visualización tridimensional estereoscópica, que por tanto pueden generar experiencias inmersivas.

Se hacen así visibles dos sentidos de lo virtual, que en el caso de Quéau aparecen solapados: por un lado, la virtualidad afecta a las técnicas de visionado. Esta virtualidad es del orden del dispositivo, y se verifica en el hecho de que las experiencias son inmersivas, con imágenes de percepción tridimensional, sin fuera de campo, con punto de vista variable según la posición física efectiva de la persona. Aquí se ubica el ya mencionado efecto de disolución de la pantalla, que genera a su vez un efecto de presentación (no-representación), de no estar ante *una imagen de* los objetos del mundo, sino ante los objetos mismos. Este carácter de lo virtual (parece que estamos en otro espacio, pero no lo estamos) se verifica tanto en imágenes de síntesis como en otras de registro, y es el que hace que podamos hablar de realidad virtual también cuando estamos ante imágenes de video. Lo virtual en este caso es que esa percepción, que se confunde con la percepción ordinaria de la experiencia cotidiana, es en verdad la percepción de una imagen: una reedición del *trompe l'oeil* en su sentido original: la imagen se confunde con el referente, la experiencia perceptual que tenemos es similar en los aspectos señalados a la que experimentamos con los espacios y objetos ordinarios del mundo. Por el otro lado, la virtualidad puede afectar o no al estatuto de la imagen. Semióticamente, podemos pensar que es virtual toda aquella imagen que no contenga componentes indiciales, es decir, que no guarde relación con un existente al modo de los índices genuinos.¹⁸ En términos de Quéau: “No debe olvidarse nunca que las técnicas de representación virtual son esencialmente numéricas. A diferencia de las técnicas básicamente analógicas, como la fotografía o el vídeo, las imágenes numéricas no participan directamente de lo real” (Quéau, 1995[1995]:20). Si lo pensamos en este sentido, acordamos con el autor en que una imagen virtual sólo puede ser de síntesis, puesto que de otro modo sería una “imagen real” o representación, en el sentido

¹⁸ Estamos empleando aquí la clasificación de Peirce, ya presentada en el capítulo 1, que distingue los índices genuinos, que guardan relación empírica con sus objetos, de los degenerados, que sólo los señalan. Recordamos la definición de este autor: “Un Índice (...) es un Representamen cuyo carácter Representativo consiste en ser un segundo individual. Si la Segundidad es una relación existencial, el Índice es *genuino*. Si la Segundidad es una referencia, el Índice es *degenerado*” (Peirce, 49). Así, el clásico ejemplo del humo como signo del fuego sería un caso de índice genuino, puesto que el humo emana de él (relación existencial), mientras un letrero junto a una puerta que la señala como salida de un ambiente sería degenerado (comparten una experiencia en términos de proximidad, pero ese cartel podría existir sin la puerta, cosa que no podría ocurrir con el humo en relación con el fuego).

restringido de *analogon* de un existente.¹⁹ Este carácter de lo virtual (parece un espacio real, pero no tiene existencia efectiva) sólo se verifica en las imágenes de síntesis, pero no en las de video. En los orígenes de los “entornos virtuales”, las imágenes eran exclusivamente de síntesis, y ambos sentidos de lo virtual aparecían solapados. Con las técnicas de grabación de video 360° estereoscópico, una imagen puede ser virtual en su experiencia perceptiva, pero de registro / indicial en su génesis. Los empleos de las imágenes de RV que realizan algunas agencias de viaje, que en sus salas de espera suministran anteojos a sus clientes para que experimenten un paseo por alguno de los destinos comercializados con imágenes de video registradas en ellos sólo podrían funcionar con este segundo tipo de imágenes: virtuales en su modo de visionado, de registro indicial en su naturaleza semiótica.

El primer sentido de lo virtual, el referente a la vista tridimensional y en 360 grados que cambia con el movimiento del usuario, sólo se hace materialmente posible porque los sistemas actuales de realidad virtual responden adecuadamente: el giroscopio y el acelerómetro del teléfono celular detectan la velocidad y el sentido del movimiento y la imagen en la pantalla cambia inmediatamente para ajustarse al nuevo punto de vista. Este cambio se produce hoy con tal velocidad que no es perceptible para el usuario. Los viejos sistemas de realidad virtual presentaban una demora en este aspecto, conocida como “latencia”: había un tiempo perceptible entre el momento en que se producía el movimiento efectivo del usuario y la imagen se ajustaba a la nueva posición. Este *delay* atentaba contra la búsqueda de similitud perceptual construida por estos sistemas. Hace unos pocos años, la velocidad de procesamiento de los *smartphones* en las nuevas aplicaciones de realidad virtual permitió eliminar perceptualmente estas demoras.

Al referirse a la ausencia de tiempos de latencia, los escritos acerca de la realidad virtual también hablan de “tiempo real”, una noción que ya habíamos problematizado en el capítulo 2. En este caso, la denominación no hace referencia a ninguna de las dos acepciones que habíamos repasado, sino a la posibilidad que tienen ciertos sistemas informáticos de brindar una respuesta inmediata a ciertos *inputs* con una demora humanamente imperceptible. En el caso de la realidad virtual, el tiempo real se refiere a la modificación inmediata de la imagen que se ve en los cascos cuando se produce un movimiento del usuario.

La ausencia de tiempos de latencia perceptibles, señala Márquez, es condición para que se produzca un efecto de transparencia en relación con la técnica:

(...) la velocidad con que el ordenador traduce los movimientos y las órdenes del usuario resulta crucial para provocar la sensación de inmersión. Si entre la acción física y su representación virtual transcurre un intervalo de tiempo apreciable, la sensación de artificialidad es grande, destruyendo así la pretendida *invisibilidad del medio*. (Márquez, 2015:208)

¹⁹ Dice el autor al respecto: “ya no se trata de *representaciones* propiamente dichas, sino más bien de simulaciones. Las imágenes tridimensionales ‘virtuales’ no son representaciones analógicas de una realidad ya existente, sino simulaciones numéricas de realidades nuevas” (Quéau, 1993[1995]:19).

5.5. LAS IMÁGENES DE LA REALIDAD VIRTUAL

En la discusión anterior se hizo evidente que con “realidad virtual” no definimos un tipo de imagen, sino un conjunto de imágenes de naturaleza variada, vinculadas a la especificidad de un dispositivo. Estas imágenes comparten algunas características que ya hemos descrito: son tridimensionales, tienen 360 grados y son siempre vistas a través de un dispositivo que hace que ocupen la totalidad del campo visual, con un punto de vista que varía según el usuario, y que genera siempre el efecto de “estar allí”, conocido como “inmersión”. A propósito de la reflexión sobre el concepto de “virtual” de Quéau, señalamos al menos dos grandes conjuntos: la imagen de video, y la imagen de síntesis que no posee componentes indiciales. Deberíamos añadir aquí un tercer conjunto: aquel referente a las imágenes que poseen componentes de indicialidad atenuada, como las que hemos examinado con detenimiento en el capítulo anterior. Nos dedicaremos en este apartado a revisar primero las imágenes de video (que tienen a su vez múltiples dinámicas posibles), diremos unas pocas palabras acerca de las de síntesis no indiciales y luego revisaremos algunas dinámicas que se dan en la realidad virtual con las imágenes de indicialidad atenuada.

5.5.1. Las imágenes de video

En el caso de la imagen de video, la realidad virtual matiza el efecto de tiempo pasado que surgió con los primeros dispositivos de registro de imágenes (la fotografía), y que de algún modo se trasladó también al cine, como lo señalaba Barthes en *La cámara lúcida*:

(...) desde un punto de vista fenomenológico, el Cine comienza a diferir de la Fotografía; pues el Cine (ficcional) mezcla dos poses: el ‘esto-ha-sido’ del actor y el del papel que desempeña, de suerte que (esto es algo que nunca experimentaré ante un cuadro) jamás puedo ver o volver a ver en un film a unos actores que sé que están muertos sin una especie de melancolía: la misma melancolía de la Fotografía (Barthes, 1980[1989]:125).

El tipo de visión propio del dispositivo genera un efecto de pasado que se actualiza como presente en cada visualización, y que genera por tanto el efecto de trasladarse en el tiempo y en el espacio (un *estar allí ahora*). La ausencia de marco debilita su carácter de texto y trae al frente la experiencia inmersiva: se suspende toda otra percepción. Así, de algún modo, el efecto se experimenta como una teletransportación.

Ahora bien: a pesar de sus movimientos entrecortados, el color blanco y negro de la película, la pantalla rectangular y la ausencia de sonido, son conocidas las crónicas que relatan que en las primeras proyecciones cinematográficas de los hermanos Lumière, el corto “Llegada del tren” generó un efecto de extremo realismo, al punto de generar temor en los espectadores de que podían ser arrollados por él. En ese sentido, no se debe perder de vista que incluso la sensación extrema de “estar allí” que producen hoy las imágenes de realidad virtual es un efecto histórico: como señala Murray, “lo hiperreal o virtual siempre es un blanco en movimiento. Lo que hoy en día nos parece extraño, mañana será algo habitual” (Murray: 1997[1999]:124).

El generar la sensación de estar siempre en otro lugar es constitutivo del dispositivo. En ese aspecto, es interesante la propuesta estética del reproductor de video de Oculus, con el cual se

pueden ver los videos guardados en el teléfono en la modalidad de RV: la aplicación nos traslada a una sala cinematográfica en la que hay una “pantalla gigante” en la cual estos videos se proyectan. Algunas versiones le permiten al usuario escoger entre ese auditorio, una pantalla puesta en un espacio hogareño (*home theater*) o un imaginario teatro en una estación lunar.

En el caso de los videos no ficcionales, el efecto de “estar allí” es aún más intenso. Como lo adelantamos, es tan patente que ya ha sido empleado con fines promocionales por una conocida agencia de turismo de Argentina, que en las salas de espera de sus locales de atención ofrecía visores de RV con escenas grabadas en distintos destinos turísticos para que los clientes tuvieran la experiencia de “estar allí” antes de concretar la contratación de su viaje.²⁰

A propósito de este último empleo, Murray señala justamente que la narrativa de viajes “es un arquetipo universal reconocible en todas las variaciones de cultura, autor o soporte” (Murray, 1997[1999]:149), y reconstruye rápidamente distintos medios y soportes en los que se ha plasmado: la producción literaria con la imprenta, el cine, la televisión. Mientras que en todos estos lenguajes señala obras que referencialmente tratan sobre viajes (*Don Quijote* en la literatura, *La Diligencia* en el cine, *Star Trek* en la televisión), cuando se refiere al ordenador retoma la idea del viaje con un sentido metafórico, comparando la experiencia de emplear una computadora con la de viajar: “En el ordenador, la narrativa de viajes se centra en la navegación, la transición entre lugares diferentes, las llegadas y las salidas” (Murray: 1997[1999]:149). En RV, el efecto de viaje proviene del dispositivo: aun cuando no haya construcción narrativa alguna, el tipo de imagen genera el efecto de trasladarse a otro espacio. La conocida metáfora del cine como “ventana al mundo” implica la segregación de espacios: se está de un lado de la ventana, lo que se observa está en ese “afuera” visible, donde no se está. Eso que se ve puede ser una historia de un viaje, como en *La diligencia*, pero puede consistir también en una multiplicidad de mundos diegéticos diferentes. En la realidad virtual, el efecto de no-pantalla apuntala el de “estar allí” y derriba cualquier efecto de ventana: no hay marco, no hay dos espacios, el efecto no es estar viendo desde afuera, sino el de haberse trasladado o viajado hacia ese otro lugar (que a su vez podrá ser o no ficcional).

Dentro de las imágenes de realidad virtual basadas en video debemos hacer una distinción: en su enorme mayoría, se trata de imágenes grabadas con anterioridad. El dispositivo puede generar efectos de presencia o simultaneidad, pero el tiempo de esa imagen será siempre pasado: el noema barthesiano del “haber estado allí” opera en este caso en la imagen de registro, del mismo modo que lo hace en el cine o en el grabado televisivo. Existe, sin embargo, la posibilidad de hacer transmisiones de imágenes de realidad virtual en vivo, es decir, emplear la transmisión simultánea a través de Internet (conocida como *streaming*) para distribuir imágenes en directo, al mismo tiempo que son capturadas. Se abre aquí toda una problemática referente al grabado y al directo, que para el caso de la televisión, como hemos visto, ha sido trabajada por Mario Carlón (2004). Las observaciones que junto a este autor hacíamos al respecto del directo televisivo valen también para la realidad virtual en directo: el usuario se transforma en un testigo de los acontecimientos, expuesto a la imprevisibilidad de la vida. En

²⁰ Ver <http://www.reportur.com/argentina/2016/06/29/almundo-incursiona-en-la-realidad-virtual-en-sus-sucursales/> [Consulta: 14/7/2017]. Se puede ver uno de los videos en 360° en <https://www.youtube.com/watch?v=nQ3KzBAsb4g> [Consulta: 14/7/2017].

estos casos, los dispositivos de la realidad virtual ya no trasladan a otro espacio-tiempo, sino sólo a otro espacio, en el mismo tiempo. La modalidad del vivo por ahora no tiene mayor extensión, pero abre posibilidades muy atractivas tanto para la transmisión de grandes eventos deportivos o culturales, como para paseos turísticos.²¹

Las modalidades del vivo y el grabado en la realidad virtual abren posibilidades de juegos discursivos similares a las que ya hemos señalado para la televisión en el capítulo 2, cuando revisamos el caso del programa *Showmatch*. Al igual que en aquella emisión, mientras no haya intervención²² en la experiencia, no habrá rasgos en la imagen que permitan decidir si se trata de un grabado o de un vivo, y podrían tener lugar fingimientos textuales, con producciones grabadas haciéndose pasar por vivo y viceversa. En general, de todas maneras, los modos de consumo contemporáneo son muy distintos en el grabado y el directo, y hay entornos y prácticas de recepción muy diferentes: al día de hoy no se “mira realidad virtual” como se “mira televisión”, no existe el *zapping* ni las emisoras: hay un abismo entre la cotidianidad de encender el televisor y la práctica mucho menos habitual de colocarse los anteojos de realidad virtual.

Como lo adelantamos, tanto en uno como en otro caso (el grabado, el vivo), las imágenes de video de la realidad virtual sólo lo son en el primer sentido: el referente a la vista tridimensional y en 360 grados que cambia con el movimiento del usuario. No lo son en el segundo sentido: esos espacios y objetos que vemos se corresponden con existentes reales; por su naturaleza icónico-indicial, la sola existencia de esas imágenes es prueba de ello.

5.5.2. Las imágenes de síntesis no indiciales

Dedicaremos unas pocas líneas a las imágenes de síntesis que son ostensiblemente generadas por computadora, en las cuales es evidente que no hay componentes de tipo indicial.

Diremos solamente que también en ellas se puede pensar en un efecto de viaje; en este caso, sin embargo, se trata de un traslado a un mundo que se sabe no real. Aquí la experiencia es plenamente virtual (también en el segundo sentido: sintetizado); el placer en este caso no es el de la teletransportación, sino el de saberse estando en un mundo de fantasía.

5.5.3. Las imágenes de indicialidad atenuada

Podemos preguntarnos ahora qué ocurre cuando la indicialidad está presente, pero en forma atenuada. Retomemos entonces las imágenes de síntesis a las que nos referimos en el capítulo 4. Como se recordará, estas imágenes trabajan con rasgos provenientes de dos registros diferentes: de uno toman la gestualidad y los movimientos, del otro toman los rasgos visibles, la apariencia. Como buena parte de las técnicas digitales de animación, ese tipo de imagen también puede ser empleada para la generación de experiencias de realidad virtual. En términos generales, y más allá de las figuras humanas a las que nos referíamos en aquel

²¹ Algunos autores, de hecho, ya imaginan cómo combinar tecnologías existentes para realizar turismo a la distancia empleando realidad virtual, comandando con sensores hápticos un robot a la distancia que recorra los espacios que se desea visitar (ver <http://www.nanalyze.com/2016/12/real-time-virtual-reality-vr/> - consulta: 14/7/2017).

²² Enseguida precisaremos en qué sentido empleamos el término “intervención” aquí.

capítulo, existe hoy una multiplicidad de técnicas de animación que logran resultados del mismo tipo: imágenes que perceptualmente parecen de registro, pero que no lo son. Montañas, lagos, trenes, animales existentes y prehistóricos, una multiplicidad de espacios, objetos y seres vivientes pueden ser modelados con una apariencia tal que no se distinga si se trata de una imagen de registro o de una de síntesis; en buena parte de estas imágenes han intervenido elementos indiciales en su génesis. Así, por ejemplo, podemos ver a un dinosaurio despertar de su sueño, acercar su rostro al nuestro y parpadear mientras nos mira a los ojos con la naturalidad de los animales que conocemos en el mundo.²³ La intensidad de las experiencias con estas imágenes se multiplica, puesto que construyen precisamente sobre el *realismo* de esa realidad virtual, es decir, parecen (registros) reales. En múltiples casos, el usuario sólo podrá descubrir que una imagen es de síntesis sólo cuando algún hecho que ocurre en esa trama queda fuera de los posibles reales: si la locomotora que veo venir a lo lejos repentinamente desvía su marcha para desplazarse sobre el agua, abalanzarse sobre mí y convertirse, justo cuando va a impactarme, en una bandada de pájaros negros –como ocurre en la experiencia *Evolution of verse*–²⁴ entonces esa locomotora era el resultado de una síntesis. Dicho de otro modo: si esas imágenes de síntesis que ya parecían el registro de un existente ahora son percibidas como estando realmente allí, el efecto de la realidad virtual se potencia.

En este tipo de imágenes la expresión “realidad virtual” adquiere toda su fuerza oximorónica: esa imagen se percibe como realidad (=registro de un existente), pero en verdad es virtual (=de síntesis, no de registro). El placer aquí es tal vez el más singular de todos, puesto que no tiene la certeza de los demás, sino que reposa en una incertidumbre: la de animarse a habitar por unos momentos un espacio que no se sabe si es real o no, cuestión que podrá resolverse en algún momento de la experiencia, o permanecer sin respuesta durante todo su desarrollo.

La locomotora que súbitamente avanza sobre el agua en *Evolution of verse* y se transforma en una numerosa bandada de pájaros conmociona no sólo por el impacto de verla de frente y a punto de arrollarnos, en una versión contemporánea –casi un homenaje– del temor que sintieron los primeros espectadores del corto de los hermanos Lumière, sino también y sobre todo porque lo que se quiebra en el momento en que avanza sobre el agua hacia nosotros es un verosímil: la imagen que parecía de registro no lo es, ese tren no estaba realmente allí, las reglas que rigen este espacio que estamos habitando virtualmente no son las del mundo cotidiano como creíamos; los objetos avanzan sobre el agua y las máquinas pueden convertirse súbitamente en seres vivos.

5.6. DE NUEVO, EL *TROMPE L’OEIL*

La búsqueda de la “invisibilidad del medio” mencionada por Márquez en relación con la ausencia de tiempos de latencia se vincula con la ya señalada pretensión de *trompe l’oeil* o engaño al ojo: de algún modo, la realidad virtual se enlaza con la historia de las técnicas que

²³ Como se ve en la experiencia “Jurassic World: Apatosaurus” de Oculus (ver <https://www.oculus.com/experiences/gear-vr/1096547647026443/>- consulta: 16/7/2017).

²⁴ Esta experiencia está disponible en la aplicación de realidad virtual Within (ver <http://with.in/watch/id/6> - consulta: 12/7/2017).

buscan la fidelidad en la reproducción, junto con la invisibilización de esas mismas técnicas. Dicho de otro modo, mientras que en el capítulo 2 nos referíamos –a propósito de ciertas imágenes audiovisuales de síntesis– a la búsqueda de una indistinción perceptual entre distintos tipos de textos, lo que parece buscarse aquí es la indistinción perceptual entre la experiencia ordinaria y los discursos, entre los registros visuales y lo visible. En el caso de la realidad virtual, además, esta pretensión de invisibilidad se combina con el carácter inmersivo de la técnica. Al respecto, Diego Levis se refiere al histórico deseo de entrar en el interior de un cuadro, o de introducirse en la pantalla del televisor. En su repaso de las distintas tecnologías de comunicación, señala precisamente la realidad virtual como aquella que finalmente permitió generar en forma vívida el efecto de estar ingresando en la imagen: “Hasta la aparición de las técnicas inmersivas que ofrecen las simulaciones digitales avanzadas (conocidas como *realidad virtual*) ningún medio de expresión o aparato de comunicación había permitido franquear la superficie exterior de una representación visual y auditiva” (Levis, 2014:200).

La indistinción perceptual entre los fenómenos efectivos y sus registros lo conocíamos desde hace tiempo con las producciones sonoras: si se escucha en la quietud una grabación con alta fidelidad de un piano tocando puede confundirse con un piano que efectivamente está sonando; no hay rasgos en esa materialidad que permitan distinguir si se trata de un registro grabado o de un piano sonando realmente, y en verdad, no hay nada distinto en esa materialidad. Si disfrutamos más de la experiencia de escuchar un pianista en vivo es por el conjunto de la experiencia (nos movilizamos, lo vemos, y sabemos que eso que estamos escuchando está siendo ejecutado en vivo). Sin embargo, ese sonido que llega a nuestros oídos probablemente no tenga diferencia alguna con el que proviene de una grabación. En el caso de la visión esta búsqueda tiene siglos: la pretensión de la reproducción fiel en las naturalezas muertas y la técnica de *trompe l’oeil* ya mencionadas son sólo dos estaciones de esas aproximaciones. En lo referente a las imágenes móviles, han predominado históricamente las dos dimensiones, o el efecto visual de la perspectiva. El ya mencionado cine 3D, con el uso de gafas especiales, trajo por primera vez la posibilidad de ver imágenes en movimiento en tres dimensiones, separando lo que veía cada uno de los ojos con filtros de colores.²⁵ La posibilidad de abarcar la totalidad del campo perceptual con una imagen de visión tridimensional, que incluya escenarios, objetos y personajes surge con la realidad virtual.

