

## Teórico N° 9

**Docente: María Rosa del Coto**

**Fecha: 28/07/2020**

*Tema: nuevos medios. Lev Manovich: comparación entre el cine tradicional del siglo XX y el cine digital. Lo indicial y sus vínculos con los planteos de Peirce, Bazin y Schaeffer. La redefinición de la “verdadera” identidad del cine.*

*Arlindo Machado: El concepto de “inmersión” y sus diferentes tipos. Los medios no digitales Vs. los medios digitales interactivos. Del receptor “percibiente” al interactor “actuante”.*

Continuando con la bibliografía de la unidad 4 hoy consideraremos dos textos: uno de Lev Manovich (“El cine, el arte del index”) que forma parte del libro *Medios y artes audiovisuales* y otro, de Arlindo Machado (“Regímenes de inmersión”) que es un capítulo correspondiente al libro *El sujeto en la pantalla* y que se centra en los objetos que presentan interactividad, fundamentalmente en este caso, los videojuegos.

Comenzaremos, entonces, con el texto de Manovich. Ustedes seguramente lo conocen ya que es un investigador muy prestigioso en el área de los estudios que nos compete en este momento. En el artículo que incluimos en la bibliografía, como en buena parte de sus trabajos, se ha centrado en la realización de una suerte de comparación entre las características que definen al cine que él denomina “el cine del siglo XX” –el cine entendido como un “arte”– frente al que puede entenderse como prototípico del que se manifiesta en la llamada era de la digitalización. En el “El cine, el arte del index”, además, efectúa una genealogía en relación con los distintos tipos de imágenes en movimiento que se han producido a lo largo del tiempo. Como seguramente saben, la producción de imágenes en movimiento no comienza con el cine sino que se inicia previamente, cuenta con un desarrollo específico durante el siglo XIX.

En primera instancia, vamos a ver cuál es el objetivo del artículo, para lo que nos centraremos en la primera diapositiva:

## OBJETIVO DEL ARTÍCULO

- Estudiar el efecto de la revolución digital en el cine partiendo de la definición establecida por su “super género” (el de los filmes ficcionales que, por lo general, son grabaciones fotográficas no modificadas de hechos reales que tuvieron lugar en espacios reales).

Como indica la diapositiva el objetivo del trabajo es “Estudiar el efecto de la revolución digital en el cine, partiendo de la definición establecida por su “super-género”, el de los films ficcionales que por lo general son grabaciones fotográficas no modificadas de hechos reales que tuvieron lugar en espacios reales”. Vamos a ir desmenuzando algunas de las cuestiones que se desarrollan en este enunciado.

El propio planteo está indicando que en el cine aparecen modificaciones y cuáles son los efectos que estas modificaciones van a implicar. Se plantea allí lo que se denomina “revolución digital” y para tratar el tema se va a centrar –como elemento para efectuar todas las comparaciones futuras con otros tipos de imágenes–, en lo que denomina “super-género”. En realidad Manovich toma este nombre de Metz, quien parece que utiliza este término en algunos de sus trabajos. Para nosotros no sería un “super-género”, sería un régimen, ya que está aludiendo a los films de ficción, que se diferencian de los films no ficcionales. Ahora bien, a lo que se refiere Manovich aquí es a lo que considera el representante arquetípico del cine, es decir, el film de ficción –acá no entra la cuestión del film clásico vs. el film no clásico–, sino el film de ficción; por lo tanto queda afuera (o por lo menos no se lo toma en cuenta) el documental.

Si uno lee la frase “grabaciones fotográficas no modificadas de hechos reales que tuvieron lugar en espacios reales”, tendría derecho a pensar que hay algo que hace ruido, sobre todo en la última parte, porque se está hablando de films ficcionales y luego se empieza a decir “grabaciones fotográficas...”. Esto no es un equívoco o una mala interpretación sino que es algo que está correctamente enunciado pero tenemos que poner el acento en un término que aparece antes de todos estos que es la palabra “grabaciones”. Este término es de vital importancia porque nos está hablando del modo en que se producen las imágenes cinematográficas en el modelo clásico del siglo XX.

Como ustedes saben, la cámara cinematográfica –como la televisiva o la de video– sigue el modelo de la cámara fotográfica –y podríamos decir que esta última sigue a su vez el modelo de la cámara oscura, pero aquí eso no nos interesa–; lo que sí nos importa es el hecho de que se trata de grabaciones porque al plantear al cine como una “grabación”, se lo está definiendo como una “impresión”. Entonces, por tratarse de una “impresión” se relaciona, si ponemos en juego la teoría peirciana, con la segunda

tricotomía, en general, y, en particular, con el índice. Este vínculo, por un lado, es soslayado por el autor, pero, por el otro lado, está indicado (tómese en consideración el título del artículo: “El cine, el arte del index” (o del índice). La idea de lo indicial referido al cine está vinculada con el modo en que se produce la imagen cinematográfica canónica. La imagen cinematográfica canónica se produce por una *impresión a distancia*. Existen dos tipos de impresión: una impresión por *contacto directo* –que es la representación que podemos representar con la huella que deja el animal sobre el terreno en que ha transitado o la huella de la mascarilla mortuoria o cuando los dentistas sacan una impresión de los dientes para luego hacer, por ejemplo, un implante; éstas son impresiones por contacto directo porque el objeto se pone en contacto con aquello que luego será el material sensible sobre el que va a aparecer, como su representación, el objeto representado. Por su parte, la impresión a distancia supone, precisamente, una distancia entre el objeto dinámico (el objeto que luego aparecerá representado) y el dispositivo técnico –la cámara cinematográfica, en este caso– que permitirá capturar la imagen de dicho objeto.

Volviendo a lo que plantea la diapositiva, esto está ligado con lo que viene después porque el cine implica que el objeto sea un existente (tal como sucede, como ustedes saben, con todo índice y que, por ser índice, él se encuentre presente ante el objetivo de la cámara y luego, mediante un proceso en donde juega la física y la química, se obtiene como resultado, el representamen particular, que es la película, que, a través de otro dispositivo, en este caso el de proyección, puede observarse en la pantalla.

