

Post-cinema Ecology

Francesco Casetti

Andrea Pinotti

Casetti, F., & Pinotti, A. (2020). Post-cinema Ecology. En Post-cinema. Cinema in the Post-art Era (pp. 193-217). Amsterdam: Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789463727235

Resumen

En lugar de desarrollar el tema general de la experiencia inmersiva, Francesco Casetti y Andrea Pinotti lo ejemplifican centrándose específicamente en *Carne y arena* de Alejandro G. Iñárritu, una instalación interactiva de realidad virtual presentada en el Festival de Cine de Cannes 2017, en la medida en que testimonia las transformaciones formales y del espectador que acertadamente se denominan *postcine*. De manera más general, al enfatizar las características de “desencuadre, actualidad e inmediatez”, este tipo de trabajo llama nuestra atención sobre la fenomenología de la experiencia cinematográfica. Casetti y Pinotti proponen ir más allá de la fenomenología (y la ontología) con el proyecto de una ecología icónica basada en el concepto de fanerón, la apariencia tal como es percibida por sí misma.

Palabras clave: ecología, interacción, fanerón

<https://bermudezartpensandoydejandotrazo.link>

<https://bermudezart.org>

Los estudios cinematográficos ya no culpan al postcine digital de perder el contacto con la realidad física y de sustituirla por un mundo puramente artificial. Está surgiendo un nuevo marco teórico, como ha advertido Lisa Åkerwall (2018)¹, en el que se cuestionan los modos de trabajo del postcine desde una perspectiva más amplia. Este texto pretende avanzar más en esta dirección. Confiando en Vilém Flusser y su concepto de “imagen técnica” –categoría que a la vez incluye y supera la idea de digital– centrándose en la instalación postcinemática *Carne y arena* de Alejandro G. Iñárritu – una pieza de cine interactivo que se estrenó en el Festival de Cine de Cannes 2017 – y la relectura de Adolfo Bioy Casares *La invención de Morel* –una novela futurista publicada en 1940– este texto explora algunas características del postcine, en particular su atracción por el desencuadre, la actualidad y la inmediatez. El intento de mostrar un mundo en su plenitud, proximidad y brusquedad, en nombre de una experiencia “inmersiva”, no solo recuerda algunos de los cambios estilísticos cruciales en el postcine, como la ruptura en la continuidad de la historia, la remodulación

¹ The references are in particular to Denson and Leyda 2016; De Rosa and Hediger 2016; Hagener, Hediger and Strohmeier 2016.

progresiva de imágenes y el desajuste de la percepción de los espectadores. Este intento, realizado por sofisticados dispositivos, también pone al descubierto que las imágenes postcinematográficas no son ni testimonio ni recuerdo de una realidad ausente, sino un agregado calculado de datos. Este agregado, que muestra el mundo en sus meras apariencias, invita al espectador a plantear algunas hipótesis sobre la realidad, ya sean simples hipótesis perceptivas, sensoriomotoras o abductivas. En nuestro panorama mediático, estas hipótesis a menudo se “esterilizan”, cuando los espectadores y usuarios se rinden a una cierta pasividad o son esquivados por imágenes que circulan de una máquina a otra, sin intervención humana. Sin embargo, cuando estas hipótesis afloran, pueden corroborar las apariencias de la realidad y convertirlas en un elemento de mediación con el mundo. El postcine mantiene abierta esta posibilidad: no encausa las apariencias dentro de una mirada, como solía hacer el cine clásico; ofrece apariciones que involucran la sensibilidad de los espectadores sin que ello implique apropiación o privilegio alguno; y sin embargo, al hacerlo, provoca un compromiso mutuo con la realidad. Diremos: el postcine superpone una fanerología y una fenomenología, pero no de manera forzada, ni siquiera necesaria, y sin embargo muchas veces con resultados productivos. Es precisamente este complejo patio de recreo, un terreno en el que el tecnocapitalismo a menudo

considera que la entrada de los sujetos no es necesaria ni permitida, lo que define los activos estéticos y políticos del postcine. Las razones últimas del postcine radican en su ecología.

Imágenes Técnicas

Hace treinta y cinco años, Vilém Flusser (2011) imaginó el advenimiento de un nuevo tipo de imagen, a la que llamó *imagen técnica*. En lugar de encarnar observaciones reales del mundo, las imágenes técnicas reúnen los datos a los que ahora se reduce nuestro universo² y elaboran lo que en última instancia es la configuración potencial de una realidad.³ Con las imágenes técnicas, ya no tratamos con representaciones de estados precisos de las cosas, sino con “mosaicos ensamblados a partir de partículas” (Flusser, 2011: 31)⁴, mayoritariamente operados por

² “The world in which [men] find themselves can no longer be counted and explained: it has disintegrated into particles – photons, quanta, electromagnetic particles. It has become intangible, inconceivable, incomprehensible, a mass that can be calculated. Even their own consciousness, their thoughts, desires, and values, have disintegrated into particles, into bits of information, a mass that can be calculated” (Flusser 2011, 31).

³ “The production of technical images occurs in a field of possibilities: in and of themselves, the particles are nothing but possibilities from which something accidentally emerges” (ibid., 6).

⁴ Flusser insists on the “technical images” very nature as a calculated assemblage of data: “The mass [of particles] must be computed to make the world tangible, conceivable, comprehensible again, and to make consciousness aware of itself once more. That is to say, the whirring particles around us and in us must be gathered onto surfaces; they must be envisioned” (ibid., 31).

máquinas “ciegas”, que sin embargo hacen visibles “fragmentos de información” que se ordenan y reordenan según diferentes posibilidades.⁵ El efecto paradójico de este proceso es crear mundos que son evidentes y autosuficientes. Estos mundos ya no representan una realidad ausente que se espera que recuerden o recuperen; de esta manera, no responden al sentimiento de pérdida y al deseo de volverlos a poseer que provoca esta ausencia.⁶ Por el contrario, estos mundos pasan a primer plano en su plenitud. Literalmente muestran una realidad que experimentamos como real y presente, a pesar de su naturaleza artificial; al hacerlo, encarnan un acto de exhibición. Las imágenes dejan de ser un rastro o un puntero de lo que ya no está a la mano; se convierten en meras imágenes y, en consecuencia, con respecto a la tradición, niegan su naturaleza misma de re-presentación. Imágenes que se niegan a sí mismas –en cierto modo, “an-íconos”⁷- imágenes técnicas que, sin embargo, construyen el mundo a través de la visualización múltiple de sus aspectos reales y posibles, y que, en consecuencia, hacen eco del *multiverso* en el que ahora vivimos.

⁵ “That is what a technical image is: a blindly realized possibility, something invisible that has blindly become visible” (ibid., 16).

⁶ On this idea of image as memory and recovery, see, among others, Bettini 1999.

⁷ The idea of “an-icon” has been recently elaborated by Pinotti 2020.

La realización de la revolución digital, así como la aparición de una nueva generación de dispositivos ópticos, cumplen la profecía de Flusser. Hoy en día, la realidad virtual, aumentada y mixta, las películas en 3D, los videojuegos inmersivos, los simuladores de vuelo o de conducción, los sistemas de navegación como el GPS, los entornos interactivos artificiales, etc., son testigos del advenimiento de nuevas prácticas de imagen y, en consecuencia, de nuevas formas de visualidad, que no necesariamente se apoyan en un ojo que trata de llenar el vacío entre la realidad y su representación.

En este nuevo panorama visual, la digitalización generalizada juega un papel crucial. Como subrayó Flusser, los píxeles son un ejemplo de las "partículas" en las que se fragmenta nuestro universo; y, en las imágenes técnicas, el ensamblaje de datos visuales obedece a ciertas formas de algoritmos.⁸ Sin embargo, el rol de la digitalización no es exclusivo. Una aproximación "ontológica" a las imágenes técnicas que pone toda su atención en el paso de lo analógico a lo digital, ignora las razones que sustentan el advenimiento de las imágenes técnicas. Está en juego la reconstrucción de un mundo que sigue procedimientos automáticos, algo que el cine y la

⁸ "The difference between traditional and technical images, then, would be this: the first are observations of objects, the second computations of concepts" (Flusser 2011, 10).

fotografía ya habían comenzado, y que lo digital lleva al límite. A este núcleo se le suman otros elementos. Uno es la *ubicuidad* de estas imágenes. Las imágenes técnicas juegan un papel crucial en varios casos aparentemente contradictorios: desde encuentros sociales con otros a través de dispositivos visuales (videoconferencias, Skype, cámaras web, etc.)⁹ hasta formas de simular situaciones reales o entrelazar lo real y lo virtual (videos interactivos de capacitación, visitas virtuales o juegos de realidad aumentada). Otro elemento es su *apoyo*. Hoy en día, la mayoría de las imágenes se proyectan e interconectan: la pantalla en red aumenta exponencialmente su recuperación, movilidad y capacidad de trabajo. Las imágenes técnicas surgen no sólo por su forma digital de codificación sino también por su modo de existencia expansivo y flexible.