Decíamos recién, a propósito del sonido, que una grabación de alta fidelidad escuchada “en la quietud” podía ser indistinguible perceptualmente de un sonido efectivamente emitido de una fuente. Hacíamos esta aclaración conscientes de que la audición de los seres humanos, a través de dos oídos, detecta no sólo las cualidades propias de los sonidos (altura, duración, intensidad, timbre), sino también la posición y la distancia de las fuentes; por esa razón, un movimiento de nuestra cabeza hace cambiar también nuestra manera de percibirlos. La razón por la que ocurre esto es relativamente sencilla: dado que los oídos están físicamente separados por la

²⁵ Deberíamos sumar a esta enumeración también las distintas técnicas de generación y proyección de hologramas, que permiten generar imágenes en tres dimensiones tanto estáticas como en movimiento; no nos detendremos en ellas, dado que mantenemos nuestra indagación acotada a distintos tipos de dispositivos que trabajan con pantallas.

cabeza, las ondas sonoras deben recorrer un trayecto algo más largo para alcanzar el oído más alejado de la fuente. El cerebro humano detecta este retardo temporal y así sabe de qué lado se ha originado el sonido. Frente al sonido monoaural, la estereofonía representó un avance sustancial en los métodos de grabado y reproducción de sonido, dado que logró construir un efecto de posición y distancia (izquierda / derecha, cerca/lejos), aunque aún en dos dimensiones: los sonidos se escuchan como si se tratara de un plano paralelo al suelo a la altura de los oídos. Un registro generado con este sistema puede guardar gran semejanza con el sonido original, pero encuentra sus límites cuando se desea que el plano sonoro acompañe en sus regulaciones lo que ocurre en el plano visual. Dicho de otro modo: al voltearnos con un casco para ver lo que tenemos a nuestras espaldas en una experiencia de realidad virtual, si el sonido está grabado con el sistema estereofónico tradicional, seguirá escuchándose del mismo modo que antes de haber girado.

Las experiencias de realidad virtual más recientes comenzaron a incluir un sistema de audio conocido como *binaural*. Frente al sonido en estéreo, que trabajaba dos posiciones, el binaural agrega la dimensión de la altura, por lo que se lo conoce también como un sonido “3D”. El sonido binaural, además, se regula acompañando los movimientos de la imagen, por lo que recrea las sensaciones perceptuales relacionadas con la posición. Por ejemplo, si giramos 180°, lo que estábamos escuchando por el oído izquierdo pasaremos a escucharlo por el derecho y viceversa, puesto que se habrá modificado nuestra posición relativa en relación con esa fuente (virtual) de sonido.²⁶ Así, se logra generar aún más realismo en las experiencias de realidad virtual. Kelly lo distingue de este modo: “A diferencia del estéreo, en el sonido binaural dinámico, a medida que se mueve la cabeza cambia la ubicación aparente de la fuente de sonido, lo que genera sensaciones mucho más realistas en el oído interno” (Kelly, 2016).

El desarrollo de fidelidades cada vez mayores en los distintos planos hace preguntarse si en un futuro la cuestión de saber si estamos ante un texto o viviendo una experiencia no será resuelta, como en el caso del sonido del piano, sólo en una información colateral, en el “dato” que funcione como interpretante y que nos permita leer nuestras percepciones como directas o como mediadas. Al respecto, Diego Levis señala como uno de los efectos de los avances de las tecnologías de la comunicación la disolución de los marcadores de realidad, y lo vincula con la idea de simulacro: “Un simulacro permanente en el cual cada vez es más difícil distinguir lo representado de su representación” (Levis, 2014:199). En la construcción del “simulacro” del que habla Levis incide también el efecto de ausencia de pantalla del que dábamos cuenta inicialmente. Al respecto, puede decirse que en la realidad virtual la exterioridad no es ya la de la pantalla o la del escenario, que es siempre un espacio recortado, sino la exterioridad propia de la mirada: lo que vemos es ese mundo exterior que nos rodea, en el que estamos virtualmente inmersos. El efecto se verifica, en principio, en cualquier dirección en la que observemos esos espacios virtuales. En ese sentido, en las experiencias de RV, el discurso cambia con las acciones del operador, aunque habitualmente no lo hace la

²⁶ Obsérvese, por ejemplo, el trabajo de sonido en el documental “Valen’s Reef”, dentro de la aplicación de realidad virtual Within: <http://with.in/watch/id/291> [Consulta: 12/7/2017].

historia.²⁷ Dicho de otro modo: cambia lo que se ve cada vez, y en términos de experiencia perceptual, el repertorio de combinaciones de perspectivas o puntos de vista en cada momento aparece como ilimitado. En la realidad virtual hay una puesta en situación en el interior de una historia, que luego simplemente transcurre más allá de lo que el usuario realice, y en la que el usuario puede elegir, en cada momento, distintos planos o encuadres. Dicho de otro modo: la duración, el desarrollo y el final de cada experiencia de RV están escritos desde un inicio.²⁸

Decíamos recién que el espacio virtual de estas experiencias puede verse en cualquiera de las direcciones en las que orientemos nuestra mirada. Existe, sin embargo, una instancia en la que se produce un quiebre: extendemos los brazos, queriendo ver nuestras extremidades y nada aparece; miramos hacia abajo, buscando nuestros pies o piernas, y tampoco hay nada allí. La *no figuración del cuerpo* es probablemente la marca por ausencia que genera el mayor efecto metadiscursivo de los productos de RV como texto.²⁹

Hay además otras propiedades de las imágenes y del dispositivo de la realidad virtual que juegan en contra del efecto de transparencia: marcas en los textos que los señalan como tales y generan, en ese sentido, una cierta opacidad. En principio, debemos señalar que las imágenes aún son pixeladas; esta discontinuidad en la imagen nos recuerda desde ya que se trata de una representación. El usuario, además, se encuentra con un campo de visión acotado, y con un casco con pantalla (y probablemente auriculares) puestos en su cabeza. En ese sentido, se hace ostensible que se está frente a una imagen, y no frente a los objetos del mundo.

Aun así, se pueden generar ciertos efectos en recepción que, en algunos aspectos, se asemejan a los que tienen lugar cuando se está no ante imágenes de los espacios, sino en los espacios efectivos: de hecho, Janet Murray cuenta que las experiencias de realidad virtual pueden tener un impacto emocional tan alto que han sido empleadas con fines terapéuticos: “En varios centros de investigación, los psicólogos tratan a los pacientes aquejados de fobias exponiéndolos a entornos virtuales que simulan las situaciones que desencadenan sus ataques de ansiedad (...) han curado el miedo a las alturas de pacientes crónicos haciéndoles caminar por puentes virtuales” (Murray, 1997[1999]:183). Esta capacidad de ser empleadas como simuladores da cuenta, una vez más, de su capacidad representativa y de su cualidad inmersiva. Los entornos son virtuales, pero las sensaciones que experimentan los usuarios son como si no lo fueran: “Uno de los aspectos más notables de los entornos virtuales inmersivos es que los usuarios tienden a responder de manera realista a las situaciones virtuales y a los eventos a pesar de saber que éstos no son reales, efecto llamado ‘suspensión de la incredulidad’”

²⁷ A menos que haya componentes de interacción y/o que se trate de un videojuego que emplea la realidad virtual. Nos ocuparemos de esto enseguida.

²⁸ En algunos casos la experiencia ingresa en una suerte de bucle o loop, como en el caso de “Kakamora Orchestra” de Disney Movies VR, en Oculus – ver <https://www.oculus.com/experiences/rift/1437254706307136/>

²⁹ Como veremos a continuación, esta marca no está siempre presente: es más habitual en las “experiencias” que en otros productos que emplean las imágenes de realidad virtual. Por ejemplo, en los juegos basados sobre RV (en los que habitualmente se emplea algún dispositivo adicional, que funciona como sensor háptico) es habitual ver la figura del avatar de espaldas, así como también el movimiento de sus brazos, que es controlable por el usuario. Desarrollaremos esto enseguida.

(Gifreu-Castells, 2016:57).³⁰ Llama la atención que estos efectos se producen más por el dispositivo inmersivo que por la calidad o resolución de la imagen: “Esta ‘respuesta como si fuera real’ (‘Rairo’, *response-as-if-real*) se produce incluso aunque el nivel de realidad respecto a la realidad física experimentada se reduzca drásticamente” (Gifreu-Castells, 2016:57). Dice al respecto Kevin Kelly, contando su propia experiencia: “Lo que descubrí en cada mundo virtual en el que entré fue que si bien, cada uno de estos ambientes era falso, las experiencias que tenía en ellos eran genuinas” (Kelly, 2016).

5.7. REALIDAD VIRTUAL Y VIDEOJUEGOS

Veíamos recién que varios autores, con los que acordamos, coinciden en señalar la coexistencia, en la realidad virtual, de algunos aspectos más situados del lado de lo “real” (“experiencias genuinas”, “sensaciones reales”) junto con otros más cercanos a lo “virtual” (“entornos no reales”, “ambientes falsos”). El tipo de imagen del que nos estamos ocupando tiene, en efecto, una denominación oximorónica: ¿cómo podría ser virtual lo real, y cómo lo real podría ser virtual? La pregunta, en todo caso, debería ser reformulada: ¿qué es lo real y qué es lo virtual en las experiencias de RV?

Existe un campo de estudios que ha trabajado desde hace tiempo con un escenario similar, al que deseamos acercarnos ahora para problematizar este doble carácter de las experiencias que nos ocupan: los estudios sobre videojuegos. Resulta fecundo revisar algunos textos clave de la copiosa bibliografía sobre esos fenómenos, con el fin de caracterizarlos comparativamente en relación con la realidad virtual. En principio, señalemos que ninguno de los dos fenómenos acota una materialidad única, sino un campo de fenómenos variados que, aun así, mantienen algunos rasgos en común que permiten, en cada uno de ellos, que el nombre que los denomina opere como una categoría social de una cierta estabilidad.³¹

Al igual que el videojuego, puede considerarse que la realidad virtual es una máquina *half-real*, al decir de Juul (2011), en tanto propone interactuar con reglas reales en un mundo ficcional. Juul explica:

(...) los videojuegos son reales en el sentido en que poseen reglas reales, con las cuales los jugadores realmente interactúan: ganar o perder un juego es un evento real. Sin embargo, cuando se gana un juego abatiendo a un dragón; ese dragón no es real, sino ficcional (...) esos son entonces dos componentes de los videojuegos: reglas reales y mundos ficticiales. (Juul, 2011:1)

En el caso de la realidad virtual, operan reglas reales en relación con la visión: distancias, objetos, perspectivas se comportan siguiendo las regulaciones propias de la mirada en el mundo ordinario. Sin embargo, no se trata de espacios, objetos ni seres reales. En ese sentido, el oxímoron *realidad virtual* expresa también la idea de *half-real*: la coexistencia en el

³⁰ El autor está citando el siguiente trabajo: Slater, Mel (2009) “Place Illusion and Plausability Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments” *Philos Trans R Soc Lond* 364.

³¹ Existe, además, un área de intersección relevante: los videojuegos que trabajan con imágenes de realidad virtual. Diremos algunas palabras sobre ellos más adelante.

dispositivo de las reglas ordinarias de la visión junto a espacios que sólo están figurados en imágenes.

En la imagen de realidad virtual esos mundos son siempre representados, es decir, imágenes que están en lugar de otra cosa; sin embargo, no son necesariamente ficcionales, si entendemos por ficcional aquellos que no tienen correlato existente en el mundo real. Como hemos visto en varios ejemplos, una gran cantidad de producciones de la realidad virtual, muchas de ellas de tipo documental y basadas en imagen de video, no proponen un “fingimiento lúdico compartido”, tal como define Schaeffer (1999[2002]:129) la ficción, sino un modo diverso de acceder a imágenes de registro que presentan referentes que se proponen como existentes, es decir, con fuerte componente indicial.³²

5.7.1. Cibertextualidad y carácter ergódico

En los estudios sobre videojuegos es habitual su caracterización como *cibertextos*, una denominación tomada de Aarseth. En los videojuegos, la participación activa del usuario modifica el texto, así como también el curso de los acontecimientos en ese mundo diegético / ficcional en el que se desarrollan los acontecimientos del juego. La acción requerida para modificar el texto es física (se debe mover la mano sobre el joystick, o el dispositivo de control del que se trate); es justamente la presencia de acción física en la interacción la que establece para Aarseth el límite entre un cibertexto y otros tipos de texto. Un cibertexto funciona entonces como una máquina, en tanto se trata de un “dispositivo mecánico que requiere el accionar del operador humano (...) en la construcción de sentido” (Aarseth 1997:2, citado en Molina Ahumada, 2014: 4).

El término “literatura ergódica”, muy extendido en el campo de estudio de los videojuegos, fue acuñado por Aarseth, y hace foco justamente en el tipo de textos que requiere algún esfuerzo físico para su consumo:

(...) el usuario de cibertexto también actúa en un sentido extranoemático. Durante el proceso cibertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es una obra de construcción física del que los distintos conceptos de “lectura” no dan cuenta. Este fenómeno lo llamo ergódico (...) En la literatura ergódica, para recorrer el texto, se requiere del lector un esfuerzo no trivial. (Aarseth, 1997:1)³³

Murray (1999) habla de esta participación activa del usuario en términos de una “actuación”, que Pablo Molina Ahumada explica de este modo: “realización de una variante en un conjunto limitado de posibilidades, previstas por el autor y reguladas por un procedimiento informático” (Molina Ahumada, 2014: 4). En su lectura de Murray, el autor argentino enfatiza que la actuación tiene un componente importante de regulación: la participación activa del usuario sería siempre “una variante dentro de un conjunto limitado de posibilidades, todas ellas

³² Véanse, por ejemplo, el documental “Notes to my father”, de My Choices Foundation, con dirección de Jayisha Patel en Oculus Video: <https://www.oculus.com/vr-for-good/programs/notes-to-my-father/> [Consulta: 13/7/2017].

³³ En todas las citas textuales de Aarseth que se encuentran en este capítulo, la traducción es nuestra.

previstas por el autor y reguladas por el procedimiento informático. Lejos de ser un co-autor, el jugador desempeña un papel en una escena que lo aguarda” (Molina Ahumada, 2015:86).³⁴

A este conjunto de posibilidades previstas y reguladas nos referimos en 2007 cuando trabajamos la noción de “motor” a propósito de los videojuegos tradicionales. Habíamos dicho que un motor se caracterizaba por “una cierta disposición de personajes y objetos, en la cual es habitual la presencia de ayudantes y oponentes, sobre una determinada estructuración espacial que se muestra en pantalla con un cierto punto de vista configurando una escena en la cual se desarrolla un cierto tipo de acción, con su propia dinámica temporal y de interacción para el usuario” (Zelcer, 2007:8). En aquel trabajo nos ocupábamos de los videojuegos de tipo *arcade*, donde no siempre hay estructuras de relato fuerte (aunque sí hay, de algún modo, presencia de narratividad); un aspecto que tiene mucha mayor presencia en los modernos videojuegos de los que se ocupa Molina Ahumada, así como también en buena parte de las experiencias y películas de realidad virtual.

Decíamos algunas páginas atrás que en las experiencias de realidad virtual hay una puesta en situación en una historia, que luego simplemente transcurre más allá de lo que el usuario realice, y que el usuario puede observar, en cada momento, en distintos planos o encuadres. La posibilidad de hacer encuadres ilimitados en los videojuegos sólo se verifica en algunos de ellos: aquellos que trabajan con espacios modelados en 3D, que el usuario puede recorrer con relativa libertad (dentro de las regulaciones señaladas); en los restantes, las restricciones para los puntos de vista y perspectiva son mayores. Los videojuegos, en cambio, presentan mayores grados de libertad en relación con el desarrollo de las historias, que –aun cuando se mueven sobre un repertorio predeterminado– pueden tener distintos desarrollos y desenlaces en cada partida. En las experiencias de RV, en cambio, los acontecimientos transcurren siempre iguales independientemente de cómo sean vistos.³⁵ Tanto en unos como en otros, lo que cada uno ve depende de su *performance*.

¿Las experiencias de realidad virtual pueden ser entonces consideradas cibertextos, o –en términos de Aarseth “literatura ergódica”? Antes de responder esto volvamos una vez más a este autor para observar cómo define su opuesto: la literatura no ergódica. Dice Aarseth: “Si la literatura ergódica tiene sentido como concepto, también debe haber literatura no-ergódica, donde el esfuerzo por recorrer el texto es trivial, sin responsabilidades extranoemáticas para el lector, con excepción de (por ejemplo) el movimiento ocular y el giro periódico o arbitrario de páginas” (Aarseth, 1997:1).

El esfuerzo para interactuar con la imagen de RV en su forma básica no es mayor que el requerido para interactuar con un texto o incluso un film ordinario; una vez puesto el casco, no hay más exigencia física que la requerida al espectador de cinematográfico: oír, mirar; nada que tocar, desplazar o presionar. Ni siquiera está la acción de pasar las páginas que Aarseth

³⁴ Molina Ahumada señala que el término original en inglés correspondiente al traducido “actuación” es “agency”, es decir, “agencia” o “agenciamiento”. El término empleado en la versión inglesa subraya “que es la acción ejercida y la propia posibilidad del sistema programado de la narración quienes confieren su condición de agente al lector/jugador/receptor”, dice Molina, y concluye: “la traducción como ‘actuación’ opaca este efecto del texto sobre el receptor, reconduciendo la interpretación hacia una idea teatral del proceso” (Molina, 2015:86).

³⁵ Con algunas excepciones, como veremos enseguida.

concede a la literatura no ergódica como un pequeño esfuerzo permitido que no cambia su estatuto. En una primera lectura de Aarseth podríamos tender a pensar entonces que las experiencias de realidad virtual no constituyen cibertextos. Ahora bien, cuando Aarseth excluye el hojear (junto con el movimiento de los ojos) de los “esfuerzos no triviales” de consumo de la literatura ergódica lo hace, podríamos decir, porque eso no altera en nada la construcción de sentido; antes bien, es la acción física mínima requerida para su consumo ordinario. Nos vemos tentados enseguida a refutar esta afirmación, diciendo que el caso de la realidad virtual es diferente puesto que, al movernos, la imagen cambia radicalmente. El sólo moverse, en ese caso, estaría ocupando un lugar equivalente al tocar o intervenir el texto en otros tipos de producciones, como los videojuegos. La intervención es justamente señalada por Aarseth como el modo propio de vinculación de los “lectores” (categoría que también discute) con los cibertextos: “El lector de un cibertexto (...) no está seguro, y por tanto –puede decirse– no es un lector. El esfuerzo y la energía que el cibertexto le requiere a su lector lleva a pensar, más que en interpretación, en intervención” (Aarseth, 1997:4).

¿Realmente podemos considerar estos cambios de vista, por más novedosos que sean en sus aspectos técnicos, como una intervención textual? Si observáramos una escultura, texto indiscutiblemente no ergódico, desde distintos puntos de vista, no dudaríamos demasiado en decir que por el sólo hecho de cambiar nuestra perspectiva o distancia, su estatuto de no ergódico no se modifica. Incluso si estuviéramos ante esculturas barrocas o románticas, en las que muy habitualmente el único modo de observar la totalidad de la superficie escultórica es adoptando múltiples posiciones y ángulos, seguiríamos sosteniendo lo mismo: lo que cambiaría en esos casos es lo que se ve cada vez, no las cualidades de ese objeto. En ese aspecto, ¿una experiencia de realidad virtual se asemeja más a una escultura o un videojuego? Lo que estamos discutiendo aquí es si la cualidad de ergódico implica una intervención en el plano del discurso o en el de la historia. En el videojuego, las intervenciones modifican ambos planos mientras que, en las experiencias ordinarias de realidad virtual sólo modifican el discurso, pero no los acontecimientos, objetos o personajes de esa diégesis. Siguiendo una vez más a Aarseth, nos inclinaremos por decir que la posibilidad de intervención propia de los textos ergódicos se juega en el nivel de la historia:

Las tensiones que están en juego en un cibertexto, aunque no son incompatibles con las del deseo narrativo, son también algo más: una lucha no sólo por la intuición interpretativa sino también por el control narrativo: “quiero que este texto cuente *mi* historia; la historia que no podría ser *sin mí*”. (Aarseth, 1997:4)

Ahora bien, como veremos enseguida, dentro de las experiencias de RV pueden aparecer algunas posibilidades de interacción que permitan intervenir en el curso de los acontecimientos; en esos casos, indudablemente estaríamos ante textos ergódicos. Esto quiere decir que la imagen de realidad virtual no es de por sí ergódica o no, como no tampoco puede predicarse tal cosa de la letra escrita. La cualidad cibertextual se define entonces en otro nivel, referente a las posibilidades de intervención en la historia: así, experiencias interactivas de realidad virtual, o incluso juegos montados sobre realidad virtual, serán indudablemente textos

ergódicos, mientras que las películas de RV, o las experiencias no interactivas, no lo serán.³⁶ Enseguida nos ocuparemos de describir algunas de las maneras básicas de interactuar ergódicamente en la realidad virtual.

