



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Apuntes iniciales acerca de las potencialidades de las imágenes digitales cinematográficas
Agustina Arripe
Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 6, N.º 1, agosto 2020
ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

Apuntes iniciales acerca de las potencialidades de las imágenes digitales cinematográficas

Initial notes about the potentialities of digital cinematographic images

Ezequiel Iván Duarte

ezequieldriver8@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5600-628X>

Becario posdoctoral
Universidad Nacional de La Plata | Argentina

Resumen

Esta ponencia plantea, de forma introductoria, algunas discusiones pertinentes a una comunicología posible de las imágenes digitales cinematográficas o imágenes digitales en movimiento. Así, se caracterizan dos formas de comunicación, opuestas y complementarias, y se sugiere una tercera forma sintética homologable al estatus ontológico de las imágenes digitales. Luego, se discuten algunas ideas relacionadas con ese tercer campo, el de la comunicación como figuración, como ser «Pleroma», «*Umwelt*»; la distinción entre *image* y *picture*; y la figura del «cyborg» como bioimagen de nuevo tipo, más allá del clon.

Palabras clave

Imagen digital, figuración, real, virtual, imagen en movimiento.

Introducción: figuración

En este trabajo me gustaría retomar y cruzar algunas discusiones planteadas en el capítulo final de mi tesis doctoral, *Na(rra)ciones imaginarias: figuraciones de la historia en la obra de Jorge Acha*, con algunas indagaciones preliminares de mi proyecto de beca posdoctoral «Comunicología de la imagen en movimiento digital».

Lucien Sfez (1995), en su *Crítica de la comunicación*, distingue dos formas de entender la comunicación en las teorías y prácticas de origen estadounidense. Por un lado, la comunicación como representación: se trata de una concepción lineal y maquinica donde prima una ontología dualista. El filósofo que ofrece sustento metafísico a esta perspectiva, «bola de billar» como la llama el autor, es René Descartes.

Por otro lado, la comunicación como expresión: es una concepción circular y creatural (de Creatura tal y como la entiende Gregory Bateson, refiere al campo diferenciado de lo vivo) donde prima el monismo. La metafísica de esta variante es spinozeana.

Sfez se dedica a señalar los alcances, limitaciones y peligros de estas formas. No me detendré en ello pero sí es importante remarcar que ambas tendencias, en cierto sentido, se necesitan una a otra, se autolimitan y se complementan. Sería interesante, entonces, plantear un camino de síntesis entre ambas que no caiga en el tautismo de una comunicación totalitaria.

Me gustaría proponer una comunicación ya no como representación o expresión sino como figuración. La idea es esbozar una indagación comunicológica sobre las imágenes digitales cinematográficas, por cuestiones de espacio sin ser exhaustivo pero sí amplio con el objeto de plantear un mapa de base para búsquedas futuras. El movimiento de esta comunicación ya no sería la línea del modelo emisor-mensaje-receptor ni el círculo de la interactividad paloáltica sino la elipse o espiral barroca que implica un campo respiratorio entre actualidad y virtualidad. En lugar de la máquina o la Creatura deberemos enfocarnos en el Pleroma y en la igualdad acuñada por Deleuze y Guattari (2004) en *Mil Mesetas*, pluralismo=monismo.

Pleroma y *Umwelt*

La imagen digital es un campo propicio para el debate acerca del adentro y el afuera. Kant estableció una distinción fundamental entre la realidad que nos es accesible (los fenómenos) y ese gran afuera que sería la cosa-en-sí, el noúmeno, al que no podemos acceder. Un físico y filósofo argentino radicado en Francia, Gabriel Catren, se ha propuesto sintetizar el pensamiento de lo trascendental (Kant) y el de lo immanente (Spinoza) en el concepto de fenómeno.

Según Catren (2017), no habría afuera al que acceder. El campo experiencial impersonal de los sujetos es el Pleroma. Es impersonal porque es inapropiable, excede toda experiencia de todo sujeto posible porque contiene «múltiples sujetos empíricos cuyo tipo trascendental no es necesariamente el mismo» (p. 23). Es decir, cada sujeto (no hablamos aquí sólo de sujetos humanos) configura un *Umwelt* (mundo circundante) particular a partir de su aparato trascendental (aquellas capacidades orgánicas que le permiten experimentar el mundo). Los sujetos están siempre dentro del Pleroma enmarcando alguna de sus facetas. Entonces, «toda trascendencia (...) es una nueva forma de profundidad interna al campo mismo» (p. 27).

