

El problema de la diferencia entre sujetos, objetos e imágenes en *Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse de Pablo Martín Weber*

Ezequiel Iván Duarte
Instituto de Investigaciones en Comunicación
Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata
ezequiel.duarte@perio.unlp.edu.ar

Resumen: El presente artículo aborda el cortometraje Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse de Pablo Martín Weber. Nuestra hipótesis es que la película problematiza el proceso de digitalización del mundo en relación con tres campos: el de los objetos, el de los sujetos y el de las imágenes que median y conectan a los dos primeros. La obra deja entrever que las tecnologías digitales pretenden difuminar los límites entre esos campos hasta llegar al ensimismamiento de los polos de los objetos y los sujetos en el de las imágenes. De esta forma, se toma como referencia teórica el "cosmomorfismo" cinematográfico propuesto por Adrian Ivakhiv, que distingue para el cine la producción de objetos, sujetos y la dimensión interperceptual, "animamórfica", que los liga. Así, se ven en cada secuencia principal del cortometraje los temas centrales introducidos por el director tanto a nivel de las imágenes como de la narración en off, que incluyen los sistemas de escaneo en tres dimensiones, las imágenes de impronta científica y la bifurcación de la naturaleza, las construcciones fotográficas de las sondas marcianas, la teoría paleontológica y cosmológica del naturalista del siglo XIX nombrado en el título de la obra y su relación con la animación digital en el cine actual, las imágenes fotorrealistas de síntesis y las películas de guerra y su cercanía a los videojuegos.

Palabras clave: cine expandido; cortometraje; digitalización; imagen digital; naturalista.

Resumo: Este artigo trata do curta-metragem Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse de Pablo Martín Weber. Nossa hipótese é que o filme problematiza o processo de digitalização do mundo em relação a três campos: o dos objetos, o dos sujeitos e o das imagens que mediam e conectam os dois primeiros. O trabalho sugere que as tecnologias digitais busquem borrar as fronteiras entre esses campos até chegar a uma autoabsorção dos polos de objetos e sujeitos no das imagens. Desta forma, toma-se como referencial teórico o "cosmomorfismo" cinematográfico proposto por Adrian Ivakhiv, que distingue para o cinema a produção de objetos, sujeitos e a dimensão interperceptiva, "animamórfica" que os une. Assim, em cada sequência principal da curta-metragem, são vistos os temas centrais introduzidos pelo realizador, tanto ao nível das imagens como da narração em off, que incluem os sistemas de digitalização tridimensional, as imagens com cunho científico e a bifurcação da natureza, as construções fotográficas das sondas marcianas, a teoria paleontológica e cosmológica do naturalista do século XIX nomeado no título da obra e sua relação com a animação digital no cinema atual, imagens fotorrealistas de síntese e filmes de guerra e sua proximidade com os videogames.

Palavras-chave: cinema expandido; curta-metragem; digitalização; imagem digital; naturalista.

Abstract: This article deals with the short film Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse by Pablo Martín Weber. Our hypothesis is that the film problematizes the process of digitization of the world in relation to three fields: that of the objects, that of the subjects, and that of the images that mediate and connect the first two. The work suggests that digital technologies seek to blur the boundaries between these fields until reaching a self-absorption of the poles of objects and subjects in that of images. In this way, the cinematographic "cosmomorphism" proposed by Adrian Ivakhiv is taken as a theoretical reference, which distinguishes for the cinema the production of objects, subjects and the interperceptual, "animamorphic" dimension that links them. Thus, in each main sequence of the short film, we see the central themes introduced by the director, both at the level of the images and the narration in voiceover, which include three-dimensional scanning systems, images with a scientific imprint and the bifurcation of nature, the photographic constructions of the Martian rovers, the paleontological and cosmological theory of the 19th century naturalist named in the title of the work and its relationship with digital animation in current cinema, photorealistic images of synthesis, and war films and their closeness to video games.

Key-words: expanded cinema; short film; digitization; digital image; naturalist.

Introducción

El cortometraje *Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse* (2020) de Pablo Martín Weber tematiza una transformación introducida por las tecnologías digitales en lo que respecta a los límites entre aquello que está en las pantallas y aquello que está por fuera de ellas, a saber: la progresiva indistinción entre los campos de los sujetos y de los objetos respecto del de las imágenes.

La tecnología digital aplicada tanto al campo cinematográfico como, más generalmente, a la datificación y cuantificación del mundo (su reducción a aquello pasible de ser medido), plantea una serie de problemas en relación con la oposición entre un mundo existente por fuera de las redes de comunicación digitales y aquél que sólo existe en su interior. De forma más simple, podríamos hablar de la distinción entre lo que está fuera y lo que está dentro de las pantallas —siendo las pantallas las interfaces habituales de comunicación entre ambas esferas— y de cómo se complejiza tal distinción entre el adentro y el afuera.