5.7.2. Identificaciones

Regresemos a la comparación con los videojuegos, para preguntarnos ahora por los modos de representación del usuario en la imagen. En las experiencias de realidad virtual esta representación no está figurada: no hay un avatar, no nos vemos a nosotros mismos, no hay un personaje con el cual identificarse. En este sentido, prima una identificación con el lugar de la cámara, tal como señalaba Metz para el lenguaje cinematográfico. Es impactante revisar, más de cuarenta años después, la descripción de la situación del espectador cinematográfico que realizaba Metz, puesto que también da cuenta en buena medida de la situación del usuario de realidad virtual. La citamos aquí *in extenso*:

(...) la institución del cine prescribe un espectador inmóvil y silencioso, un espectador hurtado, en constante estado de submotricidad y de superpercepción, un espectador alienado y feliz, acrobáticamente aferrado a sí mismo por el hilo invisible de la vista, un espectador que sólo en el último momento se recobra como sujeto, mediante una identificación paradójica con su propia persona, ya extenuada en la mirada pura. No se trata aquí de la identificación del espectador con los personajes de la película (ya secundaria), sino de su identificación previa a la instancia vidente (invisible) constituida por la misma película como discurso, como instancia que *pone por delante* la historia y que la da a ver. Si la película tradicional tiende a suprimir todas las marcas del sujeto de la enunciación, es para que el espectador tenga la impresión de ser él mismo ese sujeto, pero en estado de sujeto vacío y ausente, de pura capacidad de ver (...) Estos múltiples datos certifican sin ninguna duda que la identificación primaria del espectador se realiza alrededor de la propia cámara, tal como lo ha demostrado Jean-Louis Baudry. (Metz, 1973: 97).

Más allá de las similitudes, deseamos señalar al menos dos diferencias entre esta situación del espectador cinematográfico y la del usuario de realidad virtual. Por un lado, la submotricidad que presenta es menor: al igual que el espectador cinematográfico permanece en un mismo lugar, pero puede estar tanto sentado como de pie, y moverse ligeramente, en particular, se espera que lo haga con la cabeza.³⁷ Por el otro, la superpercepción es diferente; mayor por un lado y menor por el otro. Mayor porque la imagen ocupa una superficie mayor del campo

³⁶ La indagación podría continuar un paso más, para preguntarse por el tipo de cibertexto que constituyen las experiencias de realidad virtual. Sin embargo, esa pregunta encontrará una respuesta diferente cada vez, puesto que las variables que permiten caracterizar el tipo de cibertexto del que se trata en cada caso, como su transitoriedad (Aarseth, 1997:63) o no, dependerán de las estructuras y dinámicas en las que se inserta la imagen de RV en cada texto en particular.

³⁷ Esto siempre que nos restrinjamos al tipo de experiencia de realidad virtual al que nos estamos refiriendo, que se observa con unos anteojos o cascos, sin ningún otro dispositivo técnico. Como veremos al final del capítulo, existen ya otros dispositivos adicionales que permiten tener una experiencia táctil, junto con propuestas de VR pensadas para que el usuario se desplace efectivamente dentro de un espacio, teniendo un grado de interacción con los objetos (reales o virtuales del espacio) mucho mayor; en estas experiencias, el avatar del usuario también aparece figurado.

perceptual visible, y menor porque en la realidad virtual el espectador/usuario nunca ve toda la imagen al mismo tiempo.³⁸

Por contraposición a las experiencias de realidad virtual, en los videojuegos sí hay una representación digital de un “yo” en el “avatar” o personaje que es comandado por el usuario. Mientras que en la realidad virtual la identificación con la cámara es la que prima; en el caso de los videojuegos, la identificación con estos personajes –que en el cine Metz considera “secundaria”– es la que toma la escena. La identificación con los personajes es del orden de una exterioridad; me identifico con ese otro; en el caso de la cámara, me identifico con esa mirada, con esa “instancia vidente” de la que habla Metz. Sin embargo, en la RV se produce un efecto de desaparición de la pantalla; en ese sentido, a diferencia del cine, en estas imágenes desaparece perceptualmente la idea de mediación: si en el cine veo a través de los ojos de ese otro que es la cámara, en la realidad virtual parecería que veo directamente.

5.7.3. Espacialidad: Web, videojuegos, realidad virtual

Aarseth discute y critica la idea del texto narrativo como “laberinto”. El estudio de los cibertextos, dice este autor, hace ostensible la debilidad del empleo de las metáforas espaciales en la teoría de la narrativa, puesto que la literatura ergódica la encarna de un modo diferente:

Esto puede ser difícil de comprender para el crítico literario tradicional, que no percibe la diferencia entre estructura metafórica y estructura lógica, pero es esencial. El lector de cibertextos es un jugador (...) el cibertexto es un mundo de juego, o un juego del mundo, en el que es posible explorar, perderse o descubrir caminos secretos, no en sentido metafórico, sino a través de las estructuras topológicas de la maquinaria textual. (Aarseth, 1997:4)

Como señalamos en un viejo trabajo, la World Wide Web trajo consigo un conjunto de metáforas provenientes de distintos universos, en el que se destaca el de la arquitectura (y en general, la espacialidad). Decíamos entonces:

Las metáforas de la tridimensionalidad y la espacialidad son características de Internet, sobre todo, cuando se habla de la Web: dan cuenta de ello términos tales como *sitio*, *arquitectura*, *portal*, *navegación*, *ciberespacio*, *red*, etc. Se trata de denominaciones que reconocen un origen metafórico (...), pero que forman parte del lenguaje llano para referirse a la Web, en la medida en que son el único modo que existe de denominar a esos fenómenos. (Zelcer, 2006:4)

Este universo metafórico espacial se extendió a diversos ámbitos discursivos, que incluyen al menos dos: por un lado, la generación de mediciones en la Web: así, en cada *sitio* se miden las *visitas* que se generan mensualmente. Por el otro, a textos académicos, donde también aparecieron referencias a estos productos digitales en términos de la espacialidad. Una de las autoras que lo emplea en ese campo es Murray, quien se refiere a la aparición del ordenador como un “medio participativo de inmersión”. Describe Murray: “Con sus detalles enciclopédicos y sus espacios navegables, el ordenador puede proporcionarnos un espacio concreto para visitar aquellos lugares que deseamos conocer” (Murray: 1997[1999]:110).

³⁸ Como veremos luego, lo que en verdad está desdibujado es la idea de cámara (en particular, la de puesta de cámara).

El empleo del término “concreto” en un universo conceptual de origen metafórico no hace sino indicarnos el hecho de que el uso de la Web se experimenta efectivamente como un recorrido espacial. Como señalan Lakoff y Johnson (1980[2007]), las metáforas terminan por estructurar el modo en el que experimentamos nuestras experiencias cotidianas. En el caso de estos conjuntos de términos, se han vuelto en el universo de la conversación sobre Internet en la denominación llana de los fenómenos (catacrexis) (ver Zelcer, 2006:5).

Frente a la espacialidad metafórica de la Web, en la realidad virtual la remisión a un espacio no es de tipo figural, sino referencial: esas imágenes construyen un espacio. Un espacio en el que, todos coinciden en señalar, el usuario experimenta una inmersión.

5.8. LA INMERSIÓN

Como hemos visto en numerosas citas presentadas en este capítulo, es coincidente en la literatura acerca de la realidad virtual el señalamiento de que se trata de experiencias de tipo *immersivo*. Una revisión bibliográfica indica que este calificativo aplicado a las imágenes digitales tiene larga data; se encuentra ya en estudios clásicos sobre la Web (cuya navegación nos presentaría experiencias inmersivas), sobre videojuegos (que serían, también, experiencias inmersivas) y, como se dijo, en los estudios de realidad virtual. ¿En qué radica la cualidad de inmersivo de un dispositivo? ¿Se denomina de este modo a un efecto perceptual, uno psicológico, o una combinación de ambos?

El calificativo de “inmersivo”, expandido recientemente a propósito de este tipo de tecnología, había sido empleado hace ya veinte años también por Murray para referirse a las posibilidades abiertas por los ordenadores. En su problematización de este término, la autora define:

La experiencia de trasladarse a un lugar ficticio muy elaborado es un placer en sí misma, independientemente del contenido de la fantasía. Esta experiencia es la que denominaremos “inmersión”. (Murray: 1997[1999]:111)

Enseguida Murray reconoce el origen metafórico del término; una vez más, la metáfora se refiere a movimientos en el espacio:

Es éste un término metafórico derivado de la percepción física de estar sumergido en el agua. En una experiencia de inmersión psicológica buscamos lo mismo que cuando nos zambullimos en el océano o en una piscina: la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente. (Murray, 1997[1999]:111)

Como se ve, aquí la definición de Murray es inicialmente de tipo psicológico; en este caso aparece a propósito de representaciones bidimensionales observables en computadoras; sin embargo, como la misma autora propone, podría pensarse para cualquier materialidad:³⁹

³⁹ Esta caracterización de la inmersión tiene puntos de contacto con la *inmersión ficcional*, que Schaeffer caracteriza fenomenológicamente a partir de cuatro puntos: “[1] La inversión de las relaciones jerárquicas entre percepción (...) intramundana y actividad imaginativa,(...) [2] la coexistencia de dos mundos, el del entorno real y el del universo imaginado (aunque sea imaginado a través de actos perceptivos), cada uno con sus propias referencias (...) [3] La inmersión ficcional es una actividad homeostática, es decir, que se regula a sí misma con ayuda de bucles retroactivos (...) [4] Las representaciones vividas en estado de inmersión ficcional están en general saturadas desde el punto de vista afectivo” (Schaeffer,1999[2002]:164).

Una narrativa sugestiva en cualquier medio se puede experimentar como si fuera realidad virtual, porque incluso nuestro cerebro está preparado para sumergirse en las historias con una intensidad tal que el mundo a nuestro alrededor desaparece. (Murray: 1997[1999]:109)

Curioso giro retórico, en el que la realidad virtual no es el término metaforizado, sino el que funciona como metáfora, en la que el sema en común es la *desaparición del mundo circundante*. Como se ve, este empleo como término metaforizante arroja luz sobre la singularidad de la inmersión en la realidad virtual.

La definición de inmersión con la que abre su capítulo dedicado al tema, restringida al orden psicológico, se amplía conforme avanza el texto para incluir también cuestiones perceptuales. Refiriéndose al CD-ROM *Enterprise* señala: “El movimiento es tan fluido, los gráficos tan realistas y la representación tan eficiente, que nuestra visita a la *Enterprise* se convierte en algo mágico. Es como si de veras estuviésemos a bordo de la nave real” (Murray: 1997[1999]:121). En el desarrollo del texto la autora parece finalmente contemplar un conjunto de cuestiones diversas en relación con las cualidades inmersivas, entre los que deben contarse al menos la calidad de representación, la presencia de una historia y la posibilidad de participación.

Arnau Gifreu-Castells también problematiza la noción de inmersión a propósito de los medios digitales, aunque –aclara desde un inicio– no es un concepto que se restrinja solamente a ellos. Aunque de un modo distinto, este autor la define considerando los mismos factores como los principales constructores del efecto inmersivo para el caso de estos medios: “En el campo que nos ocupa, el ámbito de los medios digitales, la inmersión se puede conseguir a partir de la representación visual y la interacción con las historias que nos posibilitan las tecnologías digitales” (Gifreu-Castells, 2016:56). También este autor aclara que la sensación de inmersión no se logra sólo con capacidades tecnológicas: “ésta es una cualidad psicológica que se debe despertar en el usuario a partir de la recreación de un escenario digital interactivo” (Gifreu-Castells, 2016:56).⁴⁰

En los videojuegos, señala Diego Maté, las posibilidades de interacción bastan para sumergir al jugador en una experiencia inmersiva, lo que hace que no requieran “*per se* de un modo de representación fotorrealista o de mecanismos narrativos como los del cine” (Maté, 2016:98). Dicho de otro modo, lo que señala Maté es que, dentro del par representación / interacción ya formulado por otros autores, la especificidad de la inmersión en el videojuego pasa por la dimensión interactiva.

En este par, podemos pensar, la realidad virtual se encuentra mucho más del lado del primer factor señalado por Murray: la calidad de la representación; donde por calidad entendemos no sólo cuestiones técnicas referentes a cierto nivel de sofisticación, como la resolución que pueda tener la imagen, sino también sus aspectos cualitativos, que incluyen, como se ha señalado, el abarcar la totalidad del campo perceptivo, la visión en 360 grados y la tridimensionalidad. De hecho, frente a otros dispositivos vinculados a los medios digitales, es

⁴⁰ El autor está citando aquí a Domínguez, Eva (2013) *Periodismo inmersivo: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción*. Tesis doctoral, Facultad de Comunicación Blanquerna, Universidad Ramón Llull.

muy acotada la intervención que el consumidor de experiencias de RV puede tener en ese mundo diegético. Sin embargo, hay de base un efecto inmersivo en cualquier producto de la realidad virtual por la combinación de la suspensión de la conexión sensorial / perceptual con el afuera del texto (siempre con la vista, muy habitualmente con el oído, cuando se emplean auriculares) y su reemplazo por la visión panorámica en tres dimensiones. Como se ve, esto va más allá del mayor o menor realismo de la imagen, o incluso de su estatuto semiótico: se trata de características perceptuales propias de su dispositivo. Sobre esa base de cualidades inmersivas sí pueden producirse mayores o menores efectos provenientes del realismo o la calidad de la imagen. Y a su vez, sobre las cualidades de esta representación pueden encabalgarse eventuales efectos psicológicos de inmersión.

La anulación de toda otra percepción visual del mundo circundante hace que la realidad virtual no sea inmersiva como lo puede ser una novela literaria, un film, o incluso un sitio web o videojuego de consola. En todos estos tipos de textos hay siempre un marco y una percepción de un “fuera del texto”, que en la RV no se produce. Eso hace que ocupe un lugar privilegiado entre las técnicas inmersivas: “La realidad virtual inmersiva, tan de moda actualmente, implica una inmersión sensorial en el entorno virtual. Esta técnica se constituye como el máximo exponente de la promesa de inmersión que desde sus orígenes ha acompañado a los entornos digitales” (Gifreu-Castells, 2016:57).⁴¹

Uno de los términos estrechamente vinculados al de inmersión es el de *simulación*. En efecto, ese “mundo circundante” diferente que aparece en las experiencias inmersivas puede ser pensado como un espacio simulado. Manovich señala que, a diferencia de la tradición de la representación, la de simulación persigue mezclar los espacios físico y virtual en vez de separarlos. Sin embargo, a diferencia de las simulaciones clásicas, que creaban falsos espacios que continuaban a los normales, en este caso, la sustitución es total: la realidad física desaparece del campo perceptual visual y es reemplazada por la simulada, virtual.

Diego Levis define justamente las propiedades inmersivas en relación con la posibilidad que ciertas tecnologías tienen de realizar simulaciones. En su perspectiva, podría decirse, el foco de la inmersión está más en los aspectos perceptuales que en los psicológicos. Su definición de lo inmersivo –restringida a los productos informáticos– pone el foco en la ilusión de estar en un espacio: “La inmersión se refiere a la propiedad de ciertas aplicaciones informáticas de simular con imágenes y sonidos un espacio físico dentro del cual el usuario se puede mover (o tiene la sensación de moverse, como en el caso de algunos videojuegos)” (Levis, 2014:200).

Es interesante que Levis incluya en su definición el plano sonoro. El sonido es señalado por Gifreu-Castell como uno de los elementos que pueden potenciar ambientes inmersivos: “La utilización del sonido, utilizado a partir del ambiente sonoro generado por la música y los efectos principalmente, es una estrategia que puede generar por sí misma inmersión en el relato” (Gifreu-Castells, 2016:59). En rigor, más allá de los casos de sonidos generados y añadidos en otros productos como los videojuegos (en los que probablemente Gifreu-Castells esté pensando), los sonidos ambientes en registros de video son también parte constitutiva de ese espacio. La construcción espacial inmersiva de la realidad virtual se complementa entonces

⁴¹ Aquí también el autor está citando a Domínguez (2013).

articuladamente con este universo registrado o elaborado técnicamente de sonidos ambientes. Como señala Standler Reinhold, en las experiencias de la RV se amplifican los sentidos de la vista y del oído, mientras que los otros tres (gusto, olfato y tacto) permanecen conectados con la realidad física, aunque de un modo disminuido (Reihnold, 2016:4). Con los auriculares completando los visores, las experiencias de RV suspenden así no sólo la percepción visual del entorno, sino también la auditiva, y la sustituyen completamente por ese mundo de imágenes y sonidos en el que el usuario está inmerso.⁴²

5.9. UNA PROPIEDAD DE LA INTERFAZ RV: LA INTUITIVIDAD

Podemos pensar también la RV como una interfaz que articula dos espacios: el construido en las imágenes, y el efectivamente habitado por el usuario. A través de la interfaz, se construiría el mundo de cada una de las experiencias virtuales.

¿Qué entendemos aquí por *interfaz*? Diego Maté (2016) señala cómo los distintos desarrollos teóricos del concepto han oscilado entre dos grandes aproximaciones: un tipo de definición amplia, que excede el marco discursivo e incorpora dimensiones tecnológicas y sociales, y otro restringido, que se centra en dimensiones textuales, y deja de lado cualquier componente extradiscursivo.⁴³ Puede decirse que la noción de interfaz se encuentra hoy en un momento de desarrollo teórico en el cual tiende a dominar la definición amplia, que designa una enorme cantidad de fenómenos de muy distinta materialidad y de distinto orden, como si su empleo propusiera no tanto una acotación de los fenómenos por su naturaleza sino más bien una mirada específica sobre una multiplicidad de ellos. Se destaca en este tipo de aproximaciones Carlos Scolari, quien en su libro más reciente sobre el tema *–Las leyes de la interfaz (2018)–* justamente compara la noción de interfaz con otras que, en décadas pasadas, fueron dominantes en la observación de los fenómenos sociales, como *estructura*, *signo* o *discurso*: “Si en los años 1950 todo era /estructura/, en los años 1960 se pasó al /signo/, y en los 1980 el /discurso/ se presentó como el concepto clave para comprender infinidad de fenómenos, ¿por qué la /interfaz/ no podría ser una de las palabras clave del Siglo XXI?” (Scolari, 2018:16). En su lectura de la obra de Scolari, Andrés Cuesta González lo resume de este modo: “Desde esta perspectiva, todo constructo social puede ser comprendido como una interfaz. Incluso puede plantearse que toda producción de sentido, en tanto tenga circulación, implica la puesta en funcionamiento de una interfaz” (Cuesta González, 2018:153). Si se debe resumir en pocas palabras, podría decirse que, para Scolari, la pregunta por los fenómenos como interfaces

⁴² Existen ya desde hace años dispositivos adicionales que involucran a otros sentidos. Entre ellos, deben señalarse los de tipo háptico, que permiten el uso del tacto, que son empleados, por ejemplo, en los videojuegos hechos en RV. Por estar centrados en la pregunta por la pantalla, las imágenes y la cámara, los dejamos fuera de nuestras indagaciones, aunque diremos algunas palabras acerca de ellos hacia el final de este capítulo.

⁴³ Maté señala como elemento en común sus propiedades vinculares: “A pesar de las diferencias, la mayoría de los autores parecen coincidir en el carácter vincular de la interfaz, es decir, en su rol de articulación-mediación entre dos instancias separadas y cualitativamente distintas, y en su función informativa” (Maté, 2016:91). Dentro del sistema clasificatorio de Maté, la definición de Manovich es típica del tipo amplio, en tanto “supone tanto una materia discursiva como un conjunto de técnicas y sus respectivos usos” (Maté, 2016:93). Maté señala que es habitual que los autores que suscriben a las definiciones amplias finalmente opten por definiciones restringidas cuando describen metodológicamente su abordaje analítico; el movimiento que hace Manovich en su capítulo acerca de la interfaz ilustra uno de esos casos.

implica abordarlos atendiendo a su funcionamiento como lugares en los que tiene lugar la interacción. En palabras del autor: “la interfaz como lugar o espacio de interacción es quizá la mejor metáfora, la que revela más rasgos pertinentes de la interacción” (Scolari, 2018:29).

Es así como estamos considerando aquí la realidad virtual: como un espacio de interacción, que comprende desde luego una “interfaz de usuario” (Scolari, 2018:28), pero es también una interfaz en el sentido más amplio que propone este autor. Como tal, está regida por las “leyes” que propone Scolari. El recorrido genealógico que propusimos al inicio de este trabajo, en el que pensamos la realidad virtual en relación con otras pantallas o interfaces, puede pensarse en forma sincrónica, si se entiende que al día de hoy la realidad virtual coexiste con esas otras pantallas con las que se vincula. En una aproximación de tal tipo, nos preguntamos cómo la realidad virtual conforma un ecosistema con otras interfaces con las que guarda relación (ley 3), tanto de similitudes como de diferencias. Incluso las nuevas experiencias de “realidades” que siguieron a la realidad virtual –como la realidad aumentada y la realidad mixta–, que al día de hoy coexisten con ella, pueden pensarse como formas de evolución de la realidad virtual (leyes 4 y 6); el tiempo dirá si estas nuevas “realidades” terminan por desplazar a la virtual, o coexisten largamente con ella.

Los avatares de la noción de interfaz recuerdan en cierto modo lo ocurrido con la noción de *dispositivo* que discutimos en el capítulo 1: mientras que algunas aproximaciones restringen su empleo al sentido de la técnica, y se ocupan –por tanto– de los dispositivos técnicos (por ejemplo, Fernández, 1993), otras aproximaciones le asignan un sentido más amplio. De un lado, la semiótica (por ejemplo, Traversa 2001 y 2009), como vimos, mantiene para los dispositivos un cierto nivel de indagación específico referente a las regulaciones de los vínculos y los intercambios mediados, yendo más allá de la mera técnica. Del otro, como vimos, aproximaciones de la filosofía contemporánea, como la de Giorgio Agamben (2006), que parte de reseñar y discutir a su vez la obra de Foucault (1975), termina volviendo la noción de dispositivo aplicable a fenómenos de distinto orden y materialidad. En algunos ámbitos del conocimiento, como en los estudios sobre videojuegos, la noción de interfaz y la de dispositivo tendieron a solaparse o confundirse. El mencionado trabajo de Maté ayuda a ordenar esta discusión (ver Maté, 2016).