Esto significa que «en la medida en que los recursos 'trascendentales' (perceptivos, motrices, afectivos, conceptuales, neurológicos, lingüísticos, etc.) de un sujeto son más sofisticados este puede abrir zonas del campo experiencial cada vez más profundas» (p. 28). Como instrumento de potenciación óptico y sonoro, el cine se ha vuelto un modo de apertura de nuestras capacidades, de nuestros *Umwelten*. Y la cinematografía digital (empleo aquí el término cinematografía en un sentido más bien etimológico: no pensemos sólo en el cinema sino en un cine expandido), al introducir la posibilidad de modelación de mundos, va en camino de realizar varias potencias inter-umwélticas.

Image y picture

¿Por qué la idea de figuración se correspondería mejor con la idea de imagen digital en movimiento? Si parafraseamos a Germán Prósperi (2019), la imagen puede ser entendida ontológicamente de forma monista (comunicación expresiva) donde imagen=Ser, o de forma dualista (representación) donde la imagen es desplazada hacia alguno de los dos polos tradicionales, el de lo inteligible (ideal, inmaterial) o el

de lo sensible (material, corporal). Ahora bien, hay una tercera posibilidad, en la que la imagen sería el pliegue entre los dominios de lo sensible y de lo inteligible. La imagen digital, por su presencia sensible y arquitectura numérica, sintetiza muy bien esta tercera posición, que es la de la figuración, emparentada con la representación peirceana que, al postular que el mundo se da en signos independientemente de la conciencia humana, compendia los campos de la representación (mental) y de la expresión, y se ajusta al campo fenoudélico establecido por Catren.

Una de las ideas básicas de la teoría de la imagen de WJT Mitchell (2019) es la distinción, propia de la lengua inglesa, entre *image* y *picture*. La traductora Remedios Perni ha decidido conservar el castellano imagen para la *image* y hablar de "imagen material" para referir a la *picture*. Toda imagen concreta, material, finita, es una *picture*. La *image*, en cambio, es abstracta, en cierto sentido inmortal (puede sobrevivir a la destrucción de todas sus figuraciones materiales), mental o espiritual. Podríamos decir, si recuperamos la caracterización de Prósperi, que la *image* se ubica en el polo de lo inteligible y que la *picture* se ubica en el polo de lo sensible.

La imagen digital, al no estar conformada exactamente por una conexión física directa entre unos objetos y una película fotoquímica, sino caracterizada por la desmaterialización matemática de lo profilmico, reuniría de manera particular a los dos polos.

Claro que es pertinente diferenciar lo que normal y efectivamente se hace con las imágenes digitales cinematográficas y lo que podría hacerse en potencia con ellas. Mitchell bien señala que las cámaras digitales se utilizan, por lo general, del mismo modo que las analógicas, para registrar de manera 'fiel' lo que pasa delante de ellas. No habría que exagerar las particularidades de las imágenes digitales: se dice que, al romper la conexión física de la imagen analógica, se vuelve imposible confiar en el valor documental de la imagen digital. Pero, indica con criterio Mitchell, las imágenes analógicas siempre han sido también manipulables y manipuladas.

Por eso, he elegido a priori hablar de un polo simbólico pseudo-indicial de la imagen digital. Si yo tomo una fotografía de mi placard con una cámara digital, la *picture* resultante será una reproducción fidedigna de dicho placard. Pero, en sentido estricto, algo interrumpe la conexión física (la luz ya no se imprime en película sino que se descompone en datos y luego se recompone).

Cyborgs

Es el pensamiento especulativo volcado a la ciencia ficción y a la filosofía el que sugiere por qué caminos podrían desplegarse las imágenes digitales en movimiento (o por qué caminos ya se están desplegando).

El ingeniero James Lovelock (2019), creador de la hipótesis Gaia que concibe a la Tierra como una red de relaciones en pos del mantenimiento de la vida, especula que en el futuro no muy lejano el código de la vida ya no estará escrito sólo en ARN y ADN «sino también en otros códigos incluyendo aquellos basados en la electrónica digital y en instrucciones que aún no hemos inventado» (pos. 991). Así, el sistema Gaia «bien podría ser dirigido conjuntamente por lo que vemos como vida y por nueva vida, los descendientes de nuestros inventos» (ibíd.).