El resultado de la omnipresencia de las imágenes técnicas es una mutación de *la visualidad*. Mientras el espectador mira una imagen técnica, no se le pide que recuerde o reconozca nada. Las imágenes dejan de ser reconstrucciones de un mundo real o asumido como real, o la huella de una realidad que engendró su representación, o una especie de dedo que señala a un

⁹ See the concept of synthetic situation in Knorr-Cetina 2009.

individuo o a un objeto. Las imágenes son solo construcciones que ensamblan automáticamente bits de información.¹⁰ Esto no significa que las imágenes técnicas dejen de tener impacto en la realidad, o peor aún, que carezcan de verdad. Ligadas a la situación en la que viven, las imágenes técnicas hablan de esta situación. Paradójicamente, tanto una consola de videojuegos como la cabina de un avión albergan imágenes que en última instancia responden, sostienen y se ajustan a los propósitos y contexto en los que emergen. En este sentido, la verdad de las imágenes técnicas no depende de su contenido, sino de sus propias condiciones de existencia.

Si la imagen técnica es una construcción, entonces esta construcción se basa y se abre a un conjunto de *operaciones*. Entre las operaciones que sustentan la vida de la imagen técnica se encuentran la agregación y el cálculo de datos según diferentes algoritmos, su visualización en diferentes formatos, tamaños y grados de definición, y su circulación en diferentes circuitos. Las imágenes técnicas no reflejan una visión natural del mundo, sino un proceso de manipulación realizado por una organización. Por otro lado, las imágenes técnicas

¹⁰ Mark Hansen (2015) underscores the passage from data record to data elaboration and re-elaboration.

también nos piden algo: son agentes en sí mismas. De hecho, brindan "instrucciones sobre la forma en que la sociedad debe experimentar, percibir, evaluar y comportarse".¹¹ Las imágenes técnicas literalmente "diseñan" nuestra sensibilidad y nuestras acciones. En este sentido, no se refieren simplemente a nuestros ojos: involucran nuestras manos, piernas, comportamiento, orientación, a nuestro cuerpo y mente en su totalidad.

El papel limitado de nuestros ojos se ve redoblado por el hecho de que las imágenes técnicas a menudo se capturan desde puntos de vista que no son humanos: son "imágenes fantasma", como las ha denominado Harun Farocki (2004). Además, las operaciones que sustentan las imágenes técnicas a menudo son realizadas por máquinas cuyos procesos y lógica no se ajustan o son inaccesibles para los usuarios: los ojos humanos se vuelven "anacrónicos", como sugiere Trevor Paglen (2014). Finalmente, hay un número cada vez mayor de imágenes creadas por máquinas para otras máquinas, sin la participación del escrutinio humano. En consecuencia, se vuelven invisibles (Paglen 2016). Piense en los drones:

¹¹ The operational nature of technical images was already emphasized by Flusser, when he defined them as "instructional programs" (2011, 50). This characteristic has been further highlighted and radicalized by Harun Farocki in his renowned essay "Phantom Images" (2004), and later by Trevor Paglen in his contribution "Operational Images," 2014. See also Pantenburg 2017.

cumplen estas tres condiciones: van más allá de nuestro modo de mirar, procesan imágenes de acuerdo con sus propios algoritmos y están en diálogo con otras máquinas, no inmediatamente con un operador (Chamaillou 2015). Sin embargo, provocan evaluaciones y acciones humanas que están cargadas de consecuencias.

Si bien provocan una ruptura tan radical en la historia de la visualidad, las imágenes técnicas no representan necesariamente un giro en la historia de la *notación visual*. Por el contrario, la necesidad de hacer que los datos visuales sean consistentes, transferibles, comparables y combinables para otorgar la posesión intelectual, política y económica del mundo, lo que Bruno Latour llama la creación de “móviles inmutables” (Latour 1986: 7) – encuentra en las operaciones que soportan las imágenes técnicas un paso más. Las imágenes técnicas potencian el proceso de *inscripción* que allana el acto de ver sobre la presencia de datos visuales. Apoyan la “datificación” de la mirada.

¿Qué es el postcine?

La primera reacción de los Estudios Cinematográficos ante la “revolución digital” fue una de alarma. Las películas necesitan algo de realidad física frente a la

<https://bermudezartpensandoydejandotrazo.link>

<https://bermudezart.org>

cámara; una toma es un registro directo de esta realidad y, en consecuencia, una conservación de su presencia incluso en su ausencia.¹² Las imágenes técnicas no necesitan realidad: se basan en un algoritmo, no en la presencia real de los objetos que representan. En este sentido, no implican ninguna tensión entre presencia y ausencia y, en consecuencia, despojan al cine de su esencia misma. Parafraseando a Serge Daney, pertenecen a lo visual, no a lo visible (1991: 163). Tal enfoque “esencialista”, que en la década de 2010 era todavía dominante (ver Rodowick 2007), ahora ha perdido fuerza; su persistente legado es una definición implícita del postcine como una desviación de un linaje correcto—como un hijo bastardo del verdadero cine.

Si cesó la hostilidad contra las imágenes digitales, es también porque el cine incorporó cada vez más imágenes técnicas a las películas y, al hacerlo, amplió el campo de su acción. Estamos pensando en las *CGI* (Imágenes Generadas por Computadora, por sus siglas en inglés), cuya elaboración se basa íntegramente en algoritmos. Pero también estamos pensando en imágenes de cámaras de vigilancia, drones, satélites, etc., cuya tarea principal es capturar datos más que proporcionar una representación

¹² Let's recall the renowned metaphor of the holy shroud by André Bazin: according to Bazin, more than a testimony, cinema is a relic of something that is no longer with us, but still matters to us (Bazin 2004, 14).

en el sentido tradicional. O imágenes estereoscópicas, cuyo cometido, al igual que la realidad virtual, es crear una visión inmersiva. La progresiva incorporación de este tipo de imágenes en las películas actuales, ya sean instalaciones de franquicias populares o películas más experimentales, provoca una percepción totalmente diferente del postcine: ya no es un hijo bastardo, sino un nuevo territorio donde la experiencia fílmica puede ser reubicada, pero también donde la experiencia fílmica puede enfrentarse a nuevos retos y paradigmas.¹³

En este marco teórico cabe preguntarse qué transmiten las imágenes técnicas al postcine. ¿Qué tipo de tendencias, conflictos, negociaciones implican? ¿Dan lugar a nuevas formas de sensibilidad, o incluso a nuevas epistemes? ¿Y en qué medida caracterizan las formas cinematográficas actuales?

¹³ Introducing their collection, Shane Denson and Julia Leyda offer an insightful characterization of post-cinema: “Post-cinema is not just after cinema, and it is not in every respect ‘new,’ at least not in the sense that new media is sometimes equated with digital media; instead, it is the collection of media, and the mediation of life forms, that ‘follows’ the broadly cinematic regime of the twentieth century – where ‘following’ can mean either to succeed something as an alternative or to ‘follow suit’ as a development or a response in kind. Accordingly, post-cinema would mark not a caesura but a transformation that alternately abjures, emulates, prolongs, mourns, or pays homage to cinema” (2016, 2). On the idea of a “relocatio” of cinema in new geographical and technical environments, see Casetti 2015.

Por un lado, cuando son acogidas por el postcine, las imágenes técnicas ponen en primer plano una especie de vacilación en la representación del mundo. Analizando *Corporate Cannibal* (2008), un video de Nick Hooker con Grace Jones que acertadamente ejemplifica al postcine, Steven Shaviro señala que cada imagen sufre una manipulación continua que transforma incesantemente su configuración (2010, 11ff). Como consecuencia, cada imagen parece una variación de las imágenes anteriores. No es un proceso tradicional de metamorfosis, que “nos da la sensación de que cualquier cosa puede pasar, porque la forma es indefinidamente maleable”. Más bien, es un proceso de modulación – en el sentido de Deleuze y Guattari – que “implica que pase lo que pase, siempre puede pertenecer de antemano a un conjunto predeterminado de posibilidades. Todo es arrastrado hacia la misma fatalidad, el mismo embudo que se estrecha, el mismo agujero negro” (Shaviro 2010: 13). En este sentido, la vacilación de las imágenes revela una flexibilidad dentro de un patrón preestablecido que refleja las condiciones del capitalismo posfordista: en nuestro mundo, “el único requisito fijo es precisamente mantener una flexibilidad subyacente: la capacidad de asumir cualquier forma según las necesidades, la capacidad de adaptarse con rapidez y fluidez a cualquier tipo de exigencia o procedimiento” (:14). En consecuencia, en la pantalla vemos una realidad proteica en la que lo

real y lo posible se fusionan y coexisten. “No se trata de una proliferación de significados, sino del registro de todos los significados” (:13).