Regresemos ahora a la realidad virtual como un tipo específico de interfaz. ¿Qué propiedades tendrían estas interfaces, y cómo se distinguen de otras pantallas? Volvamos una vez más a Manovich: en su análisis de las interfaces de los ordenadores, este autor desarrolla la noción de *interfaz cultural*, con la que designa “una interfaz entre el hombre, el ordenador y la cultura: son las maneras en las que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos” (Manovich, 2001[2006b]:120). El autor señala que el lenguaje de las interfaces culturales “se compone en gran parte de elementos de otras formas culturales que ya resultan familiares” (Manovich, 2001[2006b]:121), entre las que señala el cine, la palabra impresa y la interfaz de usuario generalista. Al retomar estas formas culturales conocidas, la pantalla del ordenador se vuelve *intuitiva*. En un trabajo publicado hace algunos años (Zelcer, 2014) discutimos justamente la cualidad de lo intuitivo a propósito de ciertas pantallas e interfaces. La pregunta que nos hacíamos allí era cómo un determinado diseño de interfaz en un nuevo dispositivo tecnológico –estábamos trabajando entonces con las pantallas táctiles–

podía volverse intuitivo. Nuestra perspectiva retomaba la noción de interpretante de Peirce para señalar que el efecto de intuitividad tenía que ver con la convocatoria, por parte de un determinado diseño de interfaz, de configuraciones y modos de interacción ya conocidos.⁴⁴ Puede pensarse que, en aquel trabajo, estábamos de algún modo preguntándonos por el modo en el que se produce esa “familiaridad” con ciertas formas culturales de las interfaces que ya había señalado Manovich. Decíamos entonces:

Así entendido, lo intuitivo a propósito de la interacción con interfaces está ligado a las configuraciones conocidas. Desde la semiótica, puede decirse que la intuición no es otra cosa que una denominación para la posesión de ciertos interpretantes, vinculados justamente con distintos niveles de estas configuraciones: esquemas de interacción, estructuras u organizaciones espaciales, relaciones causa-efecto, convenciones iconográficas, etc. De algún modo, entonces, la cualidad de intuitivo es un efecto de corpus: una cierta configuración o propuesta de interacción se propone como intuitiva en tanto sigue ciertos moldes o patrones que han sido empleados con cierta insistencia en el pasado, al punto tal de producir una cierta “naturalización”. La intuitividad implica así algún tipo de repetición. (Zelcer, 2014:46)

En el trabajo citado proponíamos una clasificación de los interpretantes que puede convocar un determinado diseño para construir intuitividad. La presentamos aquí, porque creemos que puede resultar relevante para pensar de qué modo una experiencia de RV puede proponerse como “intuitiva”. Organizábamos entonces los distintos interpretantes en tres grupos:

- El primer grupo corresponde a aprendizajes adquiridos en el empleo de interfaces soportadas en otros dispositivos digitales, diferentes del que se está considerando. Este grupo de interpretantes nos permitía explicar, por ejemplo, cómo ciertos modos de interactuar con pantallas táctiles resultaban intuitivos por parecerse a los modos de interacción que tenían lugar con otros equipos electrónicos conocidos con antelación; por ejemplo, computadoras de escritorio o *notebooks*. En este sentido, un diseño de interfaz resulta intuitivo cuando presenta esquemas de interacción ya conocidos por la experiencia con otros dispositivos o pantallas, que se recrean sin modificación o con cambios menores en las nuevas técnicas.
- El segundo grupo corresponde a los saberes referentes a un conjunto de esquemas de interacción que son *proprios de las interfaces del dispositivo técnico que se está estudiando*. Por ejemplo, el “clic derecho” resulta desde hace años para el usuario de PC un recurso al que puede recurrir intuitivamente para conocer qué operaciones puede realizar con un determinado elemento (archivo, carpeta) que observa en la pantalla (cortar, copiar, borrar, etc.). Es evidente que no hay nada de natural en hacer clic con el botón secundario del *mouse* con este fin; sin embargo, es una de las operaciones que llamamos “intuitivas” por su grado de fijeza en la interacción con los sistemas operativos informáticos más extendidos. En el caso de los nuevos dispositivos técnicos, hay modos de interacción que

⁴⁴ Decíamos en aquel trabajo: “optamos por hablar de intuitividad, y no de intuición. La intuición sería una facultad humana puesta en juego frente a un objeto cualquiera –entre los que se puede contar un diseño digital– gracias a la cual se puede lograr la comprensión ‘instantáneamente, sin necesidad de razonamiento’, tal como la define el DRAE. En cambio, la intuitividad –una noción más semiótica, ligada a los efectos de sentido– sería una propiedad predicable de ese objeto, que consistiría en habilitar, e incluso interpelar, (...) la intuición de sus usuarios” (Zelcer, 2014:44).

no presentan intuitividad, pero que pueden volverse intuitivos por un efecto de repetición que instaure previsibilidad.

Como se ve, tanto los interpretantes del primer grupo como los del segundo corresponden a aprendizajes obtenidos en la experiencia con interfaces digitales. Sin embargo, mientras que el primer grupo nos explica los casos en que un determinado diseño de interfaz nos resulta intuitivo por parecerse a los aprendidos con otras técnicas, el segundo nos explica aquellos casos en que un cierto recurso se vuelve intuitivo por efecto de la repetición de sus apariciones dentro de las interfaces de una misma técnica (por ejemplo, un cierto tipo de pantalla o dispositivo digital). En relación con la problemática de la realidad virtual, los primeros interpretantes son aquellos que explican cómo la frecuentación de otros tipos de pantallas puede volver intuitiva una experiencia de RV, mientras que los segundos son aquellos que se vuelven intuitivos por su empleo insistente dentro de las experiencias de RV.

- Finalmente, el tercer grupo de interpretantes es el convocado por una serie de esquemas de interacción que realizamos con las pantallas o interfaces de un modo *similar al que lo hacemos con los objetos de la vida cotidiana*. En el trabajo citado observábamos cómo habían surgido nuevos modos de interacción de este tipo con las pantallas táctiles, con ciertos modos de desplazamiento de los objetos, que no podían manifestarse de ese modo en las pantallas tradicionales. A diferencia de los interpretantes puestos en juego en los dos primeros conjuntos, que son de naturaleza digital, los de este conjunto fueron aprendidos en nuestras interacciones con los objetos del mundo, incorporados tempranamente en nuestras vidas –algunos de ellos, incluso cuando estábamos desarrollando nuestras primeras habilidades motrices.

El “principio de coherencia” del que habla Manovich cuando caracteriza la moderna interfaz del usuario hace referencia justamente a uno de los modos de construir intuitividad, que es la persistencia en el tiempo del empleo de los mismos elementos para las mismas funciones; una estabilidad que genera previsibilidad: “Uno de los principios básicos de la moderna interfaz de usuario es el de coherencia. Dicta que menús, íconos, ventanas de selección y otros elementos de la interfaz deben ser los mismos en las distintas aplicaciones” (Manovich, 2001[2006b]:143): se trata de funcionamientos que señalamos para el primero y segundo conjunto de interpretantes, en los que la repetición genera previsibilidad. Entre estos elementos podrá haber varios que tengan funcionamientos icónicos o metafóricos, lo que puede agregar a su vez un funcionamiento intuitivo en una doble dirección: el ejemplo que cita Manovich, del ícono para hacer *zoom* en las aplicaciones de computadora resulta intuitivo tanto por su funcionamiento metafórico de origen (es una función digital que sirve para ver más grandes los elementos, *comparable con* lo que permiten hacer las lupas con los objetos del mundo), como por su grado de repetición. La eficacia de los elementos con origen icónico similares a objetos tecnológicos que han caído en desuso da cuenta de su fuerte funcionamiento

convencional, como ocurre con el ícono de “guardar” similar a los viejos *diskettes*, hoy desconocidos para las generaciones más jóvenes de usuarios de computadoras.⁴⁵

¿Qué ocurre en el caso de la realidad virtual? La pantalla de RV nos obliga a *suspender múltiples interpretantes que ponemos en juego en relación con las pantallas que conocíamos hasta ahora* (es decir, los del primer conjunto). Si una pantalla es una superficie que se percibe como bidimensional, con límites definidos, que no cambia lo que muestra por el hecho de que la miremos (como el cine o la televisión), o si lo hace, es por acciones que realizamos con cierto esfuerzo físico (cambiar el canal con un control remoto, clicar un mouse, digitar en un teclado, dar toques o desplazar el dedo en una pantalla táctil) que siempre exceden el mero mirar (como señala Aarseth); entonces muchos de los hábitos o leyes que ponemos en juego en nuestro contacto con las pantallas no tienen lugar aquí. Como ocurrió con la llegada de las pantallas táctiles, que nos invitaron a *desaprender* nuestro hábito de tomar el teclado o el *mouse* para que algo ocurriera en ellas, y volver a poner en juego interpretantes propios de nuestra interacción con los objetos del mundo, con las pantallas de RV debemos poner en juego hábitos corporales del mirar que empleamos para conducirnos en la vida cotidiana más allá de las pantallas: son los interpretantes del tercer conjunto. Si en nuestra relación con la pantalla cinematográfica o televisiva debemos permanecer con la cabeza quieta y la mirada posada sobre los límites rectangulares de su superficie, dejando que el texto decida qué mostrarnos en qué momento, las pantallas de RV nos llevan a abandonar esa quietud y a girar la cabeza para observar el entorno, decidiendo nosotros qué veremos y desde qué perspectiva, como lo hacemos a diario cuando deseamos observar el espacio que nos rodea. Dicho de otro modo, la intuitividad de las pantallas de realidad virtual no proviene tanto de nuestra interacción con otras pantallas como de nuestra experiencia visual en el mundo.⁴⁶

Como con el desplazamiento de elementos sobre las pantallas táctiles, en la realidad virtual se ponen en juego interpretantes aprendidos en el contacto con los espacios del mundo. En este sentido, el tipo de interacción propuesto se asemeja a las interfaces de videojuegos que Juul denomina “miméticas”; en palabras de Diego Maté, se trata de aquellas que “no requieren del usuario una destreza previa [puesto] (...) que se apoyan en saberes externos al videojuego” (Maté, 2016:93); un ejemplo de estas interfaces serían los juegos de consola en los que el jugador comanda el avatar en pantalla haciendo los movimientos que desea que realice con su propio cuerpo. Estas interfaces se oponen a las llamadas “arbitrarias”, que requieren la utilización de un joystick y por tanto la puesta en juego de habilidades y saberes específicos de los géneros del videojuego, es decir, aquellos adquiridos por la frecuentación de otros textos.⁴⁷ La mimesis en el caso de la realidad virtual es de carácter perceptual: son las formas

⁴⁵ Una viñeta humorística que circuló hace un tiempo por las redes sociales ilustra este fenómeno – ver <https://estudiafeliz.com/2016/06/20/imprimiste-en-3d-el-icone-de-guardar/> [Consulta: 18/4/2019].

⁴⁶ El fenómeno de la intuitividad que estamos señalando aquí no es del orden de lo perceptual, sino del orden de los hábitos, y está vinculado con los aprendizajes y la experiencia. Esto no quita que en los sistemas perceptuales puedan producirse, en algunas personas, ciertos desórdenes al emplear dispositivos de realidad virtual, como los cuadros de malestar conocidos como “VR sickness”, que han sido explicados justamente como un conflicto sensorial entre la percepción de automovimiento y las entradas (*inputs*) del sistema visual.

⁴⁷ El trabajo citado es Juul, J. (2010) *A casual revolution. Reinventing games and their players*, Cambridge, MIT Press.

de emplear la mirada sobre los objetos y el espacio las que resultan similares en ambos entornos.

En varios pasajes adelantamos que, incluso en las experiencias de realidad virtual en las que sólo se emplea un casco, sin ningún “guante” o sensor háptico adicional, existen algunos modos de interacción que van más allá del ajuste de la imagen según el movimiento de la cabeza, que es el constitutivo del dispositivo. Deseamos revisar aquí dos de ellos a la luz del agrupamiento de interpretantes propuesto, porque nos permitirán identificar algunas relaciones de las interacciones presentes en la realidad virtual con las provenientes de dispositivos preexistentes.

En primer lugar, señalemos que algunos cascos de RV, como el muy extendido Gear VR de Samsung, poseen un *pad* y un botón en uno de los lados. El *pad* es bien conocido para los usuarios de *notebooks*: se trata de una superficie sensible sobre la cual, tocando y desplazando un dedo, se puede mover el puntero en pantalla, tal como se lo haría empleando un *mouse*. El *pad* constituye ya una superficie táctil, pero no es una pantalla: sigue funcionando como un dispositivo periférico a través del cual se realizan acciones en la pantalla. Puesto en los cascos de RV, permite interactuar de distintos modos en la imagen, por ejemplo, moviendo un punto en ella, que funciona como el equivalente al puntero. Tanto con el botón como con el *pad* del casco se ponen en juego, como es evidente, interpretantes del primer tipo.

En segundo lugar, muchas experiencias presentan también *hot spots* en la imagen. Estos recursos nacieron hace más de una década en los sitios web que empleaban tecnología Flash que simulaban ser un espacio tridimensional. En ese entonces definimos los *hot spots* como “‘puntos llamativos’ señalados gráficamente en la imagen” (Zelcer, 2016), y explicábamos que en varios de esos sitios, por entonces novedosos, venían a reemplazar los menús de navegación, herederos a su vez del índice, un modo de organización propio de la gráfica. En los sitios web, los *hot spots* se podían seleccionar haciendo clic con el *mouse*, algo que evidentemente no puede tener lugar en las experiencias de la realidad virtual. El recurso empleado en RV, en cambio, consiste en hacer aparecer un punto cuando nuestra mirada está cerca de ellos. Si lo hacemos coincidir con el *hot spot*, éste realiza una animación de unos pocos segundos (como si estuviera “cargando”) y, si la mirada se sostiene allí, el toque se considera realizado. Como señala Vytautas Alech, un especialista en UX (experiencia del usuario), se trata de “un círculo que carga, que cuenta como un ‘clic’ una vez que se ha completado”.⁴⁸

El toque prolongado se ha extendido hace ya varios años tanto en el mundo de las interfaces físicas como las digitales. En dispositivos de botón único, es habitual que se consiga un efecto con un toque breve, y uno diferente cuando se hace uno prolongado. En el caso de las interfaces digitales, habíamos ya señalado el toque prolongado como una de las convenciones que se habían vuelto habituales en las pantallas táctiles, y que venían ocupar el lugar equivalente al clic con el botón secundario del *mouse* (ver Zelcer, 2014). El sostener (allí el toque, aquí la mirada) reconoce entonces un antecedente relevante en las pantallas táctiles (interpretante del

⁴⁸ La traducción es nuestra. El artículo referido se encuentra en <http://vaexperience.com/leap-vr-concept.html> [Consulta: 22/7/2017].

primer tipo), pero en la especificidad de la mirada, tiende a constituirse en un modo estable de interacción con los dispositivos de la realidad virtual (segundo caso); uno y otro contacto sostenido parecen indicar a su vez una cierta estabilización de la operatoria que atraviesa múltiples interfaces, soportadas sobre diversas técnicas.

Como se ve en este breve repaso, las experiencias de realidad virtual construyen su intuitividad con múltiples recursos, que incluyen interpretantes de los tres tipos: si bien lo que distingue la singularidad del dispositivo es el desplazamiento de interpretantes del primer conjunto por los del tercero (es decir, al tiempo que debemos poner en suspenso nuestros hábitos instalados en relación con las pantallas, debemos poner en juego hábitos del mirar que empleamos en relación con los espacios y objetos de la vida cotidiana); hay muchos otros recursos que provienen de otras interfaces (sitios web, pantallas táctiles), y que construyen su intuitividad por su similitud con ellas.

En este recorrido, es singular el tránsito que se produce en los tipos de interacción con los textos digitales que se corresponden con la acción de *seleccionar*, que van del clic al toque, y del toque al movimiento y la mirada. El primero (el clic) se realiza con un dispositivo periférico como el mouse: como es sabido, los movimientos de la mano se reproducen en el puntero de la pantalla, y al presionar el botón principal del mouse se produce el clic, con el cual seleccionamos los elementos. En el caso del toque, el dispositivo periférico desaparece, y el contacto con la pantalla es directo. Como ya señalamos (Zelcer, 2014), el clic con el llamado “botón secundario” es sustituido por el toque prolongado. En las experiencias de realidad virtual, la imagen en pantalla cambia sólo con nuestros giros de cabeza, y fijar la mirada en un punto de interacción equivale a un clic en el mouse, o a un toque en las pantallas táctiles. El tránsito *clic / toque / mirada sostenida* da cuenta de un recorrido singular en el modo de interactuar físicamente con las pantallas digitales. En los primeros dos casos la distinción pasa por la presencia o ausencia de mediación en el contacto: mientras que en el clic encontramos un contacto mediado; en el toque, es directo. La mirada sostenida constituye una novedad de los dispositivos de realidad virtual; por su similitud funcional con el clic y el toque, le da a la mirada una cualidad táctil. Así, el oxímoron la *mirada táctil* parece definir un tipo de interacción singular que nace con las experiencias de realidad virtual. Se trata de un oxímoron no solo porque adjetivo y sustantivo señalan dos sentidos humanos diferentes (la visión y el tacto), sino también porque el mirar se ha opuesto históricamente al intervenir: así fue en las pantallas tradicionales, se sostuvo también en los dispositivos de pantallas dinámicas (Manovich, 2001[2006b]:148) –en las que nada de lo que se ve en ellas cambia por el hecho de ser visto, sino eventualmente por alguna acción física, como el pulsar un botón de control remoto– y fue de igual modo en las interactivas tradicionales, en las que la interactividad implicaba siempre algún tipo de contacto: sea con un dispositivo periférico, sea con la pantalla. En todos esos dispositivos, el espacio entre la pantalla y la mirada era insalvable y de flujo unidireccional: las imágenes iban hacia los ojos, pero cualquier intervención en ellas se realizaba manualmente. En la realidad virtual, la pantalla detecta que está siendo mirada:⁴⁹ es una pantalla que no solo es vista, sino que nos mira, y que –en un flujo inverso al fotónico que

⁴⁹ En verdad, lo que se detecta es el movimiento y la posición de la cabeza, en relación con el punto que se ve en pantalla como referencia, pero el efecto es el de detectar la direccionalidad de la mirada.

es determinante en la generación de las imágenes de impresión, como la fotografía, el cine o televisión— es alterada por nuestro propio mirar. Podría pensarse que el tránsito *clic / toque / mirada* implica también un progresivo ocultamiento: primero de la mediación (en el toque ya no se cliquee), y luego de la acción misma (en la mirada sostenida ya no se toca).

Antes de finalizar este apartado, recordemos una vez más que existen hoy múltiples dispositivos adicionales que funcionan en conjunto con los anteojos, como ser distintos tipos de sensores hápticos o de movimiento, al tiempo que continúa el desarrollo de nuevos cascos que buscan sofisticar de distintos modos las experiencias de realidad virtual. Todos ellos constituyen conglomerados de dispositivos funcionando en modo coordinado, al modo de un hiperdispositivo, y multiplican las maneras posibles de interactuar con las imágenes; sin desconocer su existencia, no los abordaremos aquí, aunque diremos algunas palabras sobre ellos hacia el final de este capítulo.

5.10. INTUITIVIDAD Y CÁMARA SUBJETIVA. ¿UNA ENUNCIACIÓN TRANSPARENTE?

En términos enunciativos, una interfaz que despliega una propuesta de interacción intuitiva se vincula con un cierto efecto de transparencia.⁵⁰ No casualmente existe una discursividad que evalúa positivamente aquellas interfaces que se “invisibilizan” para el usuario. Siguiendo este razonamiento, la cualidad de intuitivo operaría un cierto *borramiento* de la interfaz. Carlos Scolari revisa ciertas teorizaciones acerca de las interfaces llamadas *user-friendly* (“amigables para el usuario”), y señala justamente cómo el efecto de borramiento de la interfaz ha sido ponderado en forma positiva en una parte de la literatura especializada:

El verdadero problema con la interfaz —escribe Donald Norman (...)— es que “se trata de una interfaz [...] Yo no quiero focalizar mi atención en la interfaz, yo quiero concentrarme en mi trabajo”. Toda la filosofía del llamado Diseño Centrado en el Usuario (*User-Centered Design*) (...) gira alrededor de esta idea: para que el usuario pueda concentrarse en su trabajo hay que eliminar la máquina y hacer desaparecer la interfaz. (Scolari, 2004:24)⁵¹

⁵⁰ La idea de “enunciación transparente”, trabajada por múltiples autores, fue resumida y discutida por Christian Metz para el caso del cine en un valioso artículo de 1991, donde la definía como “el enunciado (...) sin enunciación, que se enuncia a sí mismo” (Metz, 1991:1). Señalaba allí ese autor que el efecto de transparencia en los films es el resultado de “un régimen enunciativo, activamente fabricado por el trabajo de un significante muy ocupado en simular la ausencia” (Metz, 1991:3). El efecto de transparencia se opone al de opacidad o enunciación marcada, en el cual el enunciado exhibe sus recursos enunciativos. Independientemente de la transparencia o de la opacidad de la enunciación, dirá Metz, “hay siempre enunciación (...) ya que lo que se dice nunca agota el hecho de que sea dicho” (Metz, 1991:3).