¿A qué está aludiendo con esto de “hecho reales que tuvieron lugar en espacios reales”? A lo que acabo de indicar, al hecho de que si lo pensamos en términos de un film de ficción –que como dijimos, alude al modo de producir la imagen cinematográfica en el siglo XX–, en ese caso, efectivamente los objetos tuvieron que estar frente al objetivo de la cámara, para que fueran registrados. Cuando hablamos de objetos incluimos, por supuesto, también a los actores. Estamos focalizando la cuestión en el *modo* en que se produce la imagen, no en el *producto*, o sea que nos referimos a la imagen considerada desde la perspectiva del modo en que ella se produce.

En relación con eso, voy a aportar algunas citas que proceden de diversos autores. El más importante es el inicial de este planteo, que, como ustedes saben, es Peirce con sus referencias respecto al ícono, al índice y al símbolo. Al respecto, en un fragmento en donde se refiere a las fotografías (ya que en ningún trabajo que al menos yo haya visto él menciona o trata al cine), indica que “la fotografía y en particular las fotografías instantáneas son muy instructivas porque sabemos que en ciertos aspectos se parecen exactamente a los objetos que representan”.

La cita nos está indicando el hecho de que la fotografía aparece como ícono –porque se pone el acento en el parecido, en la semejanza que presenta el representamen respecto del objeto al que denota–, pero esta semejanza se debe en realidad al hecho de que

esas fotografías han sido producidas en circunstancias tales que estaban físicamente forzadas a corresponder punto por punto a la naturaleza. Desde este punto de vista, pues, pertenecen a nuestra segunda clase de signos, los signos por conexión física, o sea, los índices”.

En relación con esto, otro autor que trabajó desde otro marco teórico pero que, de alguna manera, advirtió lo mismo que Peirce, fue André Bazin; un teórico muy importante del cine y sobre todo del Neorrealismo italiano. Entonces en un artículo muy

importante que se centra en la fotografía y que se llama “Ontología de la imagen fotográfica”<sup>1</sup> (1990 [1945]), plantea algo similar a lo que establece Peirce. Allí dice:

“La originalidad de la fotografía respecto de la pintura reside en su *objetividad esencial* (...). Por primera vez entre el objeto inicial y su representación no se interpone nada más que otro objeto. Por primera vez una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin intervención creadora del hombre, según un determinismo riguroso”.  
(Bazin, *op.cit.*: 28-29)

Y luego en otro fragmento dice que esta objetividad –la de la imagen fotográfica y luego la de la imagen cinematográfica– se debe al modo en el que se produce la imagen. Entonces tenemos ya la cuestión del “gran parecido” –que acá se plantea como objetividad, lo que quiere decir que se la enfrenta a la cuestión de la manipulación, de la intervención de la mano del hombre; se pone en juego el objetivo de la cámara; son aparatos, esa es la idea; entonces, porque interviene una máquina, la imagen que se obtiene presenta el máximo de semejanza, lo que implica que alcance el máximo de objetividad,–; pero esto se debe al modo en que se produce la imagen, siempre volvemos a la cuestión de diferenciar lo que es **el modo en que se produce la imagen y el resultado, el efecto** que ese modo de producirse la imagen, genera, **el producto**. Desde el punto de vista de la imagen-producto el cine es icónico; desde el punto de vista del modo en que se produce es indicial. Eso no se dice en el texto de Manovich, pero está implicado.

Hay otro autor, que también es ilustrativo de lo que estamos considerando, que es Jean-Marie Schaeffer, el cual se refiere a la fotografía y en un pie de página de su libro *La imagen precaria: del dispositivo fotográfico (1990 [1987])* indica lo siguiente “no habría que mezclar el problema de la indicialidad con el de la ficción” (que es esto que yo estaba indicando, porque si nosotros lo leemos de manera rápida, sin pensar demasiado, diríamos “bueno, pero acá Manovich se está refiriendo no a los films ficcionales sino a los films no ficcionales, a los documentales, y ese no es el caso).

De alguna manera, esta cita, que procede de Schaeffer, aclara el punto. Luego de indicar que “no habría que mezclar el problema de la indicialidad con el de la ficción”, Schaeffer agrega: “Un film de ficción sigue siendo indicial (...)”. Y continúa: “(...) no en relación con el universo representado sino en relación con el universo de la representación (...)”. Entonces lo que importa aquí, para no meternos en esto de la representación y lo representado..., es el ejemplo que pone después:

(...) Por ello, volvemos a ver Key Largo entre otras para volver a ver a Humphrey Bogart o Lauren Bacall, luego, con una meta indicial, por el contrario, el dibujo animado es de tipo no indicial: tiene que ver con la problemática de las imágenes de síntesis, cuyas realizaciones más recientes consiguen imitar perfectamente la imagen fotográfica (desde el punto de vista morfológico). En adelante, la propaganda política no necesitará recurrir a las tijeras, le bastará con presentar la imagen de síntesis como una imagen fotográfica (...)  
(Schaeffer, *op.cit.*: 49-50)

Lo que plantea al final alude a los procesos de manipulación de la imagen, de transformación de la imagen. Entonces, aparece aquí de manera indirecta la cuestión de la *autenticidad*. Lo que es auténtico en el cine de ficción no es la historia que se nos está contando –esa historia es ficcional, por lo que los actores están representando un papel,