El autor llama «cyborgs» a esas criaturas electrónicas que evolucionarían a partir de creaciones humanas, seres digitales que escribirán su propio código informático alcanzando así una forma de conciencia inteligente (autorreflexiva) distinta de la humana.

Lovelock llama Novaceno a la nueva era en la que estaríamos entrando: «nosotros —y nuestros sucesores cyborgs— convertimos la luz del sol directamente en información» (pos. 976), información en tanto propiedad fundamental del cosmos, cuya unidad básica es el bit. Previo a este Novaceno incipiente, distingue otros dos acontecimientos decisivos en la historia de la Tierra: hace 3400 millones de años, con el surgimiento de las bacterias fotosintéticas que convertían la luz del sol en energía utilizable; y 1712, cuando Thomas Newcomen creó la máquina de vapor atmosférica capaz de poner a trabajar la luz del sol almacenada en el carbón.

Entonces, los cyborgs conformarían un ecosistema paralelo (desde microorganismos hasta entidades del tamaño de animales), otra biósfera con un lenguaje propio (comunicación instantánea, telepática: obtendrían información del espectro electromagnético y de otras radiaciones). Habrá dos especies (ya no sólo una) que sean inteligentes en el sentido de poder actuar de acuerdo a propósitos complejos: los humanos y los cyborgs. «Los cyborgs son un producto de los mismos procesos evolutivos que nos crearon a nosotros» (pos. 1320).

Cuando WJT Mitchell (2019) teorizó acerca de cuatro elementos fundamentales de la ciencia de la imagen (que bien podría ser una comunicología, aunque el autor no emplee este término), además de la ya mencionada distinción *image/picture*, habló de las bioimágenes. Estaba pensando en la clonación, en auge a fines del siglo XX, a

la que caracteriza como «la producción de imágenes en su forma más potente y perturbadora: la creación de vida» (p. 30).

Está claro que lo que caracteriza a los cyborgs lovelockianos es no ser clones humanos ni de ninguna otra especie sino formas de vida que evolucionarían a partir de programas humanos hasta alcanzar límites desconocidos. Podríamos considerarlos aún así como bioimágenes (Lovelock no deja de hablar de «biósfera» para referir al ambiente conformado por estos seres) pero de un tipo más radical.

Los clones, entre los que podemos distinguir los 'clones digitales' de estrellas de cine muertas que podrían ser construidos a partir de la información audiovisual acumulada acerca de ellas, no dejan de ser signos indiciales o pseudo-indiciales constreñidos por las limitaciones de sus originales. Los cyborgs, si bien al principio utilizarían nuestro propio lenguaje para comunicarse, con rapidez evolucionarían (procesos autopoiéticos y simpoiéticos) hacia una comunicación inmediata («telepática», la llama Lovelock) que podría sernos inaccesible, al menos por su velocidad. Y no se parecerían a nada, al menos a nivel del software.

Ingreso/Egreso

Otro aspecto de la imagen digital cinematográfica, más acá de las simbolizaciones de los cyborgs lovelockianos, en el terreno pseudo-indicial, lo ofrecen ciertos videojuegos. Luciano Rosé (2020) caracteriza así a Red Dead Redemption 2:

RDR2, además, es un videojuego de *mundo abierto*. Es decir que dentro de los límites que nos impone el código del programa, *podemos hacer lo que queremos*. A lo largo del inmenso mapa que el juego pone a nuestra disposición —Houser [guionista principal] se graduó en geografía en la universidad de Oxford—, podemos cruzar ríos, montañas, bosques, pantanos, pueblos que parecen salidos de una película de John Ford y pujantes urbanizaciones industriales. Esto significa que podemos cabalgar por las praderas durante horas, pescar en el río, ver un espectáculo de vodevil en el teatro de la ciudad o agarrarnos a trompadas con la primera persona que se nos cruce, robar un tren o incendiar un pueblo entero (párr. 3).

La 'ventaja' de la imagen digital en movimiento del videojuego por sobre la del cinema (o 'cine' en sentido tradicional) radica en esta interactividad. De todos modos, no dejan de ser campos de lo que ha sido caracterizado como "cine expandido" o audiovisual expandido.