⁵¹ El mismo Scolari señala más adelante cómo esta transparencia es sólo un efecto, que en verdad es el resultado del ocultamiento de los procesos de los niveles inferiores de funcionamiento informático: “(...) que la interacción con las máquinas digitales *parezca* transparente no quiere decir que efectivamente lo sea. Desde una perspectiva evolutiva, la aparente transparencia de las interfaces se nos presenta como la fase digital de un proceso de *ocultación* iniciado con la misma Revolución Industrial (...) la máquina fue ocultando sus dispositivos hasta dar una imagen de sí misma de autonomía y autosuficiencia” (Scolari, 2004:64). La similaridad entre estas observaciones y las realizadas por Metz acerca del cine, resumidas en la nota anterior, es notable, y llama la atención sobre cómo los efectos de borramiento y de transparencia —allí de la enunciación, aquí de la interfaz— son el resultado de procedimientos activos, que, además se han ido construyendo históricamente. En su libro más reciente, el autor regresa sobre esta idea de la transparencia como un efecto: “como cualquier otro lugar donde

De hecho, señala Maté, es habitual encontrar un tono fuertemente prescriptivo en los textos del *game design* cuando se refieren a la cuestión de la transparencia: “se privilegian y hasta se alienta la producción de interfaces que borren sus propias huellas hasta ‘desaparecer’” (Maté, 2016:98).

¿Puede pensarse que este efecto de transparencia estaría en tensión con la cámara siempre subjetiva de la realidad virtual? Nos preguntamos esto porque la cámara subjetiva fue indicada históricamente como una instancia de enunciación marcada en el lenguaje cinematográfico: en ella, esa “ventana que mira al mundo” con sus efectos de transparencia se suspendía para situarnos en los ojos de uno de los personajes; ese cambio de punto de vista señalaba al mismo tiempo que el texto estaba enunciado. En la medida en que siempre proponen una mirada inmersiva desde una “cámara” situada en el interior de las escenas (sea una cámara real, en la imagen de video, o una “posición de cámara” de síntesis, en la imagen generada por computadora), podría decirse que en la realidad virtual, todas las cámaras son del tipo “subjetivo”. Así lo señala Márquez: (2015:206): “Si por algo se caracterizan los sistemas de RV es por su visión en primera persona, con el efecto cinematográfico de la cámara subjetiva en movimiento”.

Sin embargo, no todos los autores coinciden en caracterizar la visión de la realidad virtual como la de una cámara subjetiva. Según sostienen algunos de ellos, entre los que se encuentra Kelly (2016), por su carácter inmersivo, la visión que se tiene en RV no debe ser considerada de primera persona, sino una vista de “tú-persona” (“*you person*” view); lo argumenta diciendo que lo que tiene lugar allí es más una posición de sentir que de observar. ¿A qué se refiere con esto? De algún modo, podríamos pensar que Kelly y otros autores están señalando que la llamada “cámara subjetiva” implica pensar la intermediación de la pantalla, mientras que el efecto de borramiento de la pantalla del que ya hemos dado cuenta genera en este tipo de visión una sensación de presencia mucho mayor.⁵²

Lo que se discute aquí es en qué medida el efecto de desaparición de la pantalla implica también un efecto complementario de desaparición de la cámara. Dicho de otro modo: ¿estamos ante una omnipresencia de la cámara subjetiva, o ante un borramiento de la cámara? Si la cámara se hace visible a través de la definición de un encuadre, una cierta distancia, unos ciertos movimientos y un cierto tipo de visión (atribuible a la lente), aquí el encuadre se pierde: queda de él sólo la posición, que es uno de sus atributos. Dicho de otro modo, la “cámara” de la realidad virtual tiene en cada instante unas coordenadas, pero no un punto de vista, que implica una determinada direccionalidad de la mirada. Sin ignorar que los videos de realidad virtual han sido hechos seguramente con el empleo de cámaras, no encontramos en las imágenes de RV un encuadre determinado. El encuadre era –hasta el advenimiento de los videos 360° y las imágenes de realidad virtual– una marca necesariamente presente cuando existía una imagen generada por cámaras. La expresión “puesta de cámaras” se cristalizó con

se dan procesos de construcción de sentido e interpretación, la interfaz nunca es neutral o transparente” (Scolari, 2018:35).

⁵² Según dice Kelly, existen investigaciones han demostrado que este tipo de visión es tan intenso que es emocionalmente agotador, y luego de un determinado tiempo –de alrededor de una hora– los usuarios necesitan un descanso con un regreso a la visión normal, sin ningún tipo de casco delante de sus ojos.

tanta estabilidad para los productos audiovisuales que incluso es empleada hasta el día de hoy para referirse al punto de vista de imágenes que no son de registro, como varios tipos de animación. Atendiendo a esto, podríamos decir entonces que no hay en la realidad virtual una “cámara subjetiva” como se observa en el cine, puesto que no hay definición de una direccionalidad de la mirada, sino sólo una posición. Esta particularidad de las imágenes de RV, más las ya señaladas referentes al cambio que se produce en ellas con el movimiento del sujeto espectador, hacen que la cámara subjetiva no sea en estas imágenes un efecto de enunciación marcada sino, por el contrario, uno de los principios constitutivos de su transparencia. El efecto de *trompe l’oeil* que señalamos anteriormente se vincula con este mismo efecto de transparencia: las cosas simplemente están allí, los sucesos transcurren y nosotros los observamos.

¿No hay, entonces efectos de enunciación marcada? En el plano de la imagen, uno de estos efectos tiene lugar cuando se produce el desplazamiento de la posición de la cámara. Decimos “de la posición” en la medida en que, como lo señalamos, no hay “puesta de cámara” en el sentido tradicional: desde cada posición, la visión es 360°. En ese sentido, estos desplazamientos no son equivalentes a un *travelling* cinematográfico. En la experiencia “U2 - Song For Someone”,⁵³ en la que vemos a los músicos de esa conocida banda tocar desde una posición única, podemos girar la cabeza y ver a nuestro alrededor, pero siempre desde un mismo lugar, en el que se nos propone que “estamos situados” dentro de esa experiencia. En estos casos, la quietud de la cámara coincide con la del usuario de RV, que efectivamente permanece en el mismo sitio sin desplazarse mientras mira el video. El no desplazamiento colabora con un mayor efecto de transparencia. Cuando, en cambio, vemos una experiencia grabada con una cámara desde una montaña rusa,⁵⁴ la posición de esa cámara se mueve a gran velocidad. Podemos elevar la vista y ver el cielo, o voltearnos y observar los rostros de las personas que se encuentran en los asientos traseros emocionadas por el vértigo: mientras que la direccionalidad de la mirada la decidimos nosotros, su posición varía a la misma velocidad a la que se mueve el vagón de la atracción electromecánica. La sensación visual de desplazamiento, junto con la quietud física efectivamente experimentada –con la que contrasta– vuelven más marcada la enunciación: la ausencia de sensaciones corporales de movimiento señala la imagen como tal.

En ese sentido, podemos discutir algunos señalamientos realizados por Manovich en relación con la imagen de realidad virtual. Este autor señala que, en cada momento, en la realidad virtual se tiene una visión parcial de un espacio más amplio y “como en el cine, la cámara virtual va de un sitio a otro para revelar diferentes partes de dicho espacio” (Manovich, 2001[2006b]:132). En efecto, por contraposición a la fotografía o el cine, que muestran un único encuadre, los videos 360° y la realidad virtual permiten conocer distintas partes de un espacio. Sin embargo, en RV esto no ocurre “como en el cine”, tal como lo señala el autor: en el cine los movimientos de la cámara vienen dados por el film, y es su enunciación la que definirá qué partes de ese espacio son dadas a ver y cuáles no en cada momento; en cambio,

⁵³ Ver <http://with.in/watch/id/131> [Consulta: 21/7/2017]

⁵⁴ Ver, por ejemplo, “360° attractions - Hollywood rip ride rock it Universal Orlando Resort”. El video 360° de esa experiencia puede verse en https://www.youtube.com/watch?v=Js_Jv5EzOv0 [Consulta: 23/7/2017]

en la RV, como el mismo Manovich dice, “la cámara la controla el usuario” (Manovich, 2001[2006b]:133). Las imágenes de realidad virtual son entonces una secuencia puesta en disponibilidad sobre la cual la visión queda determinada, por contraposición al cine, por el usuario.

El hecho de que el montaje o la edición se resuelvan del lado del consumo es una novedad que diferencia las experiencias de realidad virtual de las narrativas audiovisuales de los medios tradicionales como el cine o la televisión.⁵⁵ En términos de la enunciación, las experiencias de RV no terminan de configurar un discurso como lo conocíamos en el lenguaje cinematográfico, que implicaba una cierta operatoria de contigüidad sintagmática que incluía la selección de planos o montaje; en cambio, sí hay una cierta configuración espacio temporal de sentido sobre la cual la selección y combinación de planos (o las formas que adquiera un extenso plano secuencia) se definirán cada vez. En ese sentido, cada visualización de una “misma” experiencia funciona con la lógica de los sinsignos peircianos.⁵⁶

Como ya observamos, el montaje por corte directo también resulta opaco en términos enunciativos, en la medida en que produce una suerte de dislocación: se interrumpe la sensación de estar en un espacio para recordar súbitamente que se trata de una producción de imágenes.⁵⁷ Otros recursos que ya señalamos para los llamados “films en RV”, como la musicalización, también construyen las imágenes audiovisuales como textos, en la medida en que el plano auditivo aparece un elemento extradiegético.

5.11. ESPECTADOR, TESTIGO, PARTICIPANTE

A modo de conclusión, nos proponemos caracterizar cómo las diferencias recién señaladas entre la visión de la realidad virtual y la propia de la expectación cinematográfica tradicional construyen figuras diversas en el plano de la enunciación.⁵⁸ Como se sabe, el dispositivo cinematográfico trabaja con la figura del espectador: un sujeto en posición de quietud que se vincula con las imágenes a través de la pantalla, que es siempre una superficie ostensiblemente exterior a él, situada en un espacio mayor (la sala cinematográfica) que, aun en penumbras, es perceptible. En ese sentido, el espectador de cine está siempre en un espacio-otro con respecto a ese espacio diegético.

La desaparición de la pantalla como espacio segregado y las propiedades inmersivas (tridimensionalidad, visión en 360°, ausencia de fuera de campo) desplazan la figura del espectador, propia de distintos dispositivos en los que hay espacios diferenciados (como la

⁵⁵ Y que las acerca eventualmente a otros universos como el de los videojuegos, como hemos visto.

⁵⁶ Dice Peirce; “Un *Sinsigno* (la sílaba *sin* se toma para significar ‘que es una única vez’, como en las palabras inglesas *single*, *simple*, o en la latina *semel*, etc.) es una cosa o evento real y verdaderamente existente que es un signo”.

⁵⁷ Por esa razón propusimos que el corte directo tiende a la construcción de films en RV, más que de experiencias.

⁵⁸ Cuando caracterizamos las figuras en el plano de la enunciación estamos pensando en el enunciador y el destinatario, tal como los define Eliseo Verón: “El plano de la enunciación es aquél en el cual, en el discurso mismo, se construyen las posiciones del que comunica (enunciador) y de aquél a quien el acto de discurso está dirigido (destinatario) (...) Enunciador y destinatario son entidades discursivas o, si se prefiere, entidades del imaginario de la comunicación” (Verón, 1999:95). Nuestro foco aquí está en la caracterización de la figura del destinatario.

pantalla cinematográfica, pero también el escenario teatral) hacia la de *testigo*. La figura del testigo es un resultado de la construcción del “estar allí”, como un observador privilegiado situado en el lugar y en el momento de los hechos. No se trata del mismo tipo de testificación que proponía Mario Carlón para el directo o vivo televisivo. En el caso de la televisión, como vimos, el espectador puede ser efectivamente un testigo, porque está expuesto al nunca del todo predecible devenir de los hechos, a “la previsibilidad e imprevisibilidad de la vida” (Carlón, 2004:132). Testigo mediado, pues observa los hechos a través de una pantalla, pero contemporáneo a ellos: el dispositivo instaura en ese caso una coalescencia temporal efectiva. En la realidad virtual, hay un efecto de estar en lugar de los hechos derivado del efecto de no pantalla. En este caso, sin embargo, la temporalidad es diferida: estrictamente, no estamos siendo “testigos” en términos de ser contemporáneos de los hechos: asistimos a una suerte de grabado, en el que los acontecimientos efectivos o bien ya han tenido lugar (en registros de video no ficcional) o bien son construcciones ficcionales:⁵⁹ se trata entonces de un efecto de coalescencia espacial. En el caso de los textos ficcionales, hay en la experiencia algo del orden de lo performático: los acontecimientos de esa historia transcurren y, como en muchas performances, no hay distinción entre espacio escénico y espectador: el observador está ubicado en la escena. Sin embargo, el efecto de “estar allí” termina por generar también un efecto de estar en ese momento: a esto se refiere Diego Levis cuando, citando a la autora Estrella De Diego, señala que a los espacios simulados de la realidad virtual se entra “no sólo a estar allí sino entonces” (Levis, 200:2014):⁶⁰ el efecto es el de trasladarse tanto en el espacio como en el tiempo.⁶¹ La construcción de la figura del testigo en la realidad virtual reposa entonces fundamentalmente en el efecto de “no mediación”, de “presencia directa” que genera el dispositivo.

La figura recién vista del testigo no es tan lejana como parece de la del espectador: si bien no encuentra espacios segregados, al igual que en el cine, ve transcurrir una historia en la que no puede intervenir; en ese sentido, no es un testigo que testimonie; su presencia no da cuenta de nada en relación con los hechos. Esto cambia radicalmente en el caso de los videojuegos,⁶² en los que la propuesta lúdica cobra relevancia por sobre el relato, y la inmersión se construye fuertemente por las posibilidades de interacción:⁶³ en ellos, la figura no es la del espectador ni

⁵⁹ Como señalamos, existen ya algunas contadas experiencias de transmisiones de realidad virtual en vivo; en esos casos, el usuario es tan testigo de los hechos como el espectador del vivo televisivo (o aún más), en la medida en que se encuentra expuesto a lo imprevisible de la vida, y además, accede a la experiencia de forma inmersiva.

⁶⁰ Levis toma la cita entrecomillada del siguiente trabajo: De Diego, Estrella (1994) “Transrrealidad: ver, oír, tocar” en *Revista de Occidente* n° 153, Madrid, páginas 7 a 24.

⁶¹ Puede pensarse que la construcción de la figura de testigo se produce con mayor intensidad en producciones de RV realizadas con cámara de video, o que aparentan serlo, que en aquellas que resultan de imágenes ostensiblemente sintetizadas. En las primeras, la mayor semejanza perceptual con los objetos del mundo acentuaría el efecto de borramiento del dispositivo, mientras que en las segundas, incluso cuando hay un efecto de desaparición de la pantalla, las particularidades de las imágenes tienden a acentuar esos espacios como contruidos.

⁶² Sean o no de realidad virtual.

⁶³ El par relato/videojuego lo tomamos de Henry Jenkins, quien reseña la discusión entre los ludólogos, que suelen tener el foco en las mecánicas de los juegos (*mechanics of game play*) y los narratólogos, que los abordan como un caso más de medios que trabajan sobre el relato (*storytelling*) (ver Jenkins, 2004). El mismo Jenkins señala que este par, que nosotros tomamos aquí para reflexionar sobre la realidad virtual, excede el ámbito de los

la del testigo, sino la del *participante* o jugador.⁶⁴ Como se ve, estamos aquí enfatizando el sentido de intervención al hablar de participación: si bien coloquialmente se puede hablar de “participar en una experiencia de realidad virtual”, lo cierto es que nada en esa historia se modificará por lo que haga el usuario que la experimente; en ese sentido hablamos más de un testigo que de un participante. Se trata, sin embargo, de un testigo que, al decidir qué ver con su mirada, trae a la pantalla unas imágenes y no otras. En ese sentido, se puede decir que guarda con ellas una relación de *activación*: las imágenes sólo se vuelven visibles cuando él decide mirarlas.⁶⁵ En las imágenes de videojuegos, la construcción del participante suele figurarse visualmente, a través del ya mencionado avatar, mientras que el testigo de las experiencias de realidad virtual no aparece representado en ella: se construye en las perspectivas y sus variaciones.

La construcción de la figura del participante implica habitualmente la ejecución de algún acto físico (mediante botones, pads, o incluso mediante el movimiento efectivo del cuerpo, registrado por sensores hápticos); se trata de acciones que pueden generar, en términos de Aarseth, una modificación del texto: es lo que ese autor había denominado “cibertexto”. Retomando entonces lo señalado por Aarseth, se puede pensar que las propiedades específicamente cibertextuales, en las que las intervenciones producen cambios en el devenir de la historia figurada en la diégesis –como en los videojuegos–, tienden a construir una figura de participante, mientras que el tipo de interacción que se da en las experiencias de realidad virtual –en las que sólo se modifica el plano del discurso (pero no el de la historia)– tienden a construir la figura del testigo.

5.12. ¿HACIA DÓNDE VA LA REALIDAD VIRTUAL?

En su artículo “Hipervisión”, de 2016, Kevin Kelly repasa el estadio de las técnicas de realidad virtual y menciona distintos desarrollos tecnológicos, todos ya existentes, aunque cada uno con un distinto grado de avance. En este último apartado del capítulo nos proponemos simplemente repasarlos y ordenarlos, a modo de presentación, con el sólo objetivo de reflexionar acerca de los derroteros que podría seguir la realidad virtual en un futuro no muy

juegos: “The tension between performance (or game play) and exposition (or story) is far from unique to games” (Jenkins, 2004:8).

⁶⁴ Miruna Runcan distingue la figura del espectador de la del jugador de este modo: “(...) el espectador de la narrativa ‘tradicional’ (...) de cine/teatro, sólo necesita concentrarse, identificar e interpretar construcciones de texto lineales, y usar algunas habilidades cognitivas generales, basadas en un horizonte de expectativas siempre ‘en progreso’. Sin embargo, la historia podría continuar –y de hecho lo hará– incluso si tal horizonte no existiera. Frente a esta condición, la experiencia del juego de computadora está basada sobre y surge de la participación activa del jugador: el jugador tiene que desarrollar varias series de habilidades específicas para construir la ‘historia’, que casi nunca es lineal y depende de sus acciones” (Runcan, 2011:92, la traducción es nuestra).

⁶⁵ La noción de “activación” es de Nelson Goodman. Marita Soto la explica de este modo: “Vale la pena tener en cuenta las nociones de *activación/realización* de Nelson Goodman cuando incluye la iluminación como una acción clave en la puesta en funcionamiento de las obras de arte (...) [Goodman] se centra en aquellas acciones y prácticas relacionadas con la publicación, la exhibición o la presentación de los hechos artísticos, entendiendo que la implementación es de importancia similar a la de la ejecución (...) la noción de *activación*, se refiere a una *activación* directa, es decir a aquella acción –la de *iluminar*– en la exhibición de la obra de arte que la deja disponible para la situación de expectación” (Soto, 2014:133). El artículo citado es Goodman, Nelson (1992) “L’art en action”, en Cometti, Jean Pierre; Morizot, Jacques y Pouviet, Roger (2005) *Esthétique contemporaine*, París, Librairie Philosophique J. Vrin.

lejano. El lector interesado podrá consultar bibliografía específica sobre cada uno de estos ítems que, además, se encuentran en permanente cambio y evolución.

5.12.1. Las tres “realidades”

Kelly recapitula dos tipos de “realidades” más que forman sistema con la realidad virtual: la realidad aumentada y la realidad mixta.

En la realidad virtual, dice este autor, el usuario está en un espacio completamente diferente de aquél en el que se encuentra. “Sea que ese espacio es generado por computadora o registrado en video, toma totalmente el campo de visión del usuario, que no percibe con la vista su ambiente natural” (Kelly, 2016), resume, en coincidencia con las observaciones que ya hemos realizado a lo largo de este capítulo.

En la realidad aumentada, en cambio, se trabaja con dispositivos que combinan al mismo tiempo la visión exterior con agregados sobreimpresos sobre la imagen: “al mundo natural visible se le superpone una capa de contenido digital que funciona como interfaz”, dice este autor.⁶⁶ Algunos ejemplos que cita Kelly de tecnologías que trabajan con este tipo de “realidad” son los anteojos Google Glass o la función Monocle de la aplicación de Yelp en dispositivos móviles. De hecho, algunos trabajos hablan de una “decadencia” de la realidad virtual, que sería desplazada por la realidad aumentada.⁶⁷ La “realidad aumentada” no es patrimonio exclusivo de lentes especiales: se denomina también de este modo a los efectos de sobreimpresión que se generan con esta tecnología cuando son visibles en una pantalla. Dado que habitualmente la sobreimpresión se produce al mismo tiempo que la imagen se registra, se trata por lo general de pantallas situadas en dispositivos técnicos que tienen también cámara incorporada, como los *smartphones* o las tabletas. De hecho, muchos de los efectos que vimos en el caso de las “lentes” de Snapchat en el capítulo 3 funcionan con una tecnología de este tipo: sobre la imagen de registro en video se añaden –en el mismo momento del registro– elementos sobreimpresos que la modifican. Probablemente este tipo de recurso (hoy extendido también en Instagram) sea actualmente la práctica de generación de imágenes de realidad aumentada más extendido en la cotidianidad.