---

<sup>1</sup> Ver libro completo de André Bazin, “¿Qué es el cine?” [disponible online]:  
<https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/08/bazin-andre-que-es-el-cine.pdf>

pero ellos son de carne y hueso y si caminan, están realizando efectivamente esa acción. Por eso, se plantea que se trata de grabaciones fotográficas no modificadas –después vamos a volver sobre esto, porque lo que abre lo digital es la posibilidad de modificar cualquier tipo de imágenes, incluso, como sabrán. las que son grabadas cinematográficamente, o sea de modo tradicional (en filmico); una vez que se digitaliza esa imagen, opera como cualquier imagen de síntesis como recién lo planteaba Schaeffer–; lo auténtico aquí es que lo representado, lo que aparece en la imagen, tuvo que estar efectivamente frente al objetivo de la cámara, sea ese un espacio creado *ad-hoc*, o bien un espacio real (cuando se filma en una locación determinada, por ejemplo, en los bosques de Palermo o en la estación Bernal del Ferrocarril Roca o en la estación Ramos Mejía del Ferrocarril Sarmiento) o, por el contrario, se puede crear una escenografía particular pero tiene que haber algo material y concreto que se ponga frente a la cámara y eso es lo que va a ser grabado. De la misma manera, como decíamos recién, los cuerpos de los actores, que no están allí en función de ellos mismos sino que están representando un papel –de ahí viene lo ficcional–, actúan y si tienen que tomar un líquido X, un té, por ejemplo, independientemente de que el líquido represente en el film un poco de whisky, están tomando algo, están realizando esa acción, y hay un vaso y un líquido determinado que tiene cierta tonalidad. A eso es a lo que se está refiriendo Schaeffer y a eso alude lo planteado por Manovich.

Veamos la siguiente diapositiva:

## ASPECTO DEL CINE CONSIDERADO

- CENTRO DE LA MAYORÍA DE LOS DEBATES EN LA ACTUALIDAD: LA CUESTIÓN DE LA NARRATIVA INTERACTIVA.

Su texto empieza planteando que, en la actualidad, la mayoría de los debates que se producen se van a centrar en la cuestión de la *narrativa interactiva*. O sea que la problemática de la narración, que fue algo que llamó la atención desde los inicios de la narrativa interactiva, y precisamente, todos los estudios que se centran en la cuestión de los videojuegos, se focalizaron en el estudio, en la observación, de lo que implican las modificaciones que sufre la narrativa en los textos interactivos. Pues bien, para Manovich, el tratamiento de esta cuestión –si bien puede ser importante–, no es lo esencial.

Para Manovich, hay una problemática mucho más relevante y es la que aparece en la diapositiva que a continuación se presenta:

## ASPECTO DEL CINE POR CONSIDERAR

- **REDEFINICIÓN DE LA VERDADERA IDENTIDAD DEL CINE.** Existencia de una crisis consistente en que las características que se entienden como definitorias se convierten en meras opciones entre varias disponibles.

Acá el autor aparece exagerando un poco con esto de “la verdadera identidad del cine”; de cualquier modo tenemos que rescatar que procura dar cuenta de la necesidad de definir nuevamente la identidad del cine, y esto porque él considera que a partir de los avances de la digitalización, en el campo del cine, se da una crisis que consiste en que las características que generalmente se le adjudican al cine –aquellas de las cuales hablamos siempre cuando hablamos de él–, en este momento se consideran como opciones, como posibilidades entre otras posibilidades. O sea, el modo en que se define tradicionalmente al cine pasaría a ser *uno de los modos* en que puede definírsele actualmente, porque hay otras maneras de producir cine, y esto desde la perspectiva de pensar en el modo en el que se produce la imagen cinematográfica o el “film dinámico” en la actualidad. Esto es lo que Manovich va a intentar desarrollar. Veamos la siguiente diapositiva:

## EFECTO DE LA CRISIS IDENTITARIA DEL CINE

- **CAMBIO DE ESTATUTO DEL CINE:  
DOMINANCIA DEL ORDEN DE LO ICÓNICO  
EN EL MODO DE PRODUCCIÓN DE LA  
IMAGEN**

Lo más importante, que se liga con lo que se vio al principio, es que como efecto de esta crisis de identidad del cine se da lo que podríamos denominar un cambio de su estatuto. Ese cambio se produce gracias a que adquiere dominancia el orden de lo icónico en el modo de producción de la imagen (o en el modo en el que se puede definir la imagen).

Ahora bien, el modo en que, si seguimos de cerca de Peirce, se puede definir la imagen no es el que aparece en la diapositiva –que es lo que responde al pensamiento de Manovich–. Porque Manovich de alguna manera pone el acento en lo icónico y no observa que la imagen de síntesis, construida digitalmente –y luego los procesos posteriores a los que puede ser sometida una imagen indicial–, tiene que ver más con lo simbólico que con lo icónico, aunque, por supuesto, el efecto sea el subrayado de lo icónico y el poner entre paréntesis la función indicial o el orden indicial. Pero si se piensa cómo se produce una imagen digital y lo que ello implica, se advierte que se pone en juego el lenguaje digital de la computación, un lenguaje producido por los hombres por combinaciones de ceros y unos, y, por lo tanto, estamos en presencia de lo simbólico.

Pero este autor que trata de ver la relación existente entre las imágenes en movimiento que se produjeron en el siglo XIX y las que se están produciendo en el siglo XXI, vincula el fenómeno del cine digital, del cine del siglo XXI, con la pintura. Es por esto que la “relaciona” con lo icónico más que con lo simbólico.

Veamos la siguiente diapositiva.

## PARA CUMPLIR EL OBJETIVO DEL ARTÍCULO:

- A) SE BUSCA REALIZAR UNA ARQUEOLOGÍA DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO.
- B) SE PROPONE UNA DEFINICIÓN /CARACTERIZACIÓN DEL CINE DIGITAL.
- C) SE EXAMINAN ALGUNOS CONTEXTOS DE EMPLEO.