Por otro lado, las imágenes técnicas abruma y, a menudo, vencen la sensibilidad de los espectadores. Shane Denson habla de una *discordancia* entre las imágenes en movimiento que aparecen en la pantalla y las normas de la percepción humana. “Las cámaras digitales y las tecnologías algorítmicas de procesamiento de imágenes nos confrontan con imágenes que ya no están calibradas para nuestros sentidos y que, por lo tanto, deben eludir parcialmente o han de permanecer invisibles al ser humano” (2018: 1). Si el cine clásico se basaba en una homología estructural entre las capacidades perceptivas incorporadas de los espectadores y las percepciones de la película encarnadas por su aparato, en el “régimen mediático post-perceptivo”, como lo llama Denson (2016: 194), esta homología se desvía. Las imágenes cinematográficas son cada vez más ambiguas, divididas como están entre un supuesto realismo y una ostensible artificialidad. En consecuencia, se pone al espectador en un estado de incertidumbre del que no puede encontrar una salida (ver Denson 2016: 197ff). Las imágenes cinematográficas también son cada vez más ricas, hasta el punto de mostrar mucho más de lo que un espectador puede ver. Este es el caso de franquicias como

Marvel's Avengers, con su acción frenética y sus mundos sobreabundantes: de ahí el continuo esfuerzo de los *fans* por llenar los vacíos a través de una discusión pública sobre las películas. Estas imágenes son a menudo crípticas. Especialmente cuando son producidas por dispositivos que van más allá de lo que el ojo humano puede ver, pero que sin embargo están implicados en un acto de visualización –estoy pensando en satélites, drones, cámaras infrarrojas, etc.– estas imágenes angustian a los espectadores, revelando su debilidad. Finalmente, estas imágenes también suelen estar ocultas: tomadas por una máquina, son leídas por máquinas. La discordancia de las imágenes técnicas del ojo humano provoca una mirada que es incapaz de captar toda la escena en la pantalla, cuando no está completamente fuera de juego. El espectador debe “escanear” la imagen fílmica en un esfuerzo incesante por “apropiarse” de lo mostrado y “ubicarse” frente a él.¹⁴ El proceso de “sutura” da paso a una sensación de dispersión y desconexión.

La modulación y la discordancia de las imágenes desde la percepción del espectador modifica profundamente la

¹⁴ “Classical cinematography and editing techniques directed our attention, literally showed us where to look, but postcinematic images often require us to view them differently, to attend to the full frame and all of the elements it contains as potentially equal in significance (or insignificance). Such images elicit not so much the investment of a gaze but a more fleeting, dispersed, and scanning form of regard” (Denson 2018, 4).

propensión y la realización del cine tradicional. Aun cuando, en su conjunto, se preserva la experiencia fílmica -como decíamos-, en muchos casos el cine simplemente se “reubica” en nuevos espacios físicos o tecnológicos, ya sean un *home theater*, una *tablet* o *smartphone*, o una plaza pública (ver Casetti 2015) – la sensibilidad del cine explora nuevos caminos. Esto no significa una pérdida de contacto con la realidad. Hablando de poscontinuidad, un modo de edición del que la modulación es un ejemplo, Steven Shaviro señala que “entramos en el espacio-tiempo de la física moderna; o mejor, en el 'espacio de los flujos' y el tiempo de los microintervalos y las transformaciones a la velocidad de la luz, que son característicos del capital financiero globalizado de alta tecnología” (2012, np.). Gracias a las imágenes técnicas, el postcine se involucra con la la realidad: los flujos de dinero, datos, humanos y poder, que el cine clásico solo pudo capturar simbólicamente. Y Shane Denson, comentando la desconexión de las imágenes de la percepción humana, habla resueltamente de “afecto sin sentimiento” (2016, 208): el postcine pasa por alto el componente humano, y alcanza una afectividad que no ha sido moldeada y negociada por una mediación subjetiva. Denson concluye que “más allá de lo visual o incluso de lo perceptivo, las imágenes de los medios postcinematográficos operan e inciden sobre nosotros en lo que podría llamarse un nivel 'metabólico'" (:194). El postcine provoca un nuevo tipo de

relación entre las imágenes y la realidad, una relación que puede describirse como una forma de “sintonización” más que como una conciencia intelectual.

En un esclarecedor comentario sobre la lógica procesual del pixel, tan diferente de la lógica del plano y la secuencia que dominaba el cine clásico, Mark Hansen señala que el postcine ofrece “hipótesis perceptivas” a través de las cuales podemos estar en contacto con la “primeridad” de Peirce: la cualidad de lo real antes de que se le dé forma y nombre. Esto sucede a través de una mediación que no es ni intelectual ni inmediata. “La operación categórica e invisible de la computación impacta la experiencia sensorial *de manera inconsciente, imperceptible – en definitiva, a un nivel por debajo del umbral de la atención y la conciencia*” (2016: 70). Las imágenes técnicas se dirigen a nosotros de forma silenciosa y operativa. No se dirigen a nosotros abiertamente, como lo hizo el cine durante mucho tiempo; simplemente construyen un lugar de encuentro, que también es un campo de práctica, al que a menudo, pero no siempre, somos invitados.¹⁵

¹⁵ On the corporal implication of the observer in front of technical images, see Alac 2008.

Desencuadrar [Desenmarque]¹⁶, Presencia, Inmediatez

Podemos profundizar en este marco a través de un ejemplo: la instalación de RV postcinemática presentada por Alejandro G. Iñárritu (con la colaboración de Emmanuel “Chivo” Lubezki) *Carne y arena* en la 70ª edición del Festival de Cine de Cannes 2017, y posteriormente presentado en la Fondazione Prada en Milán,¹⁷ el Centro Cultural Universitario Tlatelolco en la Ciudad de México, el Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA) y en otros lugares. Convencido de que el medio fílmico tradicional no habría sido lo suficientemente efectivo para presentar la odisea de los mexicanos que luchan por cruzar la frontera de Estados Unidos, Iñárritu optó por realizar una experiencia virtual en solitario que evita la “dictadura del encuadre” y pretende suscitar en sus usuarios, un fuerte sentimiento de empatía hacia los migrantes, llevándola a ponerse en su lugar:

Mi intención era experimentar con la tecnología de RV para explorar la condición humana en un intento de

¹⁶ [Traducir “unframedness” es complicado, por lo que la opción dentro del contexto cinematográfico sería relativo al encuadre, aludiendo el límite que crea una discontinuidad en el campo visual, concentrando la mirada en el visor o en la pantalla.]

¹⁷ The authors of this text both experienced this virtual installation at its 2017 run at the Fondazione Prada in Milan.

romper la dictadura del encuadre, en el que las cosas simplemente se observan, reclamando el espacio para permitir al visitante vivir la experiencia directa de caminar entre los inmigrantes, de ponerse en sus zapatos, meterse debajo de su piel y entrar a sus corazones.¹⁸

La instalación dura solo seis minutos y medio. Si bien es una pieza corta en sí misma, es sin embargo parte de una estructura más compleja que articula esta experiencia en diferentes etapas cronotópicas: la reserva en línea de un horario asignado; dejar los teléfonos móviles y otros dispositivos en el guardarropa; el firmar una excención/*waiver* eximiendo a la institución de cualquier responsabilidad por los daños causados por la experiencia;¹⁹ el paso por una primera sala, donde se exhiben textos con las explicaciones de Iñárritu sobre su método de construcción de esta obra; la espera en una antecámara preparatoria, una cámara fría (evocando *las hieleras*, las “cajas frías”, como llaman a las celdas en las que se retiene a los migrantes capturados), donde se desparraman por el suelo zapatos y sandalias, y se invita a los visitantes a quitarse zapatos y calcetines y a sentarse descalzos a esperar; la proyección de realidad virtual a

¹⁸ A.G. Iñárritu, as quoted in the Fondazione Prada press release: http://www.fondazioneprada.org/wp-content/uploads/1-Carne-y-Arena_Fondazione-Prada_press-release.pdf.

¹⁹ “Carne y arena.” Waiver and Release of Liability, <http://www.fondazioneprada.org/wp-content/uploads/here.pdf>.

través de un visor (HMD (*Head-Mounted Display*))(HMD) *Oculus Rift* en una habitación cuyo piso está cubierto de arena; la habitación en la que uno puede volver a ponerse los calcetines y los zapatos; un corredor delimitado por una barrera de metal (una sección de la actual valla fronteriza entre Estados Unidos y México); y finalmente, la última sala oscura, donde nueve pequeñas pantallas muestran a los protagonistas de la instalación de Iñárritu, cuyos rostros se alternan con textos que narran lo que les sucedió tras los hechos ocurridos en el desierto.²⁰ Eventualmente, el visitante sale a la intemperie.