Así, en ciertos casos, es posible que las fronteras entre medios, así como también entre los objetos, las imágenes y los sujetos, se difuminen. Sería preciso “descartar la topología de un adentro y un afuera” (Rodríguez, 2019: 463). Del mismo modo, si bien el mapa no es el territorio,

cuando el mapa se vuelve interactivo, con los individuos de manera directa o con los datos que constantemente se actualizan, se empieza a parecer al territorio. Es que si el territorio es la vivencia y la experiencia del espacio que hacen los individuos, éstos se encuentran hoy delegando parte de su construcción a las decisiones asistidas (Rodríguez, 2019, p. 476).

Esta dificultad, este problema contemporáneo es uno de los temas centrales de la película de Weber. Quiéramos desarrollar mediante qué formas y en qué sentidos el director trabaja la cuestión.

Para ello, desde el punto de vista teórico, nos apoyaremos en una perspectiva procesual-relacional como la propuesta por Adrian Ivakhiv. Este autor desarrolla una mirada para pensar el cine que intenta aunar la ontología procesual-relacional de Whitehead —entender que “el mundo, y el cine, están hechos primariamente no de objetos, sustancias, estructuras o representaciones, sino más bien de procesos, encuentros o acontecimientos relacionales” (Ivakhiv, 2013, p. 12)— con las categorías tricotómicas de C. S. Peirce.

De este modo, el “cosmomorfismo” cinematográfico poseerá tres dimensiones existenciales:

1) La geomórfica u objetomórfica, que trata de la producción de territorialidad, de un aquí y un allí, de espacios públicos y privados. “Si los films producen mundos, esta productividad se ancla, en cierto grado, en una reproducción del mundo precinematográfico o ‘profílmico’ existente. Pero el cine sólo reproduce fragmentos de ese mundo, rasgos o elementos desconectados de su milieu original y reconectados para formar uno nuevo, cinematográfico” (Ivakhiv, 2013, p. 8).

2) La biomórfica o animamórfica: “con su ‘ilusión’ de movimiento entre objetos e imágenes, el cine nos muestra cosas que ven, sienten e interactúan y que, en consecuencia, aparecen animadas.” Las películas “producen la textura sensual de lo que parece ser vida: una relacionalidad interperceptiva de cosas, que conforma un continuum de lo apenas vivo a lo reconociblemente social” (Ivakhiv, 2013, p. 8). Tiene que ver con “las diferentes formas en que el cine da forma a nuestro ver y sentir los mundos que produce y, asimismo, del mundo en que vivimos” (p. 9).

3) La antropomórfica o sujetomórfica: “el cine nos muestra sujetos humanos o humanoides, seres que, entendemos, son arrojados a un mundo de circunstancias y posibilidades como nosotros”. En este registro, “lo humano y lo reconociblemente social se distingue de lo no-, in-, sub- humano y del Otro distinto del humano; y lo ‘cultural’ o ‘civilizado’ se distingue de lo natural, salvaje, extranjero, bárbaro o monstruoso” (Ivakhiv, 2013, p. 9).

Por lo tanto, 1) lo objetomórfico refiere al mundo presentado como dado; 3) lo sujetomórfico, al mundo presentado como abierto a la acción, como agencia o capacidad de acción y creatividad. Son dos términos de un continuo:

entre los que se despliega un campo de posibilidades en el que la acción y la reacción, la percepción y la respuesta, tienen lugar. En este sentido, lo geomórfico, lo biomórfico y lo antropomórfico no son capas distintas del mundo. Más bien, lo geomórfico u objetomórfico y lo antropomórfico o sujetomórfico son dos términos de un continuum desplegado que está en sí mismo constituido de interperceptividad e interactividad. Es aquí, en el medio, que la acción de crear mundo tiene lugar; por esta razón, el término animamórfico es quizás más resonante que biomórfico, desde que sugiere una animicidad, una interactividad, el hasta y el hacia del encuentro abierto, que éste no implica necesariamente (Ivakhiv, 2013, p. 10).