Para cumplir el objetivo del artículo se plantean, como se indica, tres actividades; o, dicho de otra manera, en su organización argumentativa el artículo está formado por tres partes: por un lado, *la realización de una arqueología de las imágenes en movimiento*. Este va a ser, podríamos decir, el capítulo más importante porque tiene que ver con confrontar los distintos tipos de imágenes a partir de identificar las características que presentan, y a partir de ello ver cómo se dieron dominancias y opacamientos a lo largo del tiempo en lo que atañe a lo icónico y lo indicial, y cómo se va a ubicar el cine tal como todavía lo solemos considerar. Luego, el segundo punto es *caracterizar al cine digital*. Esto también lo va a hacer a partir de establecer la comparación con el cine del siglo XX. Y por último, se *examinan algunos contextos de utilización*, o sea, se describen algunos ejemplos. Voy a empezar por este último punto porque no es el esencial para nosotros (los esenciales son el primero y el segundo, allí está la parte más sustancial).

Como decía, el autor plantea una serie de ejemplos de diversa índole. Vamos a empezar con uno en donde se pueden observar las diferencias respecto de cómo opera el cine tradicional del siglo XX y el modo en que puede operar el cine digital de este siglo. Él habla de una película, *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970), que corresponde al primer tipo, a las películas del siglo XX, y en ese filme al director le interesaba generar un determinado efecto de color en relación con un paisaje y retocó el color, pero lo importante es que operó sobre el objeto real que luego sería representado en la película. Entonces, mandó a pintar de determinado color el espacio –me refiero a un espacio “natural”, es decir, un césped– para que apareciera con ese color, con ese brillo en la película. **Lo destacable, entonces, es que operó sobre el referente, sobre el objeto sometido a representación.**

El otro ejemplo al que refiere Manovich para confrontarlo con éste, es el de *Apolo 13* (Howard, 1995). Respecto de este film, señala que en su momento algunos integrantes del grupo que realizaron la película fueron a Cabo Cañaveral –como ustedes sabrán, ahora denominado *Centro Espacial Kennedy*– y lo que hicieron fue tomar fotografías, o sea, no operaron sobre lo existente, sino directamente sobre la representación. Y a partir de la digitalización a la que sometieron a las fotografías fueron borrando espacios,



edificios que no existían en el momento en que se llevó a cabo el lanzamiento (1970) y “en su lugar” se colocó “césped”, árboles, otros edificios, por ejemplo. En el momento en el que se filmó la película las características del lugar se había modificado y entonces se produjeron cambios para restituir lo que existía en el momento histórico en que se lanzó el *Apolo 13*. Todos estos cambios se efectuaron por computadora: se borraba, se sacaba, se ponía, es decir, había un nivel de manipulación que en el otro caso –es decir, en *Zabriskie Point*– se produjo pero no sobre la película, no sobre lo grabado sino, previamente, sobre el objeto a grabar, el llamado profilmico.

Manovich también nombra a *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994): menciona el vuelo de la pluma que pasa volando, suspendida en el aire, durante un largo tiempo en diversos momentos de la película y cómo se transformó un fragmento de grabación de un discurso de Kennedy<sup>2</sup>, pronunciando determinadas palabras, para que el movimiento de los labios al hablar coincidiera con lo que el guión cinematográfico indicaba, de modo que pareciera que estuviera diciendo lo que le decía al protagonista de la película. Estos son algunos de los ejemplos; después brinda otros –más vinculados con el ámbito artístico y no con el cine hollywoodense–. Uno de ellos es *Flora petrinularis* del propio Manovich (1993) que presenta varios cuadros y las imágenes de cada uno de ellos puede pasar al otro cuadro, es decir, hay un trabajo en simultaneidad que se va dando y, por otra parte, como esto es interactivo también, el espectador puede “clickear” en alguno de estos cuadros e inmediatamente va a aparecer una imagen que se va a reiterar –o sea que va a funcionar como “loop” (sobre esto ya vamos a volver)–, que tiene que ver con la mostración de una superficie de agua, que se va moviendo a un ritmo variable.

Lo que se subraya en este caso es que el receptor, al interactuar con el objeto textual, va a funcionar como una especie de “editor” o de “montajista”, pero se trataría de un “editor” / “montajista” particular porque el trabajo no tiene que ver ya con lo temporal – el trabajo del montajista en el cine del siglo XX funciona en relación con lo temporal, y va seleccionado en definitiva las imágenes (a través del corte y pegue) que luego van a quedar como definitivas, esto da como resultado la construcción de un objeto organizado linealmente no en el espacio sino en el tiempo. En el caso de la obra de Manovich, en cambio, todo puede aparecer y la articulación es un tanto azarosa. Entonces el autor señala que en la actualidad el montaje tiene que ver más con una cuestión espacial que con una temporal.

Veamos la próxima diapositiva.

---

<sup>2</sup> Ver fragmento de Kennedy en el film *Forrest Gump* [disponible en línea]: <https://www.youtube.com/watch?v=JSEdBNslGOk>

## ARQUEOLOGÍA DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO

- CARACTERÍSTICAS DE LAS PRIMERAS TÉCNICAS DE CREACIÓN DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO.
- CARACTERÍSTICAS DEL CINE DEL SIGLO XX.
- CARACTERÍSTICAS DEL CINE DIGITAL.

Lo que más nos interesa –como ya les había anticipado– es la *arqueología de las imágenes*. Para lo cual el autor lo que hace es dar las características de las primeras técnicas de creación de imágenes en movimiento, las características del cine del siglo XX y las características del cine digital. El objetivo general de todo el artículo es pensar el cine en relación con las distintas técnicas de producción de imágenes en movimiento. Veamos la siguiente diapositiva que es la primera referida a este tema.

### CARACTERÍSTICAS DE LAS PRIMERAS TÉCNICAS DE CREACIÓN DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO

- Imágenes dibujadas o trazadas a mano en diferentes dispositivos, llamados juguetes ópticos (el taumatropo, el kinesígrafo, la linterna mágica, el viviscopio, el zootropo, el praxinoscopio, el fenakisticopio, el electrotaquiscopio, etc.)

Entonces, en relación con las características de las primeras técnicas dice: “son imágenes dibujadas o trazadas a mano” –por eso aparece esto que veníamos diciendo, la vinculación fuerte con lo icónico–; “imágenes dibujadas o trazadas a mano en diferentes dispositivos que fueron llamados juguetes ópticos”. Y ahí se citan una serie de ellos.