Esta secuencia de entornos heterogéneos forma un ensamblaje complejo que solo podría llamarse de manera simplista un mero entorno virtual inmersivo. La última sala, en la que se exhiben videos de migrantes, evoca especialmente el poder indiciario [indexical] del registro fotográfico y fílmico como testimonio documental liberado por testigos de un hecho histórico.

Sin embargo, si nos enfocamos en lo que se ha celebrado como (y lo que el mismo Iñárritu cree que constituye) el núcleo novedoso de esta instalación, a saber, la sección inmersiva virtual a la que se accede mediante *HMD*, el

²⁰ For an analysis of this complex multi-stage structure see: D'Aloia 2018; Dalmasso 2019. The former is inspired to the embodied cognition approach, the latter to the phenomenological tradition.

resultado desafía las concepciones tradicionales de la condición del espectador.

¿Cuáles son las principales características de una experiencia inmersiva como la que implementa *Carne y arena*? Tres ejes principales parecen cruciales: el desencuadre, la presencia y la inmediatez. *Unframedness* [desencuadre] se refiere a una modificación muy básica, y al mismo tiempo decisiva, de nuestra experiencia de imagen tradicional: una vez puesto un casco, entro en un campo visual de 360° donde no puedo ver nada más que imágenes. Giro los ojos y la cabeza junto con el torso, incluso camino, si el sistema permite la movilidad del usuario, y el paisaje icónico sigue desplegándose en una continuidad perfecta a mi alrededor. Esta experiencia constituye un horizonte novedoso frente a modalidades previrtuales de recepción icónica: al contemplar un cuadro o una fotografía, al ver una película en el cine o en la pantalla de mi laptop o smartphome, siempre tengo la posibilidad de dirigir mi mirada “fuera de imagen” más allá de los límites de la imagen, hacia una porción del campo visual que está ocupada por no-imágenes, por la realidad misma. Esta orientación extra-icónica se adopta típicamente cuando, por ejemplo, me absorbo demasiado en la narrativa de una película de terror, y quiero estar seguro de que, después de todo, es "solo una película":

<https://bermudezartpensandoydejandotrazo.link>

<https://bermudezart.org>

entonces, echo un vistazo a la persona sentada a mi lado, o miro hacia el baño o a las señales de salida.

La misma etimología de “contemplación” (de “templo”, latín *templum*, griego *temenos*) implica un corte (evocado por la raíz indogermánica *tem*) que instituye la separación del espacio sagrado del profano.²¹ Si transponemos tal argumento al dominio icónico, encontraremos el dispositivo (*dispositif*) de encuadre en todas sus variantes históricas y formales: desde el pedestal de la estatua, pasando por el marco del cuadro, hasta los bordes de una pantalla electrónica. Mirando la intensa conceptualización del encuadre que ha ocurrido a lo largo del siglo XX – desde Georg Simmel hasta Victor Stoichita, pasando por Ortega y Gasset, Meyer Schapiro, Jacques Derrida, Rudolf Arnheim, el Groupe μ , Louis Marin, entre otros²²– puede entenderse fácilmente que, más allá de los matices individuales de estas articulaciones conceptuales, lo que está en juego es un conjunto tripartito de cuestiones: *formal*, *fenomenológica* y *ontológica*. *Formal*, porque la forma del dispositivo de encuadre, en su mayoría un rectángulo, que no es una forma “natural” sino que se ha convertido en segunda naturaleza para nuestra experiencia de imagen) gobierna y preformatea nuestra

²¹ On the “templum,” see Arasse 2004.

²² See the anthology edited by Ferrari and Pinotti 2018.

mirada (ver Schapiro 1994; una situación que es tanto más cierta si pensamos en el encuadre cinematográfico, el corte selectivo de una porción del campo visual y experiencial operado por la mirada del director o del aparato). *Fenomenológico*, porque el encuadre estructura, disponiendo nuestra atención hacia la imagen, y al mismo tiempo nos permite pasar del estado de conciencia directamente perceptivo a un estado cuasi-perceptivo de conciencia de imagen (ver Husserl 2005a). *Ontológico*, porque el marco “pone entre paréntesis [acota]” la existencia real del cuadro enmarcado, subrayando su estatus icónico especial en comparación con los otros objetos del entorno: un cuadro cuelga de la pared “como un arma de caza o un sombrero” (Heidegger 2002: 2-3). Posee un carácter de “cosa”. Y sin embargo, si bien puedo decir que estoy a un metro del marco o del lienzo, decir que estoy a la misma distancia del rostro representado en el retrato es una tontería. Las relaciones espaciales y temporales instituidas dentro de la imagen se separan radicalmente de las conexiones cronotópicas reales que me enredan en mi existencia real. El encuadre asegura el carácter “isleño” de la imagen, y no debe permitirse que ningún puente permita traspasar el umbral que la separa de la realidad (véase Simmel 1994).

Tal encuadre tiende a borrarse en la experiencia de los entornos inmersivos virtuales a los que se accede a través

de *HMD*. Por supuesto, se podría argumentar que el encuadre solo se desplaza: de los bordes materiales de la imagen a una especie de marco temporal (decido usar el casco, tengo que quitármelo cuando finaliza la experiencia virtual) e incluso a uno material (siento constantemente el peso del casco en mi cabeza mientras disfruto de la pantalla virtual). Pero una vez que me he puesto la visera, me encuentro en un entorno icónico que no me permite mirar más allá de sus fronteras. ¿Deberíamos quejarnos de esta pérdida de libertad (una libertad de la que ni siquiera éramos conscientes antes de perderla)? McLuhan nos ha enseñado a ver cualquier medio como un oxímoron de empoderamiento e impotencia, de implantación de prótesis y embotamiento narcótico (1994: 41-47). También en este caso, la tiranía del *all-over* icónico se ve mitigada por el hecho de que el usuario se emancipa de la dictadura de un encuadre heterónimo (la mirada del director o del dispositivo) y puede elegir autónomamente su propia organización visual y narrativa a través de operaciones sensoriomotrices que constituyen un anclaje material y corporal.²³

²³ “Far from tools for dematerialization, these applications of virtual reality rematerialize representation by anchoring it not only to users’ bodies as they interact with virtual environments but also to the users’ physical environment” (Rogers 2019, 150).

Íntimamente ligado a la propiedad de no enmarcar, el carácter de *presente* es un segundo eje igualmente relevante que estructura nuestra experiencia de imagen en entornos virtuales inmersivos. Estar presente debe entenderse en un doble sentido: del usuario sintiéndose presente en el entorno (condición frecuentemente referida mediante la fórmula “estar ahí”), y de los objetos digitales percibidos como reales y presentes en el espacio-tiempo del usuario. Esta característica implica una compleja transformación del estatuto tanto de la imagen como de los sujetos que se relacionan con ella: la imagen deja de ser una re-presentación de una realidad a la que se refiere (ya sea actual o imaginaria) y tiende a borrar la tensión entre los dos polos de lo que *representa* y lo *representado*, presentándose directamente como realidad en la carne. Es una “ presentificación ” más que una representación. En este sentido, esta modulación contemporánea de la experiencia icónica parece evocar modalidades arcaicas de la relación entre el signo y la significación, basadas precisamente en la identificación de los dos términos.

Como muestra claramente Jean-Pierre Vernant en sus brillantes ensayos sobre las prácticas icónicas en la Grecia

arcaica,²⁴lo que tradicionalmente hemos entendido como el comienzo de la cultura visual occidental, a saber, la teoría de la mimesis de Platón como la conceptualización de la imagen como ontológica y la imitación representacional gnoseológicamente inferior de un prototipo, es en realidad una etapa tardía de un desarrollo complejo, precedida por una fase en la que la imagen *era* la representada, como su performatividad directa, como en el caso de los *kolossos* o los *xoanon* . En su profético análisis de la modernidad en *Arcades (Libro de los Pasajes)*, Walter Benjamin remarcó que las culturas urbanas avanzadas se caracterizan por el resurgimiento de rasgos arcaicos e incluso prehistóricos; por ejemplo, la entrada del metro parisino puede verse como la variante moderna del antiguo descenso al Hades.²⁵ Además, su caracterización de fotografías e imágenes estereoscópicas como objetos táctiles, hápticos y manipulables (que prefiguran nuestras imágenes digitales contemporáneas para ser captadas con nuestros dedos en las pantallas táctiles) nos recuerda una época en la que los iconos religiosos no solo se miraban, sino que se tocaban y besaban. Análogamente, podríamos concebir los entornos

²⁴ See Vernant 2006.