Finalmente, en las tecnologías de realidad mixta, los objetos virtuales se integran en el mundo natural y responden a él: una pelota virtual que rodara imaginariamente por el suelo hasta terminar debajo de una mesa real dejaría de ser visible, porque la mesa se interpondría en el trayecto de la mirada, tal como ocurriría con una pelota natural. En este tipo de “realidad”, los anteojos que se emplean son semitransparentes, por lo que el usuario puede percibir el entorno

⁶⁶ El término “aumentado” fue creado por Lev Manovich en 2006. Luego de describir en uno de sus artículos las características de estos espacios singulares que aún no tenían una denominación, este autor propuso llamarlos de ese modo: “Dado que los tipos de ambientes que mencioné en mis ejemplos no tienen aún una denominación establecida, voy a darles un nuevo nombre: *un espacio aumentado* [*an augmented space*]. Explicaré el término con más detalle luego, pero en pocas palabras, puede definirse como sigue: un espacio aumentado es el espacio físico sobre el cual se superpone una capa de información que cambia dinámicamente” (Manovich, 2006a:220). La traducción es nuestra.

⁶⁷ Reinhold Stadler es uno de los autores que pondera positivamente este último tipo de “realidad”, por su capacidad de conectar y combinar las imágenes virtuales con las de la realidad física, y desarrolla cómo puede ser empleada para un mejor aprovechamiento del espacio público, facilitando el acceso a la información, el esparcimiento y la accesibilidad (Reinhold, 2016).

real que lo rodea. Sobre él se integran imágenes de elementos o personajes, o incluso pueden quitarse paredes y transformarse en un ventanal abierto a una pradera. Peter Jackson, de la empresa de efectos especiales Weta Workshop, lo explica de este modo: “La realidad mixta no te saca de este mundo; en cambio, añade elementos a nuestro mundo real” (citado en Kelly, 2016).

5.12.2. Sensores, interacción y movimiento

Como adelantamos, existen ya dispositivos que funcionan como guantes o sensores táctiles que permiten interactuar, sea con elementos presentes en los escenarios de la realidad virtual, sea con objetos del mundo real que aparecen con equivalentes construidos en la realidad virtual, lo que puede dar una sensación más vívida y realmente “mixta”. Estos guantes ya son usados en múltiples juegos de realidad virtual, en los que el usuario puede interactuar con objetos que aparecen en la imagen empleando sus manos. En estos casos, las “manos virtuales” son visibles en la imagen (a veces solas, a veces como parte de un avatar que se ve habitualmente de espaldas).

Además de estos guantes, existen también tecnologías que permiten recorrer los espacios virtuales caminando efectivamente en los espacios reales; la técnica llamada “de redireccionamiento de la marcha” (*redirected walking*) hace que se pueda tener la sensación de recorrer distancias o espacios mucho más dilatados que los reales. Gracias a un sistema de reajustes mínimos, imperceptibles para el usuario, se logra que, moviéndose en un espacio acotado, el usuario experimente la sensación de estar recorriendo grandes distancias en el mundo virtual. Para ello, se acondicionan especialmente espacios que puedan ser recorridos con los anteojos puestos (dado que el usuario sigue sin poder ver efectivamente el entorno físico que lo rodea). Este tipo de producciones se aleja en múltiples aspectos de las “experiencias” de realidad virtual descritas en este capítulo, tanto en los modos de interacción habilitados como en los aspectos referentes a la permanencia o alteración de la historia construida. Los sensores también pueden emplearse en experiencias de realidad mixta empleando gafas semitransparentes, y entonces la interacción se complejiza aún más, porque en la visión se combinarán objetos físicos efectivamente existentes con otros añadidos por la técnica en la imagen.

5.12.3. La desaparición de los píxeles

La mayor parte de los cascos de realidad virtual hoy muestran imágenes en las cuales es visible el pixelado. La discontinuidad de esta materia significativa vuelve ostensible su cualidad de imagen, neutralizando de algún modo los efectos realistas que consigue el dispositivo con su visión tridimensional que ocupa la totalidad del campo de visión y con la desaparición perceptual de los tiempos de latencia en los ajustes de la imagen con el movimiento. El aumento de la resolución de la imagen hasta un punto en el cual los píxeles no sean humanamente perceptibles constituiría un nuevo estadio del *trompe l'oeil* en el mundo de las tecnologías de realidad virtual. Según señala Kelly, existen algunos desarrollos que ya lo están logrando,⁶⁸ y hay autores que arriesgan que en alrededor de veinte años esto será alcanzado.

⁶⁸ Una de ellas, señala Kelly, es la llamada Magic Leap.

Kelly se entusiasma con ese futuro de indistinción perceptual: “Dentro de dos décadas, cuando se mire a través de una pantalla de realidad virtual, el ojo será engañado, y se tendrá a la sensación de estar mirando a través de una ventana verdadera en un mundo real. Será tan brillante y fresco como lo que se ve por una ventana” (Kelly, 2016).

5.12.4. El carácter social

Kelly también señala el carácter social de las experiencias de realidad virtual como uno de los aspectos que seguramente marquen su desarrollo, hasta volverlo un medio más social que lo que hoy se conoce como redes sociales. En las experiencias de realidad virtual compartidas, el usuario se conecta con otros que también están conectados, y que pueden tener la forma de un avatar. Kelly cuenta que tecnología como la observada en el Oculus de Facebook ya está logrando generar avatares que incluso reproducen la gestualidad de aquellas personas a las que representan en entornos virtuales.⁶⁹

5.12.5. ¿Hacia la desaparición de las pantallas domésticas?

Cerramos este capítulo dando cuenta de algunos desarrollos que parecen señalar perspectivas en las que las pantallas domésticas serían reemplazadas por dispositivos que se llevan sobre el cuerpo (conocidos en inglés como *wearables*). Kelly indica que uno de los objetivos de Microsoft con sus anteojos Hololens es justamente reemplazar las diversas pantallas que se encuentran en una oficina típica. Así, se podrían hacer reuniones en salas virtuales 3D entre compañeros de trabajo situados en espacios distantes, tal como sugieren los desarrolladores de este producto en sus videos de demostración. De expandirse, imagina Kelly, estos anteojos podrían terminar sustituyendo a las pequeñas pantallas con las que interactuamos cotidianamente: “No es descabellado imaginar que tales anteojos reemplazarán algún día las pequeñas pantallas que todos llevamos en nuestros bolsillos. En otras palabras, esta es una tecnología que puede al mismo tiempo reemplazar a las computadoras de escritorio, las *laptops* y los teléfonos celulares” (Kelly, 2016).

⁶⁹ Kelly lo ilustra con una experiencia personal: “Asistí a una demostración de Oculus en el campus de Facebook, de la que participó Palmer Luckey, su creador. En esa experiencia, tuve la oportunidad de estar en un patio virtual junto con él. En la vida real, Luckey es exuberante y le gusta brincar. Él gesticula con sus brazos, no sólo con sus manos, mientras habla. Ese lenguaje corporal cruzó del mundo real al de la síntesis y se hizo presente en la realidad virtual” (Kelly, 2016).

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES EMPLEADAS EN EL CAPÍTULO 5

- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Londres/ Baltimore, The Johns Hopkins University Press
- Barthes (1989) *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Barcelona, Paidós. Edición original (1980) *La chambre claire. Note sur la photographie*, París, Cahiers du Cinéma / Gallimard / Seuil. Traducción de Joaquim Sala-Sanahuja.
- Bailblé, Claude (2015) “El dispositivo cine 3D” en revista *deSignis* número 23, enero-junio 2015, FELS-UNR Editora. Páginas 17 a 27. Traducción del francés de Víctor Fajnylber.
- Bastida de la Calle, Ma. Dolores (2001) “El Panorama: una manifestación artística marginal del siglo XIX”, en revista *Espacio Tiempo y Forma*. Serie VII, Historia del Arte, número 14, páginas 205 a 217. Disponible en <http://revistas.uned.es/index.php/ETFVII/article/viewFile/2378/2251> [Consulta: 20/8/2018].
- Cuesta González, A. (2018) “Carlos A. Scolari – Las leyes de la interfaz” (reseña bibliográfica). *Austral Comunicación* Vol. 7, número 1, Buenos Aires. 153-155. Disponible en <http://www.austral.edu.ar/ojs/index.php/australcomunicacion/article/download/236/pdf> (Acceso: 7/4/2019).
- Gifreu-Castells, Arnau (2016) “Inmersión en narrativas interactivas y transmedia” en Irigiaray, Fernando y Renó, Denis (comps.) (2016) *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- Jenkins, Henry (2004) “Game Design as Narrative Architecture”, disponible en http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf [Consulta: 7/6/2017]. Edición original: Jenkins Henry (2004) “Game Design as Narrative Architecture” en Wardrip-Fruin, Noah y Harrigan, Pat (compiladores) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press. Páginas 118 a 130.
- Juul, Jesper (2011) “Introduction” en *Half-real*. Cambridge (Massachusetts) and London (England), The MIT Press. Disponible en <http://www.half-real.net/sample/half-real-introduction.pdf> [Consulta: 7/6/2017].
- Kelly, Kevin “Hyper Vision”, en revista *Wired* abril de 2016 (versión digital). Disponible en <https://www.wired.com/2016/04/magic-leap-vr/> [Consulta: 10/7/2017].
- Lakoff, George y Johnson, Mark (2007) *Metáforas de la vida cotidiana*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1980) *Metaphors We Live By*, Chicago, University of Chicago. Traducción de Carmen González Marín.
- La Valle, Steven M. (2017) *Virtual Reality*, Cambridge University Press. Disponible en <http://vr.cs.uiuc.edu/vrbook.pdf> [Consulta: 5/8/2018].

- Levis, Diego (2014) *La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- Manovich, Lev (2006a) “The poetics of augmented space” en *Visual Communication* número 5. Disponible en <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1470357206065527> [Consulta: 11/8/2018].
- ————— (2006b) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Buenos Aires, Paidós. Edición original: (2001) *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press. Traducción de Óscar Fontrodona.
- Márquez, Israel (2015) *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*, Barcelona, Anagrama.
- Maté, Diego (2016) “Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica”, en revista *Letra. Imagen. Sonido. L.I.S. Ciudad mediatizada*, año VIII, número 15, primer semestre 2016, Buenos Aires. Páginas 89 a 108.
- Metz, Christian (1973) “II. Historia/Discurso. Nota sobre dos voyeurismos” en Metz, Christian (2001) *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*, Barcelona, Paidós. Edición original: (1993) *Le signifiant imaginaire*, París, Christian Bourgois Éditeur. Traducción de Josep Elías.
- ————— (1991) “Cuatro pasos en las nubes: sobrevuelo teórico”, en *L’nonciation impersonnelle ou le site du filme*, París, Klincksieck.
- Molina Ahumada, Ernesto Pablo (2014) “Héroes en juego: performance, mito y videojuego”. Ponencia presentada en las Segundas Jornadas de Estudios de la Performance, realizadas en la Universidad Nacional de Córdoba en octubre de 2014. Disponible en <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/2422> [Consulta: 13/7/2017].
- ————— (2015), “Lo heroico en clave digital: mito, literatura y videojuego” en *Espéculo. Revista de Estudios Literarios* número 54, enero-junio 2015, Madrid, Universidad Complutense de Madrid. Páginas 80 a 92. Disponible en https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/Narrar_en_la_era_digital_Especulo_54_UCM_2015.pdf [Consulta: 7/6/2017]
- Murray, Janet H. (1999) *Hamlet en la holocubierta*, Barcelona, Paidós Ibérica. Edición original: (1997) *Hamlet on the Holodeck*, Nueva York, The Free Press. Traducción de Susana Pajares.
- Perillan Torre, Luis (2015) “Evolución del concepto de 3D en los videojuegos” en revista *deSignis* número 23, enero-junio 2015, FELS-UNR Editora.
- Reinhold, Stadler (2016) “The decline of virtual reality and the rise of augmented reality - a digital reshape of public spaces”, *JULP Journal of Urban and Landscape Planning* número 1, Ion Mincu Publishing House, junio de 2016. Disponible en <https://www.researchgate.net/publication/305318623> [Consulta: 15/1/2019]

- Runcan, Miruna (2011) “Spectator vs. Video-gamer: Pleasures, Practices, Values” en Runcan, Miruna y Pedestru, Mihai (eds.) (2011) *Proceedings of the digital generation self-representation, urban mythology and cultural practices*, Cluj-Napoca, Editura Limes. Páginas 89 a 96.
- Schaeffer, Jean-Marie (2002) *¿Por qué la ficción?*, Toledo, Ediciones Lengua de Trapo. Edición original: (1999) *Pourquoi la fiction?*, París, Éditions du Seuil. Traducción de José Luis Sánchez-Silva.
- Scolari, Carlos (2004) *Hacer clic*, Barcelona, Gedisa.
- ————— (2018) *Las leyes de la interfaz*. Barcelona, Gedisa.
- Sibilia, Paula (2009) *El hombre postorgánico*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica. Edición original: 2005.
- Soto, Marita (2014) *La puesta en escena de todos los días. Prácticas estéticas de la vida cotidiana*, Buenos Aires, Eudeba.
- Verón, Eliseo (1999), *Esto no es un libro*, Barcelona, Gedisa.
- Quéau, Philippe (1995) *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica. Edición original: (1993) *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Ceyzérieu, Éditions Champ Vallon et INA. Traducción de Patrick Ducher.
- Zelcer, Mariano (2006) “Nuevos sitios web: variaciones en las instancias productivas”. Trabajo presentado en las X Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación, organizadas por la Red Nacional de Investigadores en Comunicación, ciudad de San Juan, provincia de San Juan, Argentina.
- ————— (2007) “Juegos interactivos en sitios web: una aproximación”. Ponencia presentada en la VI Bienal Iberoamericana de Comunicación, realizada del 26 al 28 de septiembre en la ciudad de Córdoba, Provincia de Córdoba, Argentina.
- ————— (2014) “Interfaces intuitivas en dispositivos móviles de pantalla táctil” en revista *Faz* número 6, ISSN 0718-526X. Disponible en http://www.revistafaz.org/n6/faz6_04_interfaces_intuitivas.pdf [Consulta: 16/7/2017].

CAPÍTULO 6
CONCLUSIONES

6.1. EL TIEMPO REAL Y LA CONVERSACIÓN CON IMÁGENES

6.1.1. Cuatro acepciones del tiempo real

Los distintos dispositivos que revisamos a lo largo de los capítulos generan, de modos diversos, una abolición o minimización de la duración de las distintas instancias de los intercambios discursivos (producción, edición, distribución, recepción). Como se ha visto, en todos estos casos se hace referencia al “tiempo real”, una denominación extendida que –si se observa en detalle– parece indicar al menos cuatro funcionamientos diferentes de los distintos dispositivos. Nos proponemos aquí repasar y sistematizar esas acepciones.

La primera acepción del tiempo real indica la simultaneidad entre las instancias de producción, distribución y consumo. Su funcionamiento es como el del *broadcasting* del vivo televisivo: las imágenes son capturadas, y en el mismo momento, son distribuidas y consumidas; la producción y la distribución no poseen una duración perceptible; es decir que al mismo tiempo que las imágenes están siendo producidas, están siendo consumidas. En intercambios interpersonales (como el *videochat*), no hay una estructura de intercambio de uno a muchos (como se observa en los medios masivos), sin embargo, se mantiene la coincidencia temporal de todas estas instancias. Para esta primera acepción, propusimos conservar la denominación del *vivo*, el mismo término que se emplea en la descripción de la enunciación televisiva. Al igual que lo señala Mario Carlón para el régimen televisivo, la enunciación del vivo construye al enunciatario como testigo, y lo enfrenta a lo imprevisible de la vida (Carlón, 2004:132). En ese sentido, se trata de una enunciación no del todo controlada.

Las dinámicas del tiempo real que observamos cuando estudiamos el envío de fotografías a través de WhatsApp en el capítulo 2 comprenden la simultaneidad de la distribución y el consumo de imágenes, con exclusión de la instancia de producción. Como se ha señalado, en estas prácticas, el tiempo entre la producción de la imagen (toma fotográfica) y su envío (distribución) suele ser mínimo; sin embargo, es suficiente para que la imagen sea supervisada, y eventualmente descartada o aprobada. Quiere decir que, en este caso, la enunciación se presenta como controlada, ya no librada a lo imprevisible de la vida. Es para estos funcionamientos que propusimos retener la denominación del *tiempo real*.

El estudio de otros dispositivos nos hizo encontrar con dos acepciones más del tiempo real. Una de ellas se corresponde con la aplicación en las imágenes de efectos de edición que van desde la sobreimpresión de elementos a la modificación de los rasgos de las figuras humanas. Estos efectos, que hace algunos años sólo podían aplicarse sobre las imágenes una vez que fueran registradas –y por tanto, correspondían siempre a una instancia de posproducción– ahora pueden aplicarse al mismo tiempo que las imágenes son capturadas, como vimos en el caso de las “lentes” de las *snap*s; de ese modo, la imagen sin alteraciones nunca es visible en la pantalla. Este modo de funcionamiento también ha sido denominado como “tiempo real”. Como se ve, aquí la instancia cuya duración desaparece es la de la posproducción. Debido a los tipos de efectos aplicados en las redes sociales, el resultado es de opacidad enunciativa (la imagen está ostensiblemente intervenida), con el despliegue de una propuesta habitualmente lúdica. Nos resistimos a denominar este tipo de “tiempo real” con el oxímoron “posproducción en vivo” (puesto que no tiene nada de *pos*); optamos, en cambio, por denominarlo “efectos en

vivo”, como un modo de señalar que el foco está puesto sobre las alteraciones de la imagen (y no “edición en vivo”, que puede confundirse con las tareas propias del montaje –cortes, transiciones, ordenamiento de planos–tal como se observa en las transmisiones del vivo televisivo).

Finalmente, en nuestro estudio acerca de la realidad virtual encontramos la denominación del tiempo real aplicada ya no a una instancia de los intercambios discursivos (producción, edición, distribución, consumo), sino a la ausencia de tiempos perceptibles de latencia entre los movimientos del usuario que posee el casco de realidad virtual y las variaciones de la imagen en la pantalla que acompañan estos movimientos. Como se reseñó, en los orígenes de la realidad virtual, los equipos informáticos tenían una velocidad de procesamiento menor, y entonces la imagen en pantalla demoraba unos instantes en cambiar cuando el usuario se movía –un cierto retardo o *delay*–, lo que generaba un efecto de opacidad del dispositivo. Estas demoras, conocidas como “tiempo de latencia”, han desaparecido en la actualidad, lo que ha colaborado con la generación de un efecto de transparencia en el empleo de los dispositivos de realidad virtual. Para mantener su especificidad, proponemos referirnos a este tipo de “tiempo real” como *ausencia de tiempos de latencia*.

Las cuatro variaciones del tiempo real están resumidas en la tabla que se encuentra en la figura 6.1.

Denominación	Instancias no durativas	Ejemplos	Efecto enunciativo
Vivo	Producción y Distribución	Facebook Live, Periscope, Videollamadas	Lo imprevisible
Tiempo real	Distribución	WhatsApp, Twitter	Enunciación controlada
Efectos en vivo	Edición/Posproducción	Las <i>snaps</i> , los filtros	Efecto lúdico y de opacidad
Ausencia de tiempos de latencia	Respuestas del sistema	Realidad virtual	Transparencia del dispositivo

Figura 6.1. Las distintas variaciones del “tiempo real”.

6.1.2. El ahora fotográfico

La modalidad del tiempo real implica un desplazamiento en la construcción histórica del “ahora fotográfico”. Antes del advenimiento de la fotografía digital, el ahora fotográfico sólo podía ser el de un presente extendido: estos días, esta semana, esta época.¹ Se trataba de un “ahora” que Verón describió para el caso de la articulación de la fotografía con la prensa

¹ Una excepción la constituyeron las fotografías de revelado instantáneo tipo Polaroid, que hemos mencionado también en el capítulo 2.

gráfica, que habitualmente se correspondía con imágenes de tipo descriptivo: retratos de mandatarios, celebridades o de la realeza que se presentaban como vigentes al momento de la recepción. No se trataba, desde luego, de un “ahora” inmediato: si el presidente se ve retratado en una fotografía de prensa con unos ciertos atuendos en un cierto espacio, no se supone que él esté vestido así y en ese lugar en el momento de la recepción fotográfica, pero sí que tiene existencia presente, y que posee esos rasgos que lo caracterizan; en ese sentido, el “él está allí” que menciona Verón (1994[1997]:59) es más bien un “él existe ahora, y es así”. Cuando la fotografía de prensa trabajaba narrativamente lo hacía sobre un tiempo pasado, dado que, por las restricciones del dispositivo, no había manera de mostrar en imágenes fotográficas el ahora inmediato de un hecho noticioso (partido de fútbol, hecho policial, manifestación, etc.); a menos que también se trabajara con un presente dilatado (mostrando, por ejemplo, el grado de avance de una obra pública cuya construcción demore meses o años).

Con respecto a lo que ocurría en la prensa tradicional, el tiempo real instaura un efecto de presente fotográfico. Si bien la fotografía es de un instante apenas pasado (puesto que la instancia de producción no coincide, aunque sea por segundos, con la del consumo), en los intercambios se tematiza y se experimenta como presente. Quien ve a un conocido en una fotografía en tiempo real con unos ciertos atuendos en un cierto espacio, entiende que se encuentra así vestido, en ese lugar figurado en la imagen. Es decir que el efecto es de un “ahora”, si bien –estrictamente– se trata de un “apenas recién”.

Si regresamos a las formulaciones de Verón, puede pensarse que el “ahora” del que hablaba en su texto era, para la época, probablemente el más cercano a un momento presente al que podía aspirar una fotografía. Se trataba de un ahora vinculado a la esfera pública (sea política o mediática). Ese “ahora” permanece hoy en ciertas publicaciones periódicas, como las revistas de actualidad; sin embargo, los modos de aparición de la fotografía en la prensa periódica se diversificaron desde su digitalización en los periódicos electrónicos inicialmente, y en los distintos asentamientos de estas publicaciones en las redes sociales después.² En ese sentido, desde hace ya varios años es posible encontrar en los diarios digitales fotografías de hechos noticiosos que aún están ocurriendo, en un desplazamiento del “ahora” a un momento más cercano a la recepción: evidentemente la foto es de un momento pasado, pero muestra un hecho que aún está transcurriendo. El funcionamiento en estas imágenes es más cercano al del tiempo real. Se trata, sin embargo, de imágenes que circulan en la esfera de lo público. Por contraposición, los intercambios de fotografías a través de redes sociales que hemos estudiado se inscriben plenamente en la esfera privada.