Esos juguetes ópticos también fueron denominados juguetes filosóficos porque se intentaba articular una dimensión lúdica con una dimensión intelectual, por eso lo de “filosóficos”.

Veamos un conjunto de diapositivas en las que se muestran algunos de tales dispositivos.

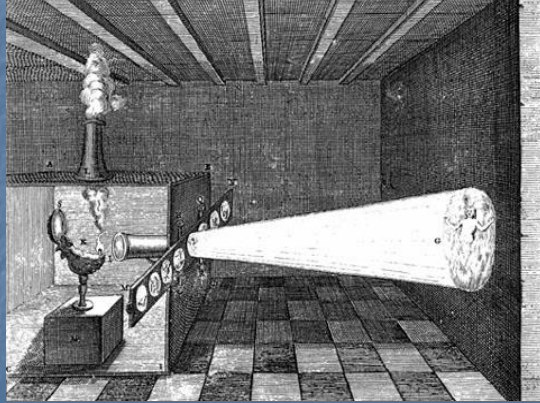
## LINTERNA MÁGICA



Por ejemplo, tenemos la *linterna mágica* que era un dispositivo que aparece como un antecedente de las diapositivas tradicionales; o sea, tenemos un dispositivo óptico con una lente que permite que se proyecte en otra superficie una imagen ampliada, y se va deslizando. En este sentido, hay una participación de la mano del hombre, en la medida en que es el que hace que vayan pasando las imágenes, además de haberlas construido manualmente.

Veamos otra diapositiva con el mismo dispositivo.

# LINTERNA MÁGICA



Después tenemos, como verán en la diapositiva, el *Praxinoscopio*.

# PRAXINOSCOPIO



Como ustedes sabrán, la parte interior, al moverse, permite que con ese movimiento, con ese giro, se produzca el movimiento de las imágenes –algo similar al funcionamiento del dibujo animado–.

Cabe señalar que todos los dispositivos ópticos del siglo XIX tienen que ver con el deseo del hombre por representar el movimiento y están vinculados con el desarrollo del cine en la medida en que éste es fruto también del anhelo humano de ver y mostrar las cosas de acuerdo a cómo se presentan en la realidad. Otro caso que el autor menciona es el *zootropo*, que vemos en la siguiente diapositiva.

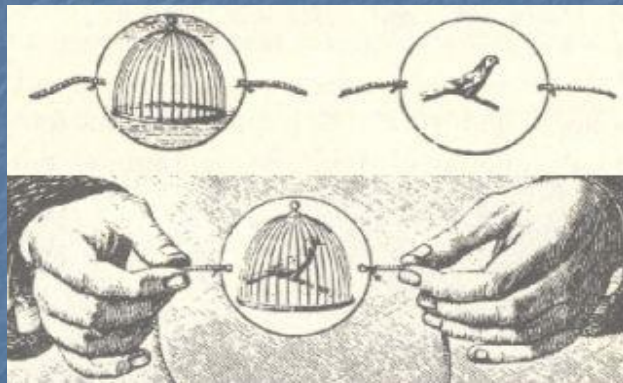
## ZOOTROPO



Era todo muy simple y muy reiterativo, pues se pone en juego el *loop*– (el loop precisamente es la reiteración, la repetición, o sea, se trata de una cadena sin fin de imágenes).

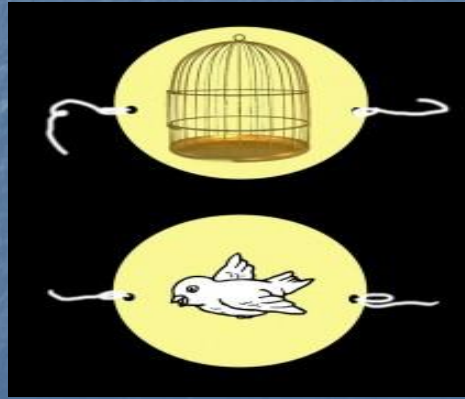
Veamos la próxima diapositiva que nos presenta al taumatropo.

## TAUMATROPO



El dispositivo es un disco que tiene una imagen en una cara y otra en la otra cara, mientras que en el medio tiene un hilo: Entonces el operador lo que hace es mover los hilos y al moverlos lo que se produce es que una imagen (por ejemplo, el pajarito, que es un clásico), se vea dentro de la jaula, cuando en realidad son dos imágenes distintas, como muestra de modo más claro la siguiente diapositiva:

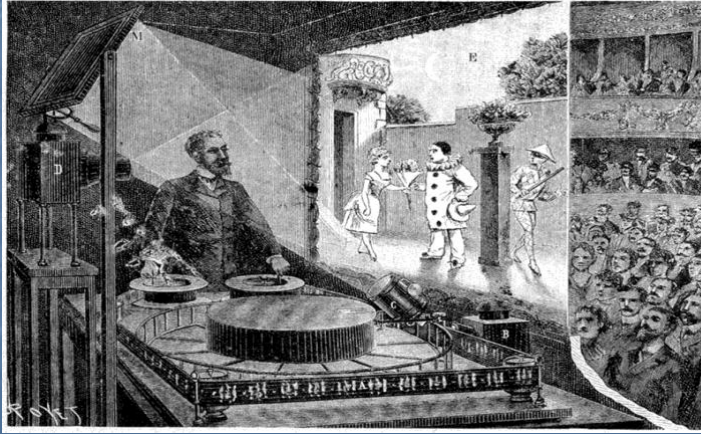
# TAUMATROPO



La mayoría de estos dispositivos estaban en vinculación con un concepto científico que era el de la *persistencia retiniana*. Después este concepto se fue relativizando como planteo para explicar el funcionamiento de todos estos dispositivos. La noción de *persistencia retiniana* tiene que ver con el hecho de que el ojo frente a dos imágenes sucesivas es como que retiene (cuando ya aparece la segunda imagen) la percepción de la primera. Dicho de otra manera, la imagen que aparece en primer término todavía está presente en la retina cuando se ve la que le sigue, y esa permanencia tiende a generar el efecto, o bien de movimiento o bien, como en este caso, de la inclusión del pajarito dentro de la jaula.