²⁵ See Benjamin, *The Arcades Project* (1999), the convolute C (“Ancient Paris, Catacombs, Demolitions, Decline of Paris”), and in particular the annotation (C1a, 2).

virtuales contemporáneos como el resurgimiento de una condición arcaica de presencia.

De nuevo, la contemplación en el sentido tradicional (podríamos decir kantiano, desinteresado) da paso a la operación: en entornos virtuales inmersivos, el espacio-tiempo icónico es experimentado por el usuario en una relación de continuidad con su propio espacio-tiempo (parece precisamente como un entorno o *Umwelt*, en un mundo circundante en términos Uexekülianos, 2006), y como una rica fuente tanto de eventos perceptuales como motores, de posibilidades y agencias: participar en interacciones inter-avatares, tocar y mover objetos digitales a través de guantes de RV, transformarte en un pájaro volando sobre Nueva York o en un pterosaurio volando en un cielo jurásico,²⁶ interviniendo como operador remoto en telecirugía de RV (Choi et al. 2018). En este sentido, cabe considerar todo un abanico de posibilidades, según el nivel de interactividad que permita el sistema. El usuario pierde el privilegio otorgado tradicionalmente a la vista como el más elevado y noble sentido estético, en favor de una integración cada vez más multisensorial de los estímulos sensibles. La historia del cine 3D, que avanza incesantemente (aunque de forma

²⁶ See the flight simulator Birdly in the two versions: “New York Experience” (<https://vimeo.com/316890451>) and “Jurassic Flight” (<https://vimeo.com/268133291>).

intermitente) hacia una mayor numeración (4D, 5D... nD) es un síntoma significativo de este proceso (ver Elsaesser 2013).

Curiosamente, tal integración (al menos en la etapa actual de desarrollo tecnológico) parece ir de la mano con una *des*-integración: la sensación de “estar ahí” provocada por entornos virtuales inmersivos, especialmente cuando el usuario está encarnado en su avatar (un sustituto digital a través del cual es posible interactuar con otros avatares y objetos artificiales en el mundo virtual),²⁷ instituye una percepción de proximidad que entra en conflicto con la distancia que produce el *dispositivo*; mientras uso un *HDM* no puedo ver mis manos, pies, cuerpo, estoy cerca del entorno virtual y de alguna manera lejos de mí mismo. Además, la información contradictoria transmitida al cerebro por diferentes sistemas (los centros vestibular y propioceptivo me informan que estoy cómodamente sentado en mi sillón, pero el centro visual indica que estoy montando salvajemente en una montaña rusa) puede inducir lo que se denomina ciber-enfermedad (Gavagni 2018). Esta polarización dialéctica confirma que el

²⁷ On the avatariation condition see Amato and Perény 2013.

binomio conceptual lejanía/cercanía, ya identificado por Simmel y Benjamin como clave para entender la metamorfosis de la *aisthesis* en la modernidad, conserva su validez heurística también para la comprensión de nuestro iconopaisaje contemporáneo.

Al evocar la realidad en la carne, el segundo eje de *la presencia* nos lleva en consecuencia al tercer eje, *la inmediatez*. Esta es probablemente la característica más paradójica de los entornos virtuales inmersivos, considerando que la no mediatización, la transparencia, es un efecto obtenido a través de un empleo masivo de medios tecnológicos altamente sofisticados. Las teorías tradicionales de la imagen han subrayado de diferentes maneras la doble posibilidad de centrarse o en la entidad representada o en las condiciones materiales que hacen posible la representación. Por ejemplo, mientras contemplo un ícono, puedo concentrar mi atención en Cristo o en los *craquelados* del panel de madera. Mientras veo una película en mi computadora portátil, necesito ajustar el ángulo de la pantalla para poder enfocar la imagen y no mi rostro reflejado en la superficie de vidrio, que se revela como tal precisamente por el efecto de espejo.

El nivel del soporte material –designado diversamente como “preiconográfico” o “primario” (Panofsky 1972, 5),

“imagen-cosa” (Husserl 2005a, 21), “medio” (Wollheim 2015, 140) – Es precisamente lo que se niega perceptualmente cuando estoy inmerso en un entorno virtual: una vez que me he puesto mi *HMD*, pierdo la posibilidad de dirigir mi mirada a las características materiales del soporte mediático. El efecto de la presencia descontextualizada de la realidad encarnada, me previene para desarrollar una conciencia adecuada de que está siendo construida artificialmente. Nuevamente, como se discutió anteriormente con referencia a la falta de marco [*unframedness*], la percepción misma del dispositivo que pesa sobre mi cabeza, el hecho de que esté "montado en la cabeza", me recuerda constantemente que estoy siendo absorbido por un mundo artificial. Pero la tendencia a reducir e idealmente suprimir estas limitaciones es muy clara y muy poderosa. Si consideramos el rápido ritmo del progreso tecnológico en este campo, y la combinación de biotecnologías y nanotecnologías, podríamos esperar que en unos pocos años lo que Marx y Benjamin llamarían la "inervación" de tales dispositivos significará cada vez menos usable y más y más máquinas implantables (y por lo tanto “transparentes”). De hecho, en *el Neuralink de Elon Musk los implantes cerebrales de realidad virtual ya se*

están probando en ratas; se esperan las primeras pruebas en humanos para fines de 2020. ²⁸

Si la experiencia de la imagen implica la apreciación simultánea del objeto *representado* como del medio en el que se representa, ¿podemos seguir hablando de una experiencia de imagen?

A pesar de que la escritura impone la disposición sucesiva de un elemento tras otro (y en este sentido hemos enumerado los tres ejes uno tras otro), debemos pensarlos como íntimamente entrelazados y en una relación de codeterminación. y condicionamiento recíproco. Como tales, también aparecen frecuentemente referidos en la literatura de vanguardia, cuando, por ejemplo, la presencia se define por la ausencia del marco de un dispositivo y la conciencia de un soporte mediático o, viceversa, la falta de encuadre o la inmediatez se explican en base a la sensación de estar ahí o del desencadenamiento de la interactividad. Tal codeterminación mutua es confirmada por la experiencia de *Carne y arena*, cuyo subtítulo –“Virtualmente Presente, Materialidad Invisible” – es particularmente revelador como ilustración de los tres ejes arriba descritos.

²⁸ Elon Musk’s Neuralink implant will “merge” humans with AI, see Hitti 2019.

“Virtualmente Presente”: sientes que estás ahí, en medio del desierto, entre los migrantes. Te rodean, en un campo visual y experiencial desentramado de 360º que sigue desplegándose mientras giras la cabeza y te mueves por la habitación. Un helicóptero amenazante que se cierne sobre la escena te clava al suelo. Mientras los agentes fronterizos te apuntan a la cara con sus escopetas, te conviertes en uno de los migrantes con frecuencia tratados de esta manera. La “dictadura del encuadre” que Iñárritu quería superar se resuelve en favor de un encuadre que acaba coincidiendo con tu propia mirada.

“Materialidad Invisible”: estás ahí, presente en la escena dramática, pero los migrantes no pueden verte. Si intentas acercarte a ellos físicamente, explotan en un corazón rojo pulsante. La interacción está prohibida y el usuario está confinado a una pasividad impotente.²⁹ El único reconocimiento permitido parece ser el sistema de rastreo que detecta tu posición en la escena y orienta la dirección de las escopetas de los policías. Pero “materialidad invisible” hay que entenderla también de forma reflexiva. La cercanía provocada por la presencia

²⁹ According to Pietro Montani, this is a fundamental feature of this installation: “That passivity is a structural element of the whole spectacular machine and is eventually the only really meaningful way to participate in the real experience of the small group of migrants and, perhaps, more generally in the experience of being a refugee as an existential condition. It is a condition that you have to feel in your own flesh” (2017, 135; our translation).

virtual se ve contrarrestada por una extraña lejanía: tu cuerpo, tan cerca de ellos, se vuelve distante de sí mismo, no puedes percibir tus manos ni tus pies, porque la pantalla del *HMD* los tapa. El cuerpo vivo se convierte en la nueva frontera del “fuera de imagen” en entornos virtuales inmersivos, lo que exige una adecuada explicación de las implicaciones disociativas producidas por esta peculiar “variedad de presencia”.³⁰ Eventualmente, podríamos agregar que el medio en sí también es físicamente invisible: ningún reflejo en la superficie de la pantalla *HMD* puede reflejar mis propios ojos, como en el caso de un teléfono inteligente o la pantalla de una computadora. Ninguna frontera (aparte de los límites impuestos por mi campo visual, que varía según la orientación de mi mirada) puede permitirme enfocar más allá del iconopaisaje que ofrece la instalación.