El vivo le está vedado a la fotografía, puesto que sólo puede tener lugar con aquellas imágenes que poseen una duración intrínseca, lo que Mario Carlón denominó como “imágenes que contienen tiempo” (Carlón, 2016:16); es sólo en el vivo –que se experimenta tanto en los medios masivos como la radio o la televisión, como en múltiples dispositivos de las redes

² Nos hemos ocupado de analizar aspectos vinculados a la construcción del ahora en los diarios digitales en algunos trabajos anteriores. Acerca de los modos de trabajar la actualidad inmediata con actualizaciones permanentes, se puede consultar Cuesta y Zelcer, 2002. En cuanto a la diversificación de las formas de existencia que tienen las publicaciones periódicas conocidas como “diarios”, con presencia en redes sociales, e-mails y otros formatos digitales, se puede ver Zelcer, 2016.

sociales, como Facebook Live o las videollamadas— que el ahora es efectivamente un “ahora”, en el que coinciden exactamente los momentos de emisión y de recepción.

La expansión del tiempo real en el intercambio de fotografías puede entenderse como parte de un fenómeno mayor que Carlón denominó “presentismo”, entendido como el predominio del tiempo presente, que sería dominante en lo que él llama “cultura de Internet”: “el presentismo es uno de los factores claves de la emergencia de la cultura de internet, dado que en este régimen temporal se apoyan sus principales prácticas” (Carlón, 2016:32). De hecho, los intercambios en tiempo real van más allá del envío y la recepción de fotografías, y abarcan muchos otros tipos de imágenes (videos, viñetas políticas, memes), así como también archivos de audio (de terceros, o propios, con mensajes grabados) y los tradicionales mensajes de texto de los chats.

6.1.3. Conversar con imágenes

La conversación cotidiana,³ surgida en el ámbito de los intercambios cara a cara, experimentó diferentes transformaciones a lo largo de la historia de la mediatización. Dado que implica una dinámica en la que los turnos se intercambian sucesiva e inmediatamente, requiere de dispositivos que permitan la coalescencia temporal (Traversa, 2009). Fue el teléfono el primer medio que permitió mediatizar la conversación a la distancia (y sólo entre dos personas, por muchísimos años). Los chats de Internet trajeron por primera vez la conversación sincrónica realizada ya no a través de la palabra hablada, sino de la palabra escrita. El surgimiento de los emoticones representó el desembarco en la conversación de imágenes. Como se recuerda, los primeros de ellos consistieron en sintéticas ilustraciones de un rostro humano, al que rápidamente se le añadieron ilustraciones de una mano. Esos emoticones, que persisten hasta hoy entre los más empleados, vinieron a reemplazar, de algún modo, la visibilidad de las dos zonas del cuerpo con las que nos expresamos predominantemente los humanos en las conversaciones cara a cara, muy habitualmente complementando lo que manifestamos con nuestras palabras. Estas pequeñas ilustraciones funcionaron y funcionan predominantemente como modalizadores de las frases, agregando componentes expresivos (alegría, tristeza, risa, enojo, etc.), o como respuestas breves a proposiciones realizadas por escrito por otro participante de la conversación (“sí”, “OK”, “bien”, “mal”). Otros emoticones añadieron la posibilidad de reemplazar términos específicos en la escritura (“auto”, “bus”, “café”), o de

³ Alicia Páez (1995) problematizó hace años la cuestión de la conversación en relación con los géneros discursivos. Por un lado, señalaba esta autora que la conversación puede pensarse como un tipo textual, un cierto modo de organización de los textos (una cierta retórica, diríamos siguiendo a Steimberg), observable en múltiples tipos de intercambios y vinculable también con un determinado tipo de actividad (la actividad conversacional). Desde esta perspectiva, se podría pensar —con Bajtín— en una multiplicidad de géneros conversacionales: “desde los breves géneros cotidianos de saludo, despedida, felicitación, etc. hasta los elevados y oficiales, y los más libres o plásticos de la comunicación discursiva oral: pláticas sociales de salón, géneros de conversaciones entre comensales, entre íntimos, amigos o familiares, etc.” (Páez, 1995:96). Es un rasgo típico de la conversación su carácter dialógico, lo que implica la alternancia entre sus participantes (cambio de sujeto, cesión de la palabra o comprensión silenciosa del otro). Por otro lado, en algunos pasajes Páez se pregunta por la conversación como género: aunque no lo formula explícitamente, puede entenderse que sólo encuentra una especificidad de este tipo cuando realiza una circunscripción mayor entre los distintos tipos de conversaciones, y acota el diálogo que ella llama “cotidiano” (Páez, 1995:95). Es precisamente el género de la *conversación cotidiana* el que observamos, transpuesto a una plataforma digital, cuando en el capítulo 2 focalizamos nuestra atención en los intercambios de WhatsApp.

metaforizar con términos cristalizados algunas reacciones (corazón, flor, flor marchita, etc.).⁴ Por su alto grado de convencionalidad, su repertorio acotado y sus componentes exclusivamente icónicos (no indiciales), era limitada su capacidad de sustituir al lenguaje verbal, al que habitualmente acompañaban y acompañan. El hiperdispositivo constituido por las cámaras digitales integradas a los teléfonos, articulados a su vez con el tiempo real de las aplicaciones de chat como WhatsApp, habilitaron –como vimos– que en la contemporaneidad se pueda conversar con imágenes fotográficas (ver 2.5.3), en una nueva mediatización de las conversaciones cotidianas. Conceptualizamos estos intercambios de este modo porque se dan entre dos o entre pocos, se alternan sucesivamente los turnos de emisión y recepción, y se tematizan las cuestiones del día a día. Señalamos además que las fotografías intercambiadas en estas dinámicas no tenían que ser necesariamente notables –más bien, en muchos casos indudablemente no lo eran– y que había en estos intercambios un predominio de la función fática, es decir, del mantenimiento del contacto entre las distintas instancias.

Zunzunegui señalaba una doble orientación temporal de las fotografías: en términos de su producción, hacia un futuro, y en términos espectatoriales, hacia un pasado. Lo formulaba de este modo:

(...) el objeto fotográfico es el lugar de encuentro de una estrategia productiva y una estrategia espectatorial. Si para la primera, la foto se concibe como la producción de un *presente orientado hacia un futuro utópico*, para la segunda aparece como un *presente ideológicamente orientado hacia un pasado* (Zunzunegui, 1989[2016]:158).

Cuando se trata de conversaciones cotidianas, en las fotografías intercambiadas en tiempo real, ambas orientaciones pueden estar también hacia el presente. En sus funcionamientos articulados con las plataformas de Internet, como extensión McLuhaniana de la vista, las fotografías *funcionan más como franqueadoras del espacio que del tiempo*: estas fotografías ya no son “imagen del tiempo” (Schaeffer, 1987[1990]:48), sino “imagen de otro espacio” temporalmente simultáneo al vivido en su recepción. En tanto fragmentos conversacionales, presentan una narratividad que se referencia en un presente: “esto es lo que acabo de cocinar” / “lo que estoy por comer” (en las fotos de comida), “estoy aquí en esta situación” (en las *selfies*), pero también “esto es lo que estoy por comprar” (en las fotografías de compras), o “así está el tráfico ahora donde estoy yo” (en una fotografía tomada en un embotellamiento), entre innumerables opciones. Estos fragmentos se concatenan en los intercambios generando narratividad (Fabbri, 1198[2000]:57), sea en el marco de relatos, de descripciones o en meras conversaciones. Las fotografías ilustran a veces lo que dice la palabra escrita o grabada en los mensajes de voz; en otros casos lo complementan, y en ocasiones lo sustituyen; es decir, *se fotografía en vez de escribir o hablar*. La enunciación de las fotos compartidas en tiempo real, tomadas con los teléfonos personales, no sólo se referencia en el presente, sino también en el emisor que envía la fotografía; en ese sentido, toda foto intercambiada de ese modo habla del ahora de quien la envía. Quienes reciben las fotografías en tiempo real tienen entonces disponibles de antemano para sus lecturas al menos dos saberes referentes a su producción: por quién y cuándo fue tomada cada fotografía; y quienes así las comparten saben que quienes

⁴ Algunos de estos viejos emoticones pueden verse en <http://www.wwwwwwww.at/history/> y en <https://mashable.com/2016/06/15/msn-messenger-emoji/> [Consulta: 16/6/2019],

las reciben poseen estos saberes. Esto habilita una cierta economía de la palabra acompañante, que –como recién mencionamos– en ocasiones puede estar ausente.

El tipo de edición de las imágenes que surgió con las *stories*, extendido a plataformas como WhatsApp, habilitó también el intercambio de fotografías intervenidas en la conversación cotidiana. Los textos e imágenes sobreimpresos juegan de distintas maneras: añaden datos de lugar o ubicación, al estilo de las “informaciones” que Barthes (1966[1999]:16) identificaba en los relatos, suman comentarios o explicaciones, o despliegan juegos visuales humorísticos. La intervención de fotografías se encuentra ya entre las expectativas de estas conversaciones cotidianas; las nuevas generaciones manipulan las imágenes con soltura, y se expresan de este modo con naturalidad. Así, hoy no extraña que el modo que elija un niño para contarle a su familia la caída de sus dientes de leche sea el envío de fotografías intervenidas en tiempo real a través de WhatsApp a un grupo de parientes, prescindiendo de cualquier otro mensaje hablado o escrito (ver figura 6.2).



Figura 6.2. Cuatro fotografías que ilustran múltiples fenómenos que discutimos en esta tesis: el envío de fotografías en tiempo real, la intervención de las imágenes como una práctica cotidiana y el conversar con imágenes (Imágenes tomadas del WhatsApp personal).

El conversar con imágenes supone, además de las dinámicas que ya hemos descrito, la coalescencia temporal (Traversa, 2009) entre los participantes de la conversación; es decir: si bien en principio sus participantes están en espacios segregados, ambos deben compartir un mismo momento. Paula Sibia indica que es justamente la combinación de la segregación espacial con la coalescencia temporal lo que suele llamarse “tiempo real”: “para aludir a la simultaneidad de dos presencias que prescinden de la materialidad de la dimensión espacial se hizo necesario agregar el adjetivo real al sustantivo tiempo. El tiempo real pasó a nombrar la versión digitalizada del aquí y ahora de la tradición analógica” (Sibia, 2005[2009]:52).

Esto quiere decir que se espera que todos estén conectados a Internet y pendientes del servicio de mensajería –sea WhatsApp u otro– en todo momento. Y si bien técnicamente estas conversaciones pueden producirse en forma diferida –un mensaje queda a la espera de que los interlocutores se conecten y lo vean, para recién después eventualmente responderlo–, cosa que ocurre muchas veces; muchas otras, los intercambios sólo se producen bajo la presuposición de que los participantes están conectados en forma permanente. Tal es el caso, por ejemplo, de las ya citadas fotos de compras, en las que quien envía la imagen de un producto que está evaluando comprar pide la opinión de los demás. El tiempo de permanencia en la tienda será habitualmente breve; la conversación o bien discurrirá en tiempo real, o bien se abandonará (o se reemplazará por otro tipo de contacto, como un llamado telefónico).

En la conversación cotidiana a través de las redes, no se presupone en principio que los mensajes intercambiados sean objeto de atesoramiento o conservación;⁵ son fragmentos de una narratividad cotidiana que se comparte en el día, y que después simplemente pasa. En ese sentido, como señalamos, hay en ellos un despliegue de la función fática: se conversa, entre otras cosas, para vincularse con otros; en algunas ocasiones con un fin instrumental (como en las fotografías de compras), en muchas otras, con imágenes que son casi pretextos para contactarse e iniciar una conversación (como en las fotos de comida).

6.2. PRESENTACIÓN / REPRESENTACIÓN: JUEGOS DE LA TRANSPARENCIA

Nos proponemos ahora volver sobre los dispositivos que intervienen en la generación de los distintos tipos de imágenes que hemos abordado en este trabajo –la fotografía (en sus versiones analógica y digital), la imagen de síntesis y la realidad virtual– para preguntarnos por los modos en que cada uno de ellos genera, cuando lo hace, efectos enunciativos de transparencia. Debemos anotar aquí que en el caso de la realidad virtual sería más pertinente hablar de un macrodispositivo, en tanto comprende en su interior posibilidades de generación de imágenes de naturaleza diversa (de registro de video, completamente sintéticas y de síntesis con indicialidad atenuada), en las que intervienen técnicas diferentes, que determinan a su vez distintas restricciones discursivas. Como hemos discutido en el capítulo 1, cada dispositivo

⁵ Desde luego, por lo general estas conversaciones sí quedan grabadas en los teléfonos y/o en los servidores de los servicios de mensajería, y existen prácticas sociales alrededor de ello; por esa razón decimos “en principio”. Mencionamos sólo dos de esas prácticas: el empleo de viejos intercambios de WhatsApp como pruebas en el marco de procesos judiciales y el rastreo cotidiano de algún dato (una dirección postal, un número de teléfono) que se sabe recibido en un viejo mensaje y que se desea recuperar.

determina –entre otros aspectos– cuestiones atinentes tanto al estatuto semiótico como a la enunciación de las imágenes generadas. Con el fin de trabajar en forma sistemática una comparación, añadiremos también al análisis el *trompe l’oeil* pictórico, al que hemos hecho referencia en múltiples lugares.

Las imágenes generadas por todos estos dispositivos trabajan la semejanza, es decir, poseen iconicidad; algunas de ellas, como vimos, poseen además funcionamientos indiciales; en el caso de la fotografía y las imágenes de síntesis que hemos analizado, puede decirse que el modo en que se articulan iconicidad e indicialidad define su especificidad. Nos interesa partir aquí de una observación sobre los funcionamientos icónicos, presentes en todos estos tipos de imágenes, puesto que una revisión del modo en el que opera la semejanza en cada uno de ellos puede ayudar a distinguirlos y organizarlos sistemáticamente, y contribuir al mismo tiempo a una comprensión de sus efectos enunciativos. En tanto se trata en todos los casos de representaciones (las imágenes están en lugar de otra cosa), hay siempre una sustitución. Sin embargo, su cualidad de representación puede estar más o menos mostrada, y el estatuto de aquello a lo que se asemeja cada una de estas imágenes no es siempre el mismo: los juegos sustitutivos de la semejanza son diversos.

En el capítulo 1 hemos analizado largamente las particularidades del dispositivo fotográfico tradicional, lo hemos distinguido del digital y hemos dado cuenta de las propiedades de las imágenes por ellos generadas. Si nos detenemos solamente en los funcionamientos icónicos, podemos decir que se trata de imágenes que operan indudablemente por semejanza; la semejanza es con aquellas entidades o estados de hecho que han sido fotografiados. Una fotografía es entonces simplemente una imagen en dos dimensiones que está en lugar de otra cosa a la que representa por parecerse a ella. No pretende hacerse pasar por ella, sino estar en lugar de ella: en el nivel del dispositivo, su voluntad enunciativa es la de ser una representación. En este punto, no hay diferencia entre la fotografía tradicional y la digital, al menos cuando se piensa en sus funcionamientos canónicos. Si nos atenemos sólo a la observación de este funcionamiento, podría decirse lo mismo incluso de una pintura figurativa: se dice similar a aquello que figura (comparte rasgos), y al mismo tiempo diferente (es otra cosa: es la representación, y no la cosa figurada).

Un caso particular de la pintura figurativa lo presenta el *trompe l’oeil*, que aquí comprendemos como un dispositivo diferente. Como hemos visto, este tipo de pintura propone un “engaño al ojo”: varias pinturas emblemáticas de este tipo consisten en un lienzo que se asemeja a una ventana con cortinados, en escala real; puesta sobre el muro, esa pintura parece buscar hacerse pasar por una ventana real. En este caso, la voluntad textual no es de representación, sino de *presentación*, es decir, la imagen no se presenta como algo que está en lugar de otra cosa, sino como la cosa misma. Se debe tener en cuenta que, en un caso como el mencionado, el dispositivo del *trompe l’oeil* termina de configurar su funcionamiento en su emplazamiento: no trabaja sólo con las escalas y la semejanza, sino que el hacerse pasar otra cosa termina de operar cuando esa obra se posa sobre el muro.

En la imagen de síntesis que estudiamos también hay un *trompe l’oeil*, pero no es el de hacerse pasar por los objetos del mundo, sino el hacerse pasar por otro tipo de imagen: la imagen de registro de video. Es decir que desea hacerse pasar por una imagen que, a su vez, es una

representación. Se trata entonces de una representación de una representación, que quiere presentarse como una presentación de una representación: es en este juego de pretender presentar cuando en verdad representa que se juega su especificidad, su “hacerse pasar por” otro tipo de imagen.

La realidad virtual tiene en un punto la voluntad de desaparecer como imagen; el efecto de desaparición de la pantalla es también un efecto de borramiento de su cualidad de representación (en tanto algo que está en lugar de otra cosa). Se parece, en cierto sentido, al *trompe l’oeil*; sin embargo, aquí ya no es sólo un objeto, sino la totalidad del campo visual lo que pretende ser sustituido – nuevamente presentación, pero ya no de ciertos objetos del mundo, sino de la totalidad del campo visual. Hay también un “hacerse pasar por”, pero ya no por otro tipo de imagen, sino por la percepción directa: supuesta ausencia de mediatización, que se desenmascara tanto en el pixelado y el brillo de la imagen como en el saberse usuario de un casco especial que hace visibles esas imágenes.

Los distintos juegos de la iconicidad, junto con sus efectos enunciativos, se resumen en la tabla de la figura 6.3:

Dispositivo	Semejanza	Voluntad enunciativa
Fotografía	Entidades o estados de hecho fotografiados	Representación
<i>Trompe l’oeil</i> pictórico	Objetos del mundo	Presentación
Imagen de síntesis*	Imágenes de video	Presentación de una representación
Realidad virtual	Visión ordinaria	Presentación

Figura 6.3. La voluntad enunciativa de cada uno de los dispositivos estudiados, de acuerdo con sus construcciones de la semejanza. (*) Las observaciones corresponden únicamente a la imagen de síntesis que fue estudiada en el capítulo 4.

Como se ve, todos los dispositivos, con excepción de la fotografía, juegan discursivamente a una presentación. Enunciativamente se trata, en todos esos casos, de un efecto de transparencia, en el cual las imágenes por ellos generadas pretenden ocultar su cualidad representativa, haciéndose pasar sea por una percepción directa –parcial o total, según el caso–, sea por otro tipo de representación.

En ese sentido, en el *trompe l’oeil* y en la realidad virtual, la pretensión textual es la de ausencia de todo dispositivo, en el sentido de ausencia de mediación de una técnica; en la imagen de síntesis, en cambio, se busca la invisibilidad del dispositivo específico, que se hace pasar por otro. El dispositivo de realidad virtual sería, en este sistema, el que llega más lejos en esta pretensión textual de la transparencia, al combinar un efecto de desaparición de la pantalla –pretendida ausencia del dispositivo tecnológico, es decir, ausencia de mediatización– con una imagen que abarca la totalidad del campo visual.

6.3. LOS JUEGOS CON LA OPACIDAD

Si los dispositivos y las imágenes revisadas en el apartado anterior parecían buscar, como efecto general, la transparencia, puede decirse que los juegos de edición e intervención de la imagen fotográfica que se observan en las redes sociales, varios de los cuales reseñamos en el capítulo 3, generan –por el contrario–un efecto de opacidad.

Con la fotografía digital se volvió mucho más habitual la manipulación fotográfica: ampliar, recortar, girar, retonalizar e intervenir las imágenes son operaciones que cualquier persona puede realizar empleando las funciones de edición incluidas en múltiples aplicaciones de su teléfono celular. Esto dista mucho de lo que ocurría con los trabajos de retoque y posproducción de fotografías en los tiempos de la película analógica, en los que era necesario contar tanto con equipamiento especializado como con habilidades específicas. La toma de una fotografía puede ser hoy el inicio de un proceso de edición o alteración de esa imagen, y esto no es ya cuestión de expertos o entendidos, sino que es parte de las habilidades esperadas del usuario medio de varias redes sociales que trabajan con imágenes. Muchas fotografías se toman así en forma planificada, con el fin de hacer algún tipo de intervención, como lo señalaba acertadamente Gallino (2016) a propósito de los usos de Snapchat. Con las fotos intervenidas, articuladas muy habitualmente en conversaciones de texto escrito o grabado, se narra, se argumenta, se explica, se ilustra, se entretiene. Hay ya no sólo un saber técnico, sino también un saber discursivo sobre cómo expresarse en imágenes: conocimiento de unas ciertas gramáticas (Verón, 1986) que a su vez se plasman en habilidades de producción. Estas gramáticas combinan elementos de múltiples lenguajes y moldes discursivos anteriores. Entre ellos, podemos reconocer al menos los siguientes:

- Los epígrafes de las fotografías, propios de la prensa gráfica, que mediante un fragmento de lenguaje verbal ubicado junto a la imagen describen o explican lo que se ve en ella.
- Los fragmentos verbales atribuibles a los personajes visibles en historietas o fotonovelas, que pueden aparecer o no con el clásico recurso de los globos.
- La presencia de la voz del narrador en historietas y fotonovelas, que aparece sobreimpresa a la imagen, sin el recurso de los globos.
- Una simbología altamente convencionalizada propia de los cómics, donde rayos, estrellas y otros recursos visuales refuerzan o precisan lo figurado en las imágenes (en general, con efectos de énfasis, sea del movimiento, de la fuerza, de la sorpresa de un personaje, etc.).
- Efectos de posproducción de las imágenes televisivas, reconocibles en la Argentina en un cierto periodismo crítico de la actualidad de la década de 1990, que recurría a deformaciones de los personajes grabados, trabajando fundamentalmente modificaciones en el rostro (con efectos de ruborización, crecimiento de la nariz, salida de humo de la cabeza, etc.)⁶.