Otra cosa mucho más sofisticada es la del teatro óptico que es mucho más parecido al cine, pero sigue constituyéndose a partir de diapositivas pintadas, cosa que quedó también en el cine mudo; por ejemplo, hay muchas películas, cortitos de Georges Méliès que están coloreadas. Se pintaba cada uno de los fotogramas y por eso al proyectarse obtenía color. Eso es una técnica –no sé si ustedes habrán visto fotografías de la década de 40 o del 50 en donde se usaba colorear las imágenes fotográficas–, no había fotografía a color, entonces se las coloreaba una vez que se las había revelado. Veamos, entonces, la diapositiva correspondiente al teatro óptico.

# TEATRO ÓPTICO



Como se observará, en esta diapositiva aparece lo que mencionaba previamente, el hecho de que en estos aparatos las imágenes se animaban manualmente, esto quiere decir que siempre había un operador que hacía rodar, por ejemplo el cilindro (en el caso del zootropo); algunos juguetes ópticos se basaban en “loops”, es decir, se trata de secuencia de imágenes que presentan acciones completas y que se proyectan repetidas veces, o sea, como decíamos, no tienen un final; la imagen se reiteraba una y otra vez a condición de que se siguiera girando la manivela.

Otra cuestión que aparece vinculada con esto es “la naturaleza discreta del espacio y del movimiento”; decimos “discreta” porque tiene que ver con unidades, se trataba de figuras, de imágenes que podían repetirse –con algunas variantes–, pero eran unidades diferenciadas unas de las otras que se sumaban. Y lo interesante es que se da un subrayado del carácter superficial de la producción de la imagen, o sea, como veíamos todo el mundo que accedía, que estaba cerca del objeto que producía las imágenes, veía que era un puro artificio dado que, en realidad, lo que se mostraba era construido de manera artificiosa, o sea se rescata o se subraya el carácter de construcción, a partir de capas de imágenes.

Veamos la siguiente diapositiva que da cuenta de las características del cine del siglo XX.

## Características del cine del siglo XX

- Se define como un medio de grabación. Es el arte del Index: un intento de expandir el arte de la huella.
- Se esfuerza por hacer desaparecer las señales correspondientes a su proceso de producción. Pretende ser una simple grabación de una realidad que *a priori* existe.

La primera característica ya la consideramos. Es el hecho de que el cine se define como un medio de grabación, es el arte del index, un intento de expandir el arte de la huella. Una de las características importantes del cine es que se esfuerza por hacer desaparecer las señales correspondientes a su proceso de producción. Esto entra en contraste con la última característica de la producción de imágenes en movimiento del siglo XIX; es decir, pretende ser una grabación de una suerte de realidad que a priori ya existe. Esto está vinculado fundamentalmente con un estilo importante en la literatura que es el del *realismo* –como vimos que planteaba Metz–; pero, para Manovich está remitiendo a otro movimiento estético vinculado con el realismo que es el *naturalismo*, hay una vinculación con los museos de cera, también.

La siguiente diapositiva nos presenta las características del cine digital.



# Características del cine digital

- Secuencias filmadas de acciones fílmicas + pintura + procesamiento de la imagen + composición por animación en 2 D + composición por animación en 3 D. Lo que hace que:
- las técnicas que habían sido definitorias en la creación de las primeras imágenes en movimiento y que quedaron relegadas a los márgenes en el cine del siglo XX vuelvan a ser fundamentales.

Como vemos, el cine digital está conformado por secuencias filmadas de acciones fílmicas según el modo de grabación del cine del siglo XX al cual se le agregan procedimientos que tienen que ver con la pintura, procesamiento de la imagen (es decir, eso que se graba puede ser sometido a un sinnúmero de transformaciones; es como una materia prima para ser trabajada; y luego composición por animación en 2D, composición por animación en 3D, lo cual hace que las técnicas –esto es muy importante para el pensamiento del autor– que habían sido definitorias en la creación de las primeras imágenes en movimiento y que quedaron relegadas a los márgenes del cine del siglo XX, vuelvan a ser fundamentales.

De esta manera, la hipótesis del autor se centra en la idea de que, con el arte digital, el cine vuelve a lo que eran las imágenes en movimiento del siglo XIX. O sea, se sigue con esa tradición, lo que va a hacer que el cine del siglo XX aparezca como un momento específico en el desarrollo de las imágenes en movimiento y, por lo tanto, el cine, como arte del índice, sea nada más que un período de la historia de tal tipo de imágenes (las imágenes en movimiento). Esto trae aparejado que, en la actualidad, se ponga entre paréntesis la cuestión de la autenticidad, dado que puede difuminarse absolutamente, puesto que nadie puede decir si lo que se muestra en la imagen sucedió efectivamente delante de la cámara o si es un procedimiento técnico el que la realizó. Esto engancha con la cita de Schaeffer, cuando vincula esto con la dimensión política al señalar que ahora “ya no se necesitan tijeras” para construir un montaje fotográfico puesto que con una mera transformación se genera el efecto, la imagen se parece a algo que pudo haber ocurrido en la realidad, o sea, que puede ser la imagen de algo que pudo no haber existido realmente.

Lo que estoy indicando aparece como el primer elemento indicado en la siguiente diapositiva.

- Pérdida de la relación indicial con la realidad: las secuencias filmadas de acción fílmica no se diferencian de las creadas manualmente ya que las tomas filmadas son material de base para su manipulación en una computadora.
- El montaje y los efectos especiales se convierten en actividades no separadas nítidamente.
- Cobran importancia formas que no presentan narrativas lineales (por ejemplo, videos musicales, videojuegos ).