Morel revivido y revisado

Si reunimos los tres ejes antes descritos sucintamente - desencuadre [*unframedness*], presencia e inmediatez- obtenemos una imagen muy cercana a la invención de Morel imaginada por Adolfo Bioy Casares en su famosa

³⁰ A variety unfortunately only touched by Noë in his study *Varieties of Presence* (2012, 44).

novela de 1940. La máquina diseñada por Morel no solo era capaz de registrar la realidad en todos sus aspectos multisensoriales sino también de reproducirla indefinidamente. Y así él, usando un grupo de amigos reunidos en una villa en una isla desierta, inmortalizó una semana de fiestas elegantes y conversaciones ingeniosas. Cuando el protagonista de la narración en primera persona –un náufrago, un fugitivo escapado de una prisión– sobrevive en la isla, en un principio no se da cuenta de que lo que ve son imágenes, simple e inmediatamente toma las proyecciones como realidad encarnada. Sólo la falta de reciprocidad –ve y oye a los amigos, pero ellos no le ven ni le oyen– le permite desarrollar un estado de imagen-conciencia. Aun cuando Bioy Casares no incluye la interactividad en el *Umwelt* de Morel, todas las propiedades antes mencionadas están ahí: no enmarcado [*unframedness*], presencia, inmediatez.

Sería fácil incluir a Bioy Casares entre los defensores del ilusionismo. Después de todo, tan solo unos años después, en 1944, el teórico francés René Barjavel formuló la noción de “cine total” para referirse a una imagen en movimiento capaz de representar la realidad en su perfecta totalidad. Según Barjavel, “cada progreso que realiza el séptimo arte [...] permite ir acercándose

progresivamente a lo real, hasta llegar a la ilusión perfecta” (1944: 53).³¹ Dos años más tarde, aunque en un tono diferente y con otro propósito, André Bazin habla de “la reconstrucción de una ilusión perfecta del mundo exterior en sonido, color y relieve” (2004a: 20). Casi al mismo tiempo, Sergei Eisenstein reaccionó con entusiasmo a los experimentos soviéticos en cinematografía estereoscópica como una respuesta efectiva a la “necesidad de una recreación completa de la realidad” y como un esfuerzo por lograr “una ilusión completa de la realidad, en todos sus más mínimos detalles”. luchando por “la identidad cercana de la realidad y su representación” (2013: 35, 37). Pero al reconstruir la genealogía de tan poderoso impulso podríamos remontarnos mucho antes de los años cuarenta del siglo pasado. En realidad, podríamos reunir toda la tradición de la ilusión óptica en todas sus variantes seculares y todos los intentos creativos realizados en cada época (según las técnicas disponibles) para desdibujar el umbral que separa representación y realidad, es decir, ambientar la imagen: de Las villas de Pompeya a través de techos y panoramas barrocos hasta los entornos cavernosos.³²

³¹ On Barjavel’s ideas see Leotta 2018.

³² For an overview see Grau 2003; Griffiths 2008.

Sin embargo, sería profundamente engañoso reducir la invención de Morel al marco de la arqueología de los medios del antiguo sueño de la ilusión perfecta, como si el *trompe l'œil* más perfecto se convirtiera en *trompe l'expérience tout court*. De hecho, cuando nos referimos a la noción de ilusión en esta visión, implicamos siempre—explícita o implícitamente— a un sujeto que es engañado por una percepción falsa, un observador que toma una cosa por otra, juzgando mal la coincidencia entre la percepción subjetiva y la cosa objetiva percibida. Se podría decir que esto es precisamente lo que le sucede al fugitivo después de su naufragio: al principio, cae víctima de una ilusión, confundiendo las proyecciones proporcionadas por la máquina de Morel con una realidad real que sucede frente a sus ojos; solo posteriormente se da cuenta de que esta realidad es solo una ilusión, la reproducción de una secuencia de eventos previamente grabada. Esta forma de leer la novela de Bioy Casares se anima con la narración en primera persona desde el punto de vista del náufrago. Pero la ocurrencia de que un ser humano pudiera aterrizar en la isla desierta no solo es contingente y fortuita, sino que también viola el plan original de Morel, que fue diseñado escrupulosamente para mantener alejados a los visitantes (de ahí la exclusión de la interactividad). Como nos enteramos gracias a una carta en la que expuso sus intenciones a sus amigos (la carta que leyó en voz alta frente a ellos durante

su estancia en la isla), la elección de esa isla en particular había estado determinada por tres razones concretas:

Tres factores me lo recomendaron: (1) las mareas, (2) los arrecifes, (3) la luz. La regularidad de las mareas lunares y la frecuencia de las mareas meteorológicas aseguran un suministro casi constante de fuerza motriz. Los arrecifes son un vasto sistema para amurallar a los intrusos, el único hombre que los conoce es nuestro capitán, McGregor, me he asegurado de que no tenga que arriesgarse a estos peligros nuevamente. La luz es clara pero no deslumbrante y permite conservar las imágenes con poco o ningún desperdicio. (2003: 75)

Morel había excluido así deliberadamente a un futuro destinatario humano de la reproducción de sus grabaciones, que debían iterarse indefinidamente a través de la inmortal persistencia del soporte icónico medial y la potencia motriz eternamente provista por las mareas.

Por ello, si bien por un lado es histórica y culturalmente justificable poner a Morel en la misma línea que otras conceptualizaciones que en los mismos años (como hemos visto más arriba) pugnaban por un cine “total” (Barjavel, Bazin, Eisenstein), es por otra parte necesario subrayar lo que distingue radicalmente la idea de Bioy Casares de la suya: mientras Barjavel, Bazin y Eisenstein aún se enfocan en el concepto de ilusión, que está constitutivamente anclado a un sujeto humano receptivo

(y lo mismo podría decirse de muchas conceptualizaciones contemporáneas de entornos virtuales inmersivos, que prolongan esta “ilusión” línea de pensamiento), Morel socava dramáticamente este enfoque, pasando por alto al destinatario humano y uniendo en un iconoscopio no humano a la naturaleza (la luz, las mareas) y la técnica (los proyectores), realizando así un entorno tecno-natural.

Y, sin embargo, la investigación del estado ontológico de tales imágenes inmersivas virtuales no puede pasar por alto el simple hecho de que son entidades electrónicas, imágenes técnicas. Su modo de existencia, como bien ha señalado Trevor Paglen (2016), está dominado mucho más por el régimen de la invisibilidad que por el de la visibilidad. Sólo que, cuando son invisibles, no lo son como se esconden las estatuas y los cuadros en el almacén de un museo, o como se cierran las fotos antiguas en un álbum familiar. En estos casos, las estatuas, las pinturas, las fotos siguen siendo imágenes aun cuando no sean percibidas realmente por una mirada humana. Las imágenes electrónicas dejan de ser “imágenes” en el momento en que dejan de mostrarse al ojo humano en una pantalla y comienzan a interactuar en una comunicación máquina-máquina (el dominio de la vigilancia es un ejemplo importante) que excluye la participación de los humanos. durante la mayor parte de

su existencia. Una comunicación máquina-máquina que solo se designa incorrectamente (y demasiado antropomórficamente) como "visión artificial".

A primera vista, esta interrelación extrahumana podría remontarse al concepto de "interpasividad", propuesto por Robert Pfaller (2017) y Slavoj Žižek, claramente ejemplificado por el caso del VCR adicto: ³³

Casi todos los aficionados a las videograbadoras que graban películas compulsivamente (yo mismo entre ellos) saben muy bien que el efecto inmediato de poseer una videograbadora es que efectivamente se ven menos películas que en los viejos tiempos de un simple televisor. Uno nunca tiene tiempo para la televisión, así que, en lugar de perder una noche preciosa, simplemente graba la película y la almacena para verla en el futuro (para lo cual, por supuesto, casi nunca hay tiempo). Aunque en realidad no veo las películas, el solo hecho de saber que las películas que amo están almacenadas en mi biblioteca de videos me da una profunda satisfacción y, ocasionalmente, me permite simplemente relajarme y disfrutar del exquisito arte de *far niente*, como si la videograbadora estuviera, en cierto modo, *viéndolas por mí, en mi lugar*. El VCR representa aquí al gran Otro, el medio de registro simbólico. (Žizek 2007: 24)

³³ On this topic see also: Žižek 2008, 33. See also Pfaller 2014 (chap. 1: "Interpassivity"), 2017.

La grabadora *VCR* interactúa con el video grabado: el primero se convierte en el “espectador”, el segundo en el “visto”. Y, sin embargo, en la argumentación de Žižek y Pfaller el énfasis no está tanto en la máquina, sino más bien en el “goce delegado” del sujeto humano, que renuncia a su placer personal directo y acepta una satisfacción vicaria a través de un dispositivo técnico (como en el caso análogo). Casos como la llamada “risa enlatada [risas pregrabadas]” en los programas de televisión o la rueda tibetana de plegaria que puede orar por mí).