Es lógico pensar que las películas y que la experiencia espectral en la sala de cine podrían converger en parte con la pretensión de interactividad. Pero sería imprudente conjeturar un borramiento de las especificidades. El 4D busca aumentar el involucramiento de los sentidos en la visión de *cierto tipo* de películas, pero no rompe ni busca romper la relativa pasividad del asistente como ocurre con el videojugador.

A futuro, por supuesto, tenemos el *ingreso* del participante en el mundo artificial de la simulación (y, por qué no, alguna forma de *egreso* de las criaturas digitales hacia 'nuestro' mundo), como especulaba *El mundo conectado* (Welt am Draht, 1973), la miniserie de Rainer Werner Fassbinder basada en una novela de Daniel F. Galouye.

Conclusiones

Comenzamos a ver cómo las potencias de la imagen digital cinematográfica conducen a nuevas realizaciones del propio universo. Los campos de lo actual y de lo virtual se enriquecen en comunicaciones mutuas.

La bióloga Lynn Margulis (2002) supo acuñar el concepto de simbiogénesis para explicar el surgimiento y evolución de la vida. «El término evolutivo "simbiogénesis" se refiere al origen de nuevos tejidos, órganos, organismos e incluso especies mediante el establecimiento de simbiosis permanentes de larga duración» (p. 16). Para que surja lo nuevo es necesario el acoplamiento de dos o más formas de vida preexistentes (embonajes que también involucran a los factores abióticos y a los virus).

¿Cómo no entender las potencias de la imagen digital en este sentido? Vamos más allá de la bioimagen clónica hacia una bioimagen combinatoria, simpoiética. Y recordemos que Donna Haraway (1991) empleó el término «cyborg» en un sentido algo distinto del de Lovelock, como la comunión entre lo orgánico y lo maquínico (que, como hemos visto, puede homologarse a la comunión entre dos formas de comunicación, expresiva y representativa, en la noción de figuración). «Un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social al tiempo que una criatura de ficción» (p. 149, mi subrayado).

No se trata de caer en la homogeneización totalitaria (tautista, según el neologismo de Sfez, por tautológico y autista) de los campos de la representación y de la expresión, de lo artificial y de lo natural, de la realidad y de la ficción, de lo digital y de lo analógico, de lo vivo y lo no vivo, etc.; sino de conceptualizar el continuum entre los campos, los vasos comunicantes, el movimiento figural de un lado al otro. Estamos ante polos cuyo quiasmo es la imagen.

Estos potenciales de las imágenes digitales en movimiento se relacionan de manera estrecha con las transformaciones del aparato trascendental necesarias para expandir los límites de nuestros mundos circundantes. Mejorar nuestro acceso a la forma en que otros seres experimentan y co-construyen sus mundos (dentro de un ambiente compartido por todos, el Pleroma) podría tener un poder transformativo muy grande. Y los cyborgs lovelockianos ya nos enfrentarían con capacidades trascendentales de otro tipo. Los cyborgs de Haraway, por otra parte, sugieren que podríamos incorporar, de alguna forma, esas expansiones perceptivas, motrices, sensibles, inteligibles.

Referencias

Catren, G. (2017). *Pleromática o las mareaciones de Elsinor*. Buenos Aires, Argentina: Hekht.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia, España: Pre-Textos.

Haraway, D. (1991). «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century». En *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature* (pp. 149-183). Nueva York, Estados Unidos: Routledge.

Lovelock, J. (2019). *Novacene. The Coming Age of Hyperintelligence*. Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos; Londres, Inglaterra: The MIT Press.

Margulis, L. (2002). *Planeta simbiótico. Un Nuevo punto de vista sobre la evolución*. Madrid, España: Debate.

Mitchell, W. J. T. (2019). *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Madrid, España: Akal.

Prósperi, G. O. (2019). *La máquina óptica. Antropología del fantasma y (extra)ontología de la imaginación*. Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila.

Rosé, L. (2020). Red Dead Redemption 2 y el fin de la cuarentena. *Revista Paco*. Recuperado de <https://revistapaco.com/red-dead-redemption-2-y-el-fin-de-la-cuarentena/>

Sfez, L. (1995). *Crítica de la comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

Filmografía

Marthesheimer, P.; Wesemann, A. (Productores) y Fassbinder, R. W. (Director). (1973). *Welt am Draht* [Miniserie]. Recuperada de <https://www.youtube.com/watch?v=Kob-oywkvBk>