Otra de las cosas que hay que señalar y que el autor también resalta es que en el periodo correspondiente al cine del siglo XX, todas las técnicas que se pusieron en juego en el primer período ocuparon un lugar secundario, aparecieron en los márgenes, y que en la actualidad se da como una suerte de *viraje*, ya que eso que estaba en los márgenes (que era el cine de animación, un género “bastardo”, podríamos decir), cobra un impulso muy grande en la actualidad por la técnica y por los efectos que implica. Lo que estaba relegado, vuelve ahora con gran fuerza, pasa de la periferia al centro.

Aquí aparece algo que no habíamos señalado anteriormente y que tiene que ver con el montaje, trabajo a través del cual cobran importancia formas que no presentan narrativas lineales, y que se advierten en, por ejemplo, los videos musicales o los videojuegos que tiene estructuras narrativas –cuando son narrativos– no lineales. Con esto terminamos la presentación del texto de Manovich.

Ahora tenemos que considerar, rápidamente, el texto de Machado (2009). Este trabajo plantea la problemática de la *inmersión*, que es un concepto cercano a otro, el de identificación, y que, en virtud de tal cercanía, puede dar lugar a confusiones. Cuando hablamos de identificación tenemos que recordar a Metz. En el caso del texto de Machado la identificación que se convoca es la identificación cinematográfica secundaria, no la primaria, es decir, no la que tiene que ver con la identificación del sujeto espectador como sujeto vidente, sino la identificación con personajes, situaciones que, como habíamos señalado, remitían al concepto de “catarsis” de Aristóteles. Eso es algo que le preocupa a Machado también, pero lo que más le interesa es el concepto de *inmersión*. La *inmersión* es, también, un efecto, una impresión que tiene el receptor pero es la impresión de “estar formando parte” –no de asemejarse a un personaje o a que una situación de su vida se asemeje a una situación vivida por un/os personaje/s– sino de meterse dentro de la historia y ser un participante activo en ella. Esto, por supuesto, para muchos autores se produce porque interviene la interactividad. Ustedes sabrán que tenemos que diferenciar la *interacción* de la *interactividad*: cuando decimos *interactividad* hablamos fundamentalmente de la relación que se establece entre el

usuario y la máquina (computadora, por ejemplo); o sea, es algo en lo que el dispositivo interviene de manera fuerte.

Como Manovich, Machado, que es un autor brasileño, también efectúa una comparación, pero en su caso lo hace entre los medios no digitales y los medios digitales interactivos y, básicamente, en lo que está pensando es en el usuario o en el destinatario o receptor y pretende establecer las diferencias que se presentan en su estatus a partir de la interactividad.

Veamos la siguiente diapositiva:

## **PARTICIPACIÓN DEL RECEPTOR EN MEDIOS NO DIGITALES**

- No experimenta sentimiento de acción.  
El sistema no es capaz de reaccionar o responder a las acciones del receptor.
- Su experiencia está restringida al plano psicológico o mental (proyectarse, identificarse, interpretar, comprender.)

Dice Machado que en los medios no digitales –que pueden ser aquellos correspondientes al cine del siglo XX, o también una telenovela o una serie televisiva común y corriente–, el receptor no experimenta sentimiento de acción y esto porque el sistema no se lo permite. Esto quiere decir que el receptor no puede intervenir de ninguna manera sobre la acción, sobre los personajes, las situaciones, los espacios; el universo ficcional es un mundo que se mantiene “alejado” del suyo y al cual solamente puede visualizar o entender. El sistema no es capaz de reaccionar o responder a las acciones del receptor; hay un caso, como menciona Metz que es el de ciertos espectadores –que él denomina “infantiles”–, que, cuando ven por primera vez una película –esto también ocurría en el teatro–, desde la platea trataban de decirle al personaje “mirá, atrás viene el animal para atacarte o el malo para apuñalarte”, y estas expresiones, por supuesto, generaban un efecto de ridículo, y esto porque el propio sistema no es capaz de reaccionar o responder a las acciones del receptor; por lo tanto, el espectador sabe que no es convocado en tanto ser “actuante” sino en tanto ser “percibiente”, a través del oído y la vista. Su experimentación está restringida al plano psicológico-mental, esto es, a la posibilidad de proyectarse, identificarse, interpretar y comprender. Tenemos dos pares: por un lado, el par formado por “proyectarse” y por “identificarse”, y, por el otro, el de “interpretar” y “comprender”. En el que me interesa hacer hincapié es en el primer par, es decir en el compuesto por “proyectarse” y por “identificarse”; ambos son mecanismos psicológicos; el de la identificación ya lo conocen, ver qué de parecido tengo con el otro; el de proyectarse es que ciertas

características o ciertas cosas que yo estoy pensando, padeciendo, experimentado, las traslado al otro; es decir, yo le adjudico cosas que siento al otro: ese es el mecanismo de la proyección.

Pasamos a la siguiente diapositiva.

## PARTICIPACIÓN DEL INTERACTOR EN MEDIOS DIGITALES INTERACTIVOS

- La acción del interactor es una exigencia del sistema.
- Se produce una suerte de hipérbole del sujeto, un espacio de narcisismo radical autorreferenciado en que la única identificación posible es la del sujeto consigo mismo.

Cuando se da el pasaje a los medios digitales interactivos hay un cambio de estatuto, ya no se va hablar más de “receptor”, hay diversas combinaciones; al principio utilizamos “usuario”, la otra que emplea Machado es la de “interactor” y, como su nombre lo está indicando, presenta una vinculación muy fuerte con la idea de “interactividad”. La acción del interactor es una exigencia del sistema, si no, no hay, por ejemplo, videojuego; está dentro de lo que podríamos llamar el “contrato de lectura”, el hecho de que el interactor no se defina como un mero receptor sino como alguien que interviene y esto porque el propio sistema no sólo lo permite sino que lo exige..