La situación descrita por Paglen es definitivamente más radical y mecánica, enfatizando el hecho de que el polo humano puede ser parte del cuadro, pero no necesariamente. Bajo esta perspectiva, ¿la “ontología” y la “fenomenología” siguen siendo nociones válidas y marcos conceptuales útiles para comprender nuestro paisaje iconográfico postcinematográfico contemporáneo? Un paralelo trazado entre técnica y naturaleza puede ayudar aquí a comprender las implicaciones ecológicas de esta condición postcinematográfica. El zoólogo Adolf Portmann había comentado una paradoja aparentemente inexplicable sobre algunas especies que viven en las profundidades del océano donde la luz no puede penetrar o que no están equipadas con órganos visuales capaces de formar una imagen perceptiva coherente (como los

opistobranquios). Independientemente de esta invisibilidad objetiva o ceguera subjetiva, sus superficies corporales están bellamente coloreadas, por lo que siguen enviando mensajes visuales sin que ningún destinatario pueda recibirlos: “Tenemos que ver con innumerables transmisiones ópticas enviadas sin rumbo al éter, con autopresentación [*Selbstdarstellung*] que no está destinado a ningún sentido receptivo, sino que simplemente 'aparece'” (Portmann 1958: 170). Su ontología parece estar dissociada de su fenomenología (si nos atenemos al concepto clave de fenomenología como descripción de la correlación objeto-sujeto y de las estructuras experienciales). En otras palabras, la fenomenología da paso a *la fanerología* (de *phaneron*, lo manifiesto), el estudio de la mera apariencia, la autopresentación, no la apariencia percibida por otros, “la doctrina – como Portmann lo dice– de las manifestaciones genuinas [*Lehre von den eigentlichen Erscheinungen*]” (1958, 161):³⁴ “Si esta apariencia se ve realmente, es decir, si aparece a los ojos de organismos superiores, quizás no viene al caso en este contexto; todavía no estamos dentro del ámbito de las estructuras 'visuales' que, por lo general se supone, están destinadas a camuflar

³⁴ On the limits of a phenomenological interpretation of Portmann’s biological theory of animal phenomena see Prévost 2009.

el organismo o hacerlo llamativamente perceptible” (Portmann 1955: 25).³⁵ Un recurso similar al *phanero*, derivado no de la biología sino de la faneroscopía de Peirce, ha sido propuesto recientemente por Mark Hansen, precisamente en referencia al iconoscape postcinematográfico de las imágenes digitales, que “operan *sin ser fenoméricamente aprehendidas* ” (Hansen 2016, 806).³⁶

Por supuesto, la fanerología no excluye la fenomenología. Podemos imaginarnos a un buzo de aguas profundas equipado con dispositivos técnicos que permitan la inmersión en las profundidades oceánicas y la percepción visual de sus remotos habitantes. Solo su presencia real y su actividad perceptiva en los abismos serían inherentemente contingentes, no necesarios; precisamente como el náufrago en la isla de Morel. El

³⁵ On the notion of *Selbstdarstellung* (translated as “self-expression”) see also Portmann 1964 (chap. VI: “The Realm of Images”).

³⁶ As Hansen argues, “the continued relevance of, indeed necessity for, a philosophy of the movement-image in our world today hangs upon a certain coupling of the analysis of the image with a certain phenomenology, specifically with a logical or objective phenomenology that – following Peirce’s governing insight – decouples appearance from any avatar of the subject, consciousness included. With the advent of digital imaging procedures, the image has attained a certain autonomy from synthetic operations that necessarily involve human forms of perception and sensation; in a world where images self-propagate, at the level of the pixel, following purely machinic protocols, what is needed is a theory of the movement-image that detaches the intensity of the image’s content from the activity of its being perceived” (2016, 785-786).

invento de Morel alcanza una condición icónica bastante similar a la descrita por Portmann, con sus animales mostrando sus hermosas libreas de colores a la vista de todos: una autopresentación, una manifestación absoluta (en el sentido etimológico de absoluto: *ab-solutus*, suelto, libre, independiente), lo que representa un desafío radical a las explicaciones tradicionales tanto de la intencionalidad fenomenológica como correlación sujeto-objeto, como de la ontología como una investigación de las propiedades de los seres per se, independientemente de su relación con nosotros. La máquina de grabación de Morel representa el polo técnico, los animales marinos de Portmann el polo natural de una ecología icónica que nos obliga a replantear la conexión misma de ontología y fenomenología en nuevos términos, a saber, concebir una ontología estructural y fenomenológica, pero no en términos exclusivamente humanos; una ontología que se manifiesta en el *phaneron*.

Eventualmente nos enfrentamos aquí a dos implicaciones principales de lo que anteriormente hemos llamado “an-íconos”: por un lado, las imágenes que hemos descrito pretenden negarse a sí mismas como imágenes como entidades re-presentacionales apoyadas en un medio material y separadas de otras realidades. Su falta de encuadre, su presencia e inmediatez instituyen una tensión entre su ser imágenes (*íconos*) y su apariencia

negativa [*an-*] como imágenes ofrecidas a un espectador visual, sino como entornos operativos reales ofrecidos a un usuario. Por otro lado, estas entidades son an-íconos en el sentido de que son imágenes técnicas que llevan la mayor parte del tiempo una existencia no icónica, una vida electrónica inter-mecánica, y que puede, pero no necesariamente debe, implicar una experiencia humana. La fanerología como estudio de la manifestación en el sentido más amplio del término da cuenta de ambas implicaciones. Un sujeto humano puede eventualmente entrar en escena (incluso en un sentido literal, dada la naturaleza inmersiva de estos entornos icónicos), aunque no para recuperar la posesión de su dominio subjetivo sobre el iconopaisaje, sino para resonar ecológicamente con él. El paisaje iconográfico postcinematográfico abraza la posibilidad de un espectador humano, pero no necesariamente lo necesita.

En este sentido, la fanerología parece constituir el futuro horizonte del postcine.

Se utilizó traductor digital, de manera que no corresponde a un trabajo profesional. Se realizaron cambios para lograr coherencia con el sentido en español, aunque en algunos casos se delega al lector.

Se agradece la colaboración de Manuela Limenes y sus sugerencias para mejorar el estilo.

<https://bermudezartpensandoydejandotrazo.link>

<https://bermudezart.org>

References and Further Reading

Åkerwall, Lisa. 2018. "Review." *Screen 59*, no. 1 (Spring).

Alac, Morana. 2008. "Working with Brain Scans: Digital Images and Gestural Interaction in fMRI Laboratory." *Social Studies of Science 38*, no. 4.

Amato, Etienne-Armand, and Etienne Perény, eds. 2013. *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*. Paris: Lavoisier.

Arasse, Daniel. 2004. *Histoires de peintures*. Paris: Denoël.

Barjavel, René. 1944. *Cinéma total. Essai sur les formes futures du cinéma*. Paris: Denoël.

Bazin, André. 2004a. "The Myth of Total Cinema" [1946]. In *What Is Cinema?* Vol. 1. Berkeley: University of California Press.

—. 2004b. "The Ontology of Photographic Image." In *What Is Cinema?* Vol. 1. Berkeley: University of California Press.

Benjamin, Walter. 1999. *The Arcades Project*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.

Bettini, Maurizio. 1999. *The Portrait of the Lover*. Berkeley: University of California Press. 214

Bioy Casares, Adolfo. (1940) 2003. *The Invention of Morel*. New York: The New York Review of Books.

<https://bermudezartpensandoydejandotrazo.link>

<https://bermudezart.org>

- Casetti, Francesco. 2015. *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press.
- Chamayou, Grégoire. 2015. *A Theory of the Drone*. New York: The New Press.
- Choi, Paul J., Rod J. Oskouian, R. Shane Tubbs. 2018. "Telesurgery: Past, Present, and Future." *Cureus* 10, no. 5. DOI 10.7759/cureus.2716.
- Dalmasso, Anna Caterina. 2019. "The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments." *Cinéma & Cie* 32.
- . 2020. "Cadre et templum. Une archéologie des limites de l'image." Anna Caterina Dalmasso and Natacha Pfeiffer, special issue eds. "Les gestes du cadre." *La Part de l'Œil*, no. 33: 133-151 (forthcoming).
- D'Aloia, Adriano. 2018. "Virtually Present, Physically Invisible: Virtual Reality Immersion and Emersion in Alejandro González Iñárritu's *Carne y arena*." *Senses of Cinema*, no. 87 (June). <http://sensesofcinema.com/2018/feature-articles/virtually-present-physically-invisible-virtual-reality-immersion-and-emersionin-alejandro-gonzalez-inarritus-carne-y-arena/>.
- Daney, Serge. 1991. "Montage obligé. La guerre, le Golfe et le petit écran." In *Devant la recrudescence des vols de sacs à main: Cinéma, télévision, information (1988–1991)*. Lyon: Aléas.
- Denson, Shane. 2016. "Crazy Cameras, Discorrelated Images and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect." In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books.
- . 2018. "Post-cinema after Extinction." *Media Fields Journal* 13.