⁶ Ver, por ejemplo, el resumen anual del programa de televisión *Caiga quien Caiga* (CQC), emitido por América TV (canal 2 de Buenos Aires), en 1997 (disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=rueKojq2EsM>, consulta: 9/6/2019)

- Se recuperan, incluso, recursos algo arcaicos, como el empleo combinado de flechas y texto escrito para señalar y nombrar elementos presentes en las imágenes, que pueden ser hallados, por ejemplo, en publicidades gráficas de la primera mitad del siglo pasado.

La opacidad que mencionábamos al inicio de este apartado es el resultado de estas modificaciones en las imágenes fotográficas, que puede cobrar distintas formas: el comentario, la exageración, la parodia, la referenciación, etc. Tanto el agregado de elementos sobre la imagen (textos, emoticones, ilustraciones de accesorios de vestimenta, etc.) como la alteración visible de sus rasgos (deformaciones visuales, tonalizaciones, etc.) implican, con respecto al grado cero de la fotografía, una exhibición de su enunciación. En todos los casos se trata de imágenes ostensiblemente alteradas, y por tanto, visiblemente intervenidas. Al tratarse de imágenes que tienen como base una fotografía, trabajan –como aquella– por semejanza con entidades o estados de hecho. La voluntad enunciativa sigue siendo del orden de la representación; sin embargo, mientras que la fotografía canónica juega a la transparencia (“he aquí las cosas tal como se ven”), estas imágenes juegan a la opacidad a través del comentario (“he aquí una/mi mirada singular sobre las cosas”).

Retomando lo observado en el apartado anterior, puede decirse que dentro del universo de dispositivos relevados, dos de ellos ocupan los extremos imaginarios en el eje transparencia / opacidad. Del lado del borramiento se encuentra, como vimos, la realidad virtual, que genera imágenes que juegan a una pretendida ausencia de todo dispositivo técnico; del otro, las fotografías alteradas por lentes de Snapchat, como la exacerbación de la exhibición de la enunciación en la imagen.

6.4. MATERIALIDAD Y DISPOSITIVOS EN LA COTIDIANIDAD DIGITAL

6.4.1. ¿A qué se llama “fotografía” hoy?

En su conceptualización acerca de la postfotografía, Fontcuberta señala que, a diferencia de lo que ocurrió con la pintura cuando se expandió la fotografía –que, según dice el autor, cambió de rumbo, pero sin salir del mapa– “todo lo contrario (...) ha sucedido con la postfotografía y la fotografía, pues esta última parece haber quedado engullida. Y esta disrupción ha sido invisible porque los usuarios no han notado el cambio y, con todo candor, siguen llamando fotografía a lo que hacen” (Fontcuberta, 2016[2017]:28).

La metáfora del engullir es explicada por el autor algunas líneas después, cuando señala que la condición postfotográfica implica la sustitución tanto de muchas de las funciones germinales como de las características ontológicas que históricamente había tenido la fotografía.

Acordamos plenamente con Fontcuberta en el hecho de que estas sustituciones han tenido lugar en numerosos usos de la fotografía; sin embargo, no estamos tan seguros de que se trate de un “engullir”; de hecho, los usos tradicionales de la fotografía aún permanecen, e incluso encuentran espacios en las redes sociales. Un ejemplo de ello es el uso canónico de Instagram que ya hemos revisado (ver 3.1 y 3.4.1), pero podríamos citar también otros espacios de Internet como Flickr u otras plataformas que generan álbumes digitales. No sabemos si los usuarios han notado o no el cambio, por lo que tampoco sabemos si la permanencia de la

denominación de “fotografía” aplicada a estas nuevas imágenes es o no candorosa, como afirma este autor. Sin embargo, antes que pensar en la persistencia de la denominación de “fotografía” para estos nuevos fenómenos como indicio de un posible candor o ingenuidad, nosotros la entendemos como una señal de que *aquello que socialmente se llama fotografía se ha diversificado*. Si se sostiene una misma denominación, seguramente sea por ese núcleo persistente que la caracteriza: el origen en una captura y la generación de una imagen estática que es a la vez semejante y prueba de existencia de esa entidad o estado de hecho figurado. Esa fotografía, empero, puede ser de entrada de dos materialidades diferentes (de película o digital), y puede estar trabajada por múltiples operaciones tanto en el nivel del dispositivo como en los juegos discursivos que multiplican sus posibilidades del decir.

Mario Carlón coincide con estas apreciaciones. Este autor no habla de fotografía y postfotografía, sino –como hemos visto– de prácticas fotográficas modernas y prácticas fotográficas posmodernas: “en la era contemporánea subsisten prácticas fotográficas modernas y posmodernas, incluso en las redes sociales” (Carlón, 2016: 39). Este modo de llamar a ambos fenómenos resuelve dos de los dilemas que se le presentan a Fontcuberta: por un lado, ambas emplean el término “fotografía”, que es el modo en que socialmente se denomina tanto a unos como a otros; por el otro, evita el neologismo “postfotografía”, que incomoda incluso al mismo Fontcuberta, quien señala que da cuenta más de lo que dejó de ser que de lo que es: “la palabra ‘postfotografía’ termina designando no tanto lo que es sino, sobre todo, lo que no es. Y en ese sentido refleja un fracaso: no el del lenguaje y la nomenclatura en su obsesión nominalista, sino el de una cierta nostalgia y un cierto extravío” (Fontcuberta, 2016[2017]:27).

Si, como dice Fontcuberta, “la fotografía nos hablaba del pasado, [y] la postfotografía nos habla del presente” (Fontcuberta, 2016[2017]:114), debemos al mismo tiempo señalar que la innovación de las redes sociales ha sido el empleo postfotográfico de la fotografía, pero que ambos persisten. Probablemente sea Instagram, con la coexistencia del uso canónico y de las *stories*, la red que mejor ilustra cómo ambas modalidades conviven hoy en estos espacios. La dinámica temporal de las *stories* es, de alguna manera, como la que señalaba Verón para las fotos que aparecían en la prensa periódica: un ahora dilatado, más cercano a la actualidad: no es la inmediatez del tiempo real, pero tampoco son imágenes que se atesoren para dar cuenta de un pasado. El doble juego con la temporalidad que proponen ambas imágenes (lo actual y efímero en las *stories*, lo que se selecciona y se conserva en el *feed* o biografía) resume los dos grandes tipos de vínculos que se establecen hoy con las fotografías: la tematización pasajera del ahora, propia de la postfotografía o fotografía posmoderna, y la conservación en un álbum de imágenes, al estilo de la fotografía tradicional o moderna.

6.4.2. La transformación de las pantallas

Un fenómeno similar al que ocurre con la denominación de fotografía en su vida digital tiene lugar con la noción de “pantalla” a propósito de la realidad virtual. Como vimos, no se observan en las pantallas de la realidad virtual múltiples características que, hasta su advenimiento, eran definitorias de aquello que socialmente se nombraba como “pantalla”: una superficie que se percibe como bidimensional, con límites definidos, que no cambia lo que

muestra por ningún movimiento corporal que haga el espectador. La ausencia de todos estos rasgos ha hecho que múltiples autores, que repasamos con detenimiento en el capítulo anterior, hayan descrito –para la realidad virtual– un efecto de “desaparición de la pantalla”. Nadie osaría afirmar, como lo hizo Fontcuberta para la fotografía, que las pantallas de realidad virtual han “engullido” a las tradicionales, puesto que es evidente que vivimos rodeados de monitores, teléfonos celulares, televisores y otras múltiples pantallas que siguen contando con bordes definidos. Aun así, las pantallas de realidad virtual parecen poner en jaque la misma definición de “pantalla”, a tal punto que se conceptualiza su efecto como el de un borramiento. Y sin embargo, las pantallas de realidad virtual están allí, probablemente más presentes que ninguna otra, en la medida en que son las primeras que lograron ocupar la totalidad de nuestro campo visual. En ese sentido, creemos que –atendiendo a los empleos sociales del término– es pertinente conservar esa denominación para estos tipos de dispositivo, entendiendo que se trata de una nueva ampliación de lo que socialmente puede ser nombrado de ese modo, tal como ya había ocurrido en el pasado con dispositivos que en su momento fueron novedosos, como las pantallas interactivas y las táctiles. En ese sentido, en forma similar a lo que observamos para la fotografía, podemos decir ahora que *aquello que socialmente se llama pantalla se ha diversificado*.

Si nos centramos por un momento en las pantallas digitales interactivas, de las cuales las de realidad virtual forman parte, podemos reconstruir un tránsito relevante en relación con los modos de interactuar propuestos, al que ya nos hemos aproximado en el capítulo anterior (ver 5.9). En las computadoras tradicionales, el modo de interactuar era siempre a través de un dispositivo periférico; típicamente el teclado o el *mouse*, por lo que el contacto con la pantalla era siempre mediado, a través de un clic. En el caso de las pantallas táctiles, como vimos, el contacto con la pantalla es directo, con el toque (en inglés, “tap”); sin embargo, hay aún una superficie que tocar. Finalmente, en las pantallas de realidad virtual –como también vimos– la interacción se produce principalmente con los movimientos de la cabeza: se produce en estos casos un efecto de no mediación, que es al mismo tiempo todo y nada: parece no haber nada que tocar, y sin embargo, cualquier punto de la imagen es interactivo, en la medida en que es punto de llegada del movimiento anterior y punto de inicio de la nueva transformación que experimentará la imagen con el movimiento siguiente. Este efecto de no mediación es interrumpido de a momentos por la aparición de los *hot spots* de los que ya hemos dado cuenta: puntos que pueden activarse con la mirada sostenida que –por su efecto de toque– caracterizamos con el oxímoron de *mirada táctil*. Un resumen de estos modos de interactuar puede encontrarse en la tabla de la figura 6.4.

Pantalla digital interactiva	Modo de interacción	Superficie de interacción	Tipo de contacto
Computadora clásica	Clic	Dispositivo periférico	Contacto mediado
Pantalla táctil	Toque	Pantalla	Contacto directo
Pantalla de realidad virtual	Movimiento de cabeza	Toda la imagen (efecto: ningún punto)	Efecto de no mediación
	Mirada sostenida	Hot spots	Mirada táctil

Figura 6.4. Modos y superficies de interacción en distintos tipos de pantallas digitales interactivas: en cada caso se produce un tipo de contacto diferente.

Estos tránsitos en los modos de interactuar con las pantallas pueden enmarcarse en un fenómeno mayor: el del cambio en los modos de interactuar con los dispositivos digitales en general. En el recorrido que vimos recién, *dejar de tocar implica también dejar de escribir*. Si históricamente nos relacionamos con los dispositivos digitales a través de teclados (sea numéricos, sea alfanuméricos), aparecen cada vez más dispositivos con los cuales podemos vincularnos sin la mediación de la palabra escrita: junto a las pantallas de realidad virtual, que ya repasamos, debemos considerar al menos la búsqueda en Internet por voz, o dispositivos como Alexa o Siri, que se manejan también por voz, y responden asimismo en forma sonora, con ausencia de pantallas y de imágenes. Estos desplazamientos del escribir-leer por el hablar-escuchar, vistos en conjunto con los modos de interactuar con los dispositivos de realidad virtual, marcan una línea de desarrollo de los dispositivos tecnológicos en la cual las superficies y soportes de interacción que trabajaban con lo táctil (teclado, *mouse* o incluso pantallas táctiles) son desplazados por operadores biológicos del cuerpo: nuestros ojos, nuestras extremidades, nuestro aparato fonador interactúan sin mediar contacto físico con los dispositivos, que responden respectivamente a nuestra mirada, nuestro movimiento o nuestra voz. Al mismo tiempo, la búsqueda en Internet con voz y respuesta sonora desplaza el tradicional acto de consulta por escrito a estructuras, otra vez, conversacionales, ahora nuevamente con la palabra hablada y escuchada –como las conversaciones originales–, aunque esta vez, los intercambios sean entre un humano y una máquina.

6.4.3. Dos grandes provincias

El fenómeno que observamos tanto con las fotografías como con las pantallas puede resumirse como sigue: denominaciones que antes señalaban materialidades o dispositivos específicos pasan a designar configuraciones más generales, casi dos grandes “provincias” en las que sólo se mantienen semas esenciales: una fotografía es una imagen estática de registro que posee semejanza; no es necesariamente generada por impresión sobre una película, ni se encuentra siempre sobre un papel– ni siquiera es forzosamente bidimensional, si consideramos las fotografías de realidad virtual. Y una pantalla es una superficie que nos trae un “espacio-otro” (sea figurado o simbólico, como el de la computadora), independientemente de su soporte, de

la presencia o ausencia de límites definidos, y del modo en el cual las imágenes que están en ella se modifican.

El fenómeno no es del todo novedoso para el caso de la noción de “pantalla”, que ya había experimentado diversas ampliaciones a lo largo del tiempo, como vimos con Manovich (2001[2006]): de ser un rectángulo que presentaba únicamente una imagen estática, se amplió inicialmente a las imágenes en movimiento (pantallas dinámicas), y luego a las pantallas en las que se puede modificar los contenidos (interactivas), primero con un contacto siempre mediado, y después con un contacto directo en las pantallas táctiles. En cambio, en el caso de la fotografía, el fenómeno presenta mayor novedad: hasta la llegada y expansión de las cámaras digitales, cerca del inicio del presente siglo, una fotografía sólo podía ser de película y estar asentada en el soporte papel. La explosión de la diversificación de sus usos e intercambios recién tuvo lugar en su articulación con los teléfonos celulares y las redes sociales, en la última década.

Las pantallas experimentan, al mismo tiempo, un fenómeno singular: cada vez más, un mismo contenido (sea un film, una fotografía digital, un video personal en redes sociales o un contenido de *YouTube*) puede verse en múltiples pantallas: las pantallas están conectadas tanto con Internet como entre sí; tal uno de los aspectos que indica el prefijo inglés “smart” cuando se habla de *smartphones* o de *smart TVs*. Habíamos visto en el capítulo 1 que, en el caso de las fotografías digitales, la dimensión y la escala no son ya atributos de las imágenes, sino de la pantalla en la que se ven. Este fenómeno se extiende cada vez más a los demás tipos de imágenes que circulan en las pantallas digitales, que pueden ser vistas en superficies de muy distinto tamaño y formato. Es decir que, en un punto, tabletas, monitores, televisores y teléfonos operan como una suerte de terminales visuales interconectadas entre las cuales circulan las distintas imágenes; en ese sentido, funcionan *genéricamente* como pantallas.

6.4.4. Más / menos dispositivos

Hacia el final de este recorrido, nos proponemos volver sobre la noción de dispositivo. Como discutimos en el capítulo 1, para el caso de los medios y soportes digitales, las posibilidades y restricciones discursivas que se instauran provienen en buena medida del *software* o aplicación que interviene en cada caso, que regula los intercambios que pueden tener lugar, en relación con los distintos ejes que hemos enumerado: las materias de la expresión, las presencias y ausencias del cuerpo, las construcciones temporales y espaciales y las estructuras del intercambio (ver 1.1.4). La variedad de regulaciones que pueden establecerse en las distintas aplicaciones o programas hace que sean cada vez más los *dispositivos semióticos* –en tanto instancias pretextuales que determinan y regulan la producción discursiva– que conviven dentro un teléfono móvil: en los capítulos 2 y 3 nos aproximamos sólo a algunos casos a propósito de redes sociales que permiten el envío e intercambio de fotografías, pero son innumerables y cada vez más los que conviven en un teléfono celular. Estos dispositivos se articulan, cada uno, con uno o varios de los sensores que se encuentran dentro de un *smartphone*; como vimos, dentro de un teléfono móvil contemporáneo hay sensores que permiten detectar movimiento, direccionalidad, velocidad, temperatura y luminosidad, entre otras cosas; más allá de las cámaras y el micrófono, que nos son evidentes. Y al mismo tiempo, se articulan también de modo diferente con los

soportes de salida, entre los cuales se deben contar al menos la pantalla, los auriculares y los altoparlantes.

Con sus sensores, sus soportes de salida y sus distintas aplicaciones, los teléfonos móviles sustituyen hoy a múltiples soportes y dispositivos que solíamos llevar con nosotros en nuestros bolsos de mano, o emplear cotidianamente en el hogar: la calculadora, el reloj pulsera, el reloj despertador, el anotador, la guía de transportes de bolsillo, la agenda, el calendario, la brújula, la cámara de fotos, la videocámara familiar, el termómetro de pared, el cronómetro, el reproductor de radio portátil, el *walkman* – y desde luego, el teléfono fijo, que poco a poco parece ser desplazado por los celulares. Incluso, en forma creciente, también los aparatos de televisión, y hasta las computadoras personales. La lista podría continuarse con facilidad, y muy probablemente con el tiempo sea cada vez más extensa. Todos estos dispositivos técnicos con los que convivíamos cotidianamente hace sólo algunos años van siendo desplazados por aplicaciones de celulares, que nosotros entendemos aquí como dispositivos semióticos. Dispositivos que, a su vez, conviven con otros múltiples dispositivos de naturaleza digital, que no tienen equivalentes en el mundo no digital, como todos los funcionamientos de las redes sociales que hemos repasado, así como también su funcionamiento como pantalla de realidad virtual, cuando se emplean con el casco conveniente. Convivimos entonces *cada vez con más dispositivos semióticos, y cada vez con menos dispositivos técnicos*, en lo que parece ser una tendencia del desarrollo de los dispositivos digitales que nos acompañan en la vida cotidiana. Las particularidades de la técnica –parlantes, micrófonos, lentes y todo lo referente al *hardware*– no dejan de tener su incidencia; sin embargo, parecen tener cada vez menos peso en las regulaciones instauradas por los dispositivos, que son determinados en forma creciente por el *software*.

BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES EMPLEADAS EN EL CAPÍTULO 6

- Barthes, Roland (1999) “Introducción al análisis estructural de los relatos” en *Análisis estructural del relato*, Ciudad de México, Ediciones Coyoacán. Edición original: (1966) “Introduction à l’analyse structurale des récits” en revista *Communications* número 8: *Recherches sémiologiques: l’analyse structurale du récit*, París. Traducción de Ana Nicole Vaise.
- Carlón, Mario (2004) *Sobre lo televisivo. Dispositivos, discursos y sujetos*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones.
- ————— (2016) “Registrar, subir, comentar, compartir: prácticas fotográficas en la era contemporánea”, en Pablo Corro y Constanza Robles (editores) (2016) *Estética, medios y subjetividades*, Santiago de Chile, Universidad Pontificia Católica de Chile. Disponible en http://estetica.uc.cl/images/stories/librosvsimposio/02_mario%20carlon.pdf [Consulta: 16/10/2018].
- Cuesta, Andrés y Zelcer, Mariano (2002) “Acerca de la conformación de gramáticas en los nuevos medios: el caso de los diarios electrónicos”. Ponencia presentada en las VI Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación, Córdoba, Argentina y en las Jornadas de Formación en el Periodismo y la Comunicación Social en la Convergencia Digital, organizadas por REDCOM en Buenos Aires, Argentina. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/280566568_Acerca_de_la_conformacion_de_gramaticas_en_los_nuevos_medios_el_caso_de_los_diarios_electronicos y en <http://catedras.fsoc.uba.ar/steimberg/pdf/zelcer02.pdf> [Consulta: 9/6/2019]
- Fabbri, Paolo (2000) *El giro semiótico*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1998) *La svolta semiótica*, Roma-Bari, Gius. Laterza&Figli Spa.
- Fontcuberta, Joan (2017) *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg. Edición original: 2016.
- Gallino, Ignacio (2016) “Snapchat: el presente pisado”. Disponible en <https://www.linkedin.com/pulse/snapchat-el-presente-pisado-ignacio-gallino> [Consulta: 14/4/2018].
- Manovich, Lev (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Buenos Aires, Paidós. Edición original: (2001) *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press. Traducción de Òscar Fontrodona.
- Páez, Alicia (1995) *Políticas del lenguaje*, Buenos Aires, Atuel.
- Schaeffer, Jean-Marie (1990) *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*, Madrid, Cátedra. Edición original: (1987) *L’image précaire du dispositif photographique*, París, Seuil.
- Sibilia, Paula (2009) *El hombre postorgánico*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica. Edición original: 2005.
- Traversa, Oscar (2009) “Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse” en revista *Figuraciones* número 6, segundo semestre 2009, Buenos Aires, Instituto

Universitario Nacional de Arte - IUNA Crítica de Artes. Disponible en <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/recorrido.php?idn=6&idr=48>
[Consulta: 22/3/2018]

- Verón, Eliseo (1997) “De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía”, en Veyrat-Masson, I. y Dayan, Daniel (comps.) (1997) *Espacios públicos en imágenes*, Barcelona, Gedisa. Edición original: (1994) *Hermès 13-14. Espaces Publics en Images*, París, CNRS Éditions. Traducción: Alberto L. Bixio.
- Zelcer, Mariano (2016) “El diario en el teléfono: las versiones móviles de los periódicos digitales” en Soto, Marita (comp.) (2016) *Habitar y narrar*, Buenos Aires, Eudeba. Páginas 109 a 129.

Para la puesta en línea de esta tesis, se dejaron únicamente aquellas imágenes para las cuales se contaba con autorización de publicación.