En el otro caso, en el de los medios no digitales, no se permitía la intervención directa del receptor, en este caso, en cambio, dicha participación es exigida: él puede intervenir y precisamente modificar algunas cosas; aunque esto está soportado por el propio programa, hay márgenes de libertad, se puede seguir este camino o seguir este otro, por ejemplo. El autor nos sitúa frente a diversos casos que ustedes encontrarán en el texto.

Dice Machado, se produce una suerte de “hipérbole del sujeto”, esto es muy importante, “una especie de narcisismo radical y autorreferenciado, en que la única identificación posible es la del sujeto consigo mismo”. Esto está relacionado con los mecanismos de identificación: como cambia el estatuto del receptor, ya no hay en términos estrictos identificación porque él de alguna manera interviene, entonces, en cierta medida, forma parte ya del texto.

Esto resulta muy importante porque se puede relacionar con algo que es relevante –que tiene que ver con el estilo de época presente en la actualidad– y es lo que se ha dado en llamar *giro autobiográfico*, uno de los fenómenos que se da en las producciones textuales y discursivas de la actualidad.

Este giro autobiográfico está vinculado, también, con la difuminación (es decir, la pérdida de las diferencias, de las fronteras) entre las esferas de lo público, lo privado y

lo íntimo. Se produce una centralidad en el propio sujeto, de ahí viene lo del narcisismo autorreferenciado.

Pasemos ahora a la siguiente diapositiva.

## CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LAS NARRATIVAS INTERACTIVAS

- Mayor autonomía de decisión del interactor que la que posee el lector/receptor de los textos de medios no digitales.
- No tienen una duración definida.
- Toda navegación, toda inmersión en ambientes digitales implica cierta dosis de frustración y fascinación ya que el universo ficcional no puede conocerse íntegramente ni siquiera por su creador.

¿Cuáles son las características de las narrativas interactivas? El autor se centra fundamentalmente en aquello que Manovich decía que era menos importante. De esta manera, empiezan a aparecer cuestiones que son medio obvias, como es: mayor autonomía y decisión del interactor que la que posee el receptor de los medios no digitales, como ya dijimos. Otra diferencia, que parece menos obvia y por lo tanto más importante, más sustancial, es que la narrativa no tiene una duración definida. Esto tiene que ver con que no hay un solo camino, no hay linealidad –lo contrario de lo que ocurre en relación con los textos tradicionales, que se caracterizan por su carácter lineal, el que determina que haya una terminación fija del relato, En las narrativas interactivas, se dan varias posibilidades y, en los videojuegos, por ejemplo, no sólo se pueden dar diversos finales, sino, como dicen varios autores, de que el jugador deje por cansancio y no cuando se ha completado el juego. Pero la idea es que la duración puede ser muy variable. Tal como señala el autor al final de la diapositiva que presentamos:

Toda navegación, toda inmersión en ambientes digitales implica siempre cierta dosis de frustración y de fascinación, en la medida en que el universo ficcional nunca se puede conocer íntegramente, ni siquiera por su creador y, por lo tanto, siempre queda la sensación de que se puede volver a él otras veces y conocerlo de manera diferente, como si fuese una nueva historia (...).

Entonces, no se habla solamente de un interactor que no puede llegar a declinarlo totalmente, sino también que refiere a un tipo de interactor que puede recorrer todas las posibilidades y todas las combinaciones posibles porque se puede llegar a un punto, volver hacia atrás, tomar otro camino.

Lo último que debemos señalar es lo que Machado refiere sobre los *tipos de inmersión*.

# TIPOS DE INMERSIÓN EN LOS MEDIOS DIGITALES

- DESDE UN PUNTO DE VISTA EXTERIOR
- DESDE UN PUNTO DE VISTA INTERNO (se confunde con el personaje principal)
- COMBINACIÓN DE PUNTO DE VISTA EXTERIOR E INTERIOR O FUSIÓN DE LOS TIPOS ANTERIORES (por ejemplo, detrás del conductor).

Acá entra la cuestión del punto de vista; en el texto de Machado se plantea que la inmersión puede implicar la puesta en juego de diversos puntos de vista: el “exterior” o el “interno”, que es cuando el interactor se confunde con el personaje principal, o bien y, como tercer caso, el de la combinación entre los que precedentemente nombramos.

En el primer caso, uno podría pensar en la presencia de “avatares”, pero los avatares están representando al interactor, por lo tanto éste maneja al avatar que lo está representando en el videojuego o en la ciudad virtual de la que se trate. Eso es lo que ocurre, por ejemplo, en *Los Sims*: el interactor de acuerdo a ciertas posibilidades, elige un avatar, tales gustos, tal identidad sexual, tal trabajo, etc. El segundo tipo se corresponde con la cámara subjetiva Y por último, una articulación entre ambos: el ejemplo que da es el de ciertos juegos de simulación, por ejemplo, el de una carrera de autos, en la que la ubicación del interactor coincide con el lugar de atrás del conductor, o sea que está más o menos viendo lo que se supone que ve el que está conduciendo el automóvil, aunque su punto de vista no coincida estrictamente con el de aquél y aparezca también como exterior a ese personaje.

Luego lo que el autor hace es pensar qué pasa con esto en el cine; al respecto, da un caso particular, el de una película de Hitchcock (*Cuéntame tu vida*, 1945) y dice que, en la actualidad, los videojuegos todavía están en una etapa “inicial” de desarrollo. Utiliza diversos ejemplos; menciono sólo aquí uno de ellos: es el de *Desertesejo*, que es un ambiente interactivo en el que el artista Gilberto Prado reconstruye virtualmente la experiencia de atravesar el desierto del norte de Chile. El interactor debe elegir entre diversos avatares, todos ellos animales; así, se le brinda la posibilidad de asumir el punto de vista de una serpiente, por lo que puede atravesar el espacio arrastrándose por el suelo, o de un águila, por lo que puede tener una visión del espacio desde las alturas, o de una onza (un felino que habita Latinoamérica), por lo que puede visualizar el territorio a una cierta altura del suelo.

Bueno, hasta la próxima entrega que, como saben, será la última.