- Denson, Shane, and Julia Leyda, eds. 2016. *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books.
- De Rosa, Miriam, and Vinzenz Hediger, eds. 2016. "Post-what? Post-when? Thinking Moving Images Beyond the Post-Medium/Post-Cinema Condition." *Special issue, Cinéma & Cie* 16.
- Eisenstein, Sergei. 2013. "On Stereocinema" [1947]. In *3D Cinema and Beyond*, edited by D. Adler, J. Marchessault, S. Obradovic, translated by Sergey Levchin. Chicago: University of Chicago Press.
- Elsaesser, Thomas. 2013. "The 'Return' of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-first Century." *Critical Inquiry* 39.
- Eugenio, Ruggero. 2004. *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*. Rome: Carrocci.
- Farocki, Harun. 2004. "Phantom Images." *Public* 29.
- Ferrari, Daniela, and Andrea Pinotti, eds. 2018. *La cornice. Storie, teorie, testi*. Milan: Johan & Levi.
- Fink, Eugen. 1966. "Vergegenwärtigung und Bild." In *Studien zur Phänomenologie 1930-1939*. The Hague: Nijhoff.
- Flusser, Vilém. (1985) 2011. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gavani, Alireza Mazloumi. 2018. "A Comparative Study of Cybersickness During Exposure to Virtual Reality and 'Classic' Motion Sickness: Are They Different?" *Journal of Applied Physiology* 6.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Griffiths, Alison. 2008. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York and Chichester: Columbia University Press.
- Hagener, Malte, Vinzenz Hediger, and Alena Strohmeier, eds. 2016. *The State of Post-Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hansen, Mark B.N. 2011. "Ubiquitous Sensations or the Autonomy of the Peripheral: Towards an Atmospheric, Impersonal, and Microtemporal Media." In *Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, edited by Ulrik Eckman, 63-88. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2015. *Feed-forward. On the Future of Twenty-First-Century Media*. Chicago: University of Chicago Press.
- . 2016. "Algorithmic Sensibility: Reflections on the Post-Perceptual Image." In *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books.
- Heidegger, Martin. 2002. "The Origin of the Work of Art." In *Off the Beaten Track*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hitti, Natashah. 2019. "Elon Musk's Neuralink Implant Will 'Merge' Humans with AI." *Dezeen*, July 22, 2019. <https://www.dezeen.com/2019/07/22/elon-musk-neuralink-implant-ai-technology/>.
- Husserl, Edmund. 2005a. "Phantasy and Image Consciousness" [1904-1905]. In *Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898–1925)*. Collected Works. Vol. 6., edited by Rudolf Bernet. Dordrecht: Springer.
- . 2005b. *Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898–1925)*. Collected Works. Vol. 6., edited by Rudolf Bernet. Dordrecht: Springer.

- Knorr-Cetina, Karin. 2009. "The Synthetic Situation: Interactionism for a Global World." *Symbolic Interaction* 32, no. 1.
- Latour, Bruno. 1986. "Visualization and Cognition: Thinking with Eyes and Hands." *Knowledge and Society* 6.
- Leotta, Alfio. 2018. "Total Cinema: René Barjavel and the Future Forms of Film." *Screen* 59, no. 3.
- McLuhan, Marshall. 1994. *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Montani, Pietro. 2017. *Tre forme di creatività: Tecnica, arte, politica*. Naples: Cronopio.
- Noë, Alva. 2012. *Varieties of Presence*. Cambridge, MA: Harvard University Press. 216
- Ortega y Gasset, José. 1990. "Meditations on the Frame." *Perspecta* 26.
- Paglen, Trevor. 2014. "Operational Images." *E-Flux* 59. <https://www.e-flux.com/journal/59/61130/operational-images/>.
- . 2016. "Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)." *The New Inquiry*, December 8, 2016. <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>.
- Panofsky, Erwin. 1972. *Studies in Iconology. Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*. Boulder, CO: Westview Press.
- Pantenburg, Volker. 2017. "Working Images. Harun Farocki and the Operational Image." In *Image Operations. Visual Media and Political Conflict*, edited by Jens Eder and Charlotte Klonk. Manchester: Manchester University Press.

- Pfaller, Robert. 2014. *On the Pleasure Principle in Culture. Illusions Without Owners*. London and New York: Verso.
- . 2017. *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Pinotti, Andrea. 2020. “Environmentalising the Image. Towards An-Iconology.” In *Absorbed in Experience: New perspectives on Immersive Media*, edited by Martine Beugnet and Lily Hibberd (forthcoming).
- Portmann, Adolf. 1958. “Selbstdarstellung als Motiv der lebendigen Formbildung.” In *Geist und Werk. Aus der Werkstatt unserer Autoren. Zum 75. Geburtstag von Daniel Brody*. Zurich: Rhein.
- . 1964. *New Paths in Biology*. New York: Harper and Row.
- . (1955) 1990. “The Living Thing as a Pre-arranged Relationship.” In *Essays in Philosophical Zoology: The Living Form and the Seeing Eye*. Lampeter: The Edwin Mellen Press.
- Prévost, Bertrand. 2009. “L’élégance animale. Esthétique et zoologie selon Adolf Portmann.” *Images Re-vues* 6. <http://imagesrevues.revues.org/379>.
- Rodowick, David N. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rogers, Ariel. 2019. “‘Taking the Plunge’: The New Immersive Screens.” In *Screen Genealogies. From Optical Device to Environmental Medium*, edited by Craig Buckley, Rüdiger Campe and Francesco Casetti. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Schapiro, Meyer. 1994. "On Some Problems in the Semiotics of Visual Art: Field and Vehicle in Image Signs." In *Theory and Philosophy of Art: Style, Artist and Society. Selected Papers*. New York: Braziller.
- Shaviro, Steven. 2010. *Post-Cinematic Affect*. Winchester, UK, Washington, USA: Zero Books.
- . 2012. "Post-Continuity: Full Text of My Talk." *The Pinocchio Theory* (blog), March 26, 2012. <http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>.
- Simmel, Georg. 1994. "The Picture Frame: An Aesthetic Study." *Theory, Culture & Society* 11.
- Uexküll, Jakob von. 2010. *A Foray into the Worlds of Animals and Humans with A Theory of Meaning*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Vernant, Jean-Pierre. 2006. "From the 'Presentification' of the Invisible to the Imitation of Appearance." In *Myth and Thought Among the Greeks*. New York: Zone Books.
- Vertesi, Janet. 2014. *Seeing Like a Rover: Images in Interaction on the Mars Exploration Rover Mission*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Wollheim, Richard. 2015. "Seeing-as, Seeing-in, and Pictorial Representation." In *Art and Its Objects*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Žižek, Slavoj. 2007. *How to Read Lacan*. New York and London: W.W. Norton.
- . 2008. *The Sublime Object of Ideology*. London and New York: Verso.

17-10-2023:

<https://youtu.be/zF-focK30WE>

<https://youtu.be/NmtD4SMDN8I>

<https://cnnespanol.cnn.com/video/exhibicion-escritor-mexicano-gonzalez-inarritu-natpkg-carne-y-arena-inmigracion/>

About the Authors

Francesco Casetti is the Thomas E. Donnelley Professor of Humanities and Film and Media Studies at Yale University. Among his books, *Eye of the Century: Film, Experience, Modernity* (2005) analyzes the reasons why cinema became the art of the twentieth century and *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come* (2015) depicts the reconfiguration of cinema in a post-medium epoch. He currently works on fears that cinema raised in the first decades of its life, and on the increasing interdependence of media and environment.

Andrea Pinotti is Professor in Aesthetics in the Department of Philosophy “Piero Martinetti,” State University of Milan. His research focuses on image theories and visual culture studies, memorialization and monumentality, empathy theories, and the morphological tradition from Goethe to the present day. He has been fellow of various international institutions, among which the Italian Academy at Columbia University, the Warburg Institute in London, the ZFL in Berlin, the IEA and the FMSH in Paris. His publications include: the volumes II

<https://bermudezartpensandoydejandotrazo.link>

<https://bermudezart.org>

corpo dello stile. Storia dell'arte come storia dell'estetica a partire da Semper, Riegl, Wölfflin (1998), Memorie del neutro. Morfologia dell'immagine in Aby Warburg (2001), Empathie. Histoire d'une idée de Platon au post-humain (2016), and Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi (with Antonio Somaini 2016). He is currently directing an ERC-Advanced project entitled An-iconology. History, Theory, and Practices of Environmental Images (2019-2024).