Ivakhiv señala que estos tres morfismos generan un mundo que, entonces, se despliega de lo objetivo a lo subjetivo y viceversa, en un continuo cuyo medio es animado pero en el que no llegan a fusionarse los polos: hay una diferencia de grado, no de esencia, entre objetos y sujetos, pero éstos no llegan a confundirse porque el campo animamórfico que los conecta, que es un campo imaginal (Coccia, 2011), no los confunde. Asimismo, este cosmomorfismo no solo involucra lo que acontece en la pantalla (la imagen) sino también los procesos físicos geo u objetomórficos en la génesis misma de los materiales involucrados en la realización de una película (empezando por los procesos geológicos que dan origen a los minerales y otras sustancias necesarias en la construcción de los inventos técnicos indispensables, como las cámaras y las computadoras) y los procesos antro o sujetomórficos que se dan en la recepción de la obra entre los espectadores, que se ven interpelados y transformados en mayor o menor medida por la experiencia.

La confusión potencial de lo objetual y lo sujetual con lo imaginal es, como decíamos más arriba, justamente una de las problemáticas centrales desarrolladas en *Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse*. Es importante dejar en claro que la diferencia entre sujetos y objetos, en esta perspectiva teórica, es de grado, no ontológica. Steven Shaviro (2009, p. 22) explica que, para Whitehead, no hay “distinción estable y esencial (...) entre mente y materia, o entre sujeto y objeto”, o entre humano y no humano y viviente y no

viviente. Pero aclara que “no es que estas distinciones no sean importantes; en lo habitual son de la mayor importancia pragmática. No debo tratar a un ser humano de la forma en que trato a una piedra”. Es decir, no se trata de plantear que “todo es lo mismo” sino de señalar el continuo que liga los polos opuestos y cómo la imaginación digital, según puede colegirse de la visión del cortometraje de Weber, tiende a confundir los polos de lo subjetual y lo objetual en el campo medial imaginal que los liga.

Escaneo 3D: datificación y cuantificación

El cortometraje comienza con imágenes recuperadas de YouTube, generadas con un scanner LiDAR, “un sistema que permite la medición precisa de distancias emitiendo pulsos de luz (invisibles al ojo humano)” (González, 2020). Este sistema láser de escaneo en 3D es utilizado tanto por los teléfonos iPhone para mejorar la calidad de sus fotografías como por agencias científicas para, por ejemplo, medir distancias y contribuir a la generación de información tridimensional sobre cualquier objeto que se desee (como la superficie de la Tierra) (National Ocean Service, s/f).

Las imágenes así producidas consisten en una nube de puntos, por lo que no se trata de reproducciones exactas del ambiente escaneado. Hito Steyerl (2018, p. 275) señala que “ni siquiera los datos 3D escaneados contemporáneos producen principalmente cuerpos u objetos completos, sino superficies plegadas”. En el caso de las imágenes recuperadas de YouTube que emplea Weber, se trata de superficies de puntos, que parecen subrayar el carácter discreto y numérico del código que subyace. Así, la imagen resultante consiste, por un lado, en puntos luminosos y, por el otro, en un fondo oscuro (todo lo que no es puntos luminosos).

Steyerl (2018, p. 277) considera que “la superficie ya no es más un escenario o un telón de fondo sobre el que se ubican los sujetos y los objetos. Más bien, se pliega sobre los sujetos, los objetos y los vectores de movimiento, afecto y acción, eliminando así la separación epistemológica artificial entre ellos”. Las imágenes producidas por escáner 3D, de esta forma, generarían un primer plegamiento del continuo entre sujetos y objetos antes mencionado.

Así, “no existe una oposición clara entre lo que está en la pantalla y lo que está fuera de ella, excepto porque a la distancia las cosas se vuelven más ficcionales” (Steyerl, 2018, p. 278). Pero aquí, con el escáner LiDAR y su imagen de puntos, no fotorrealista, la duplicación no llega a negar aún la oposición, incluso si el plegamiento niega “la separación epistemológica artificial” entre superficie, sujetos y objetos en tanto no deja de tratarse del relevamiento, datificación y cuantificación de lo real.

Bifurcación de la naturaleza

Mediante un corte, Weber funde los puntos luminosos en un plano cerrado del sol al atardecer. Aquí comienza el relato en *off* a cargo del propio director. Comenta, con voz algo dubitativa, su intención de crear “imágenes de impronta científica”, mientras la cámara enfoca, con un teleobjetivo, al sol, a veces en un encuadre más cerrado, otras veces, mediante *zoom out*, en encuadres más abiertos. En su narración, el director reflexiona sobre la capacidad de las máquinas de “ver algo que antes no estaba ahí”, ver cosas de las que el ojo humano no puede dar testimonio por sí mismo (por ejemplo, de la superficie del sol). “Ahora son máquinas probabilísticas”, indica, en tanto producen una cantidad de datos abrumadora que solo puede ser procesada por computadora. A continuación, introduce una pregunta fundamental que vertebra el desarrollo de la obra: “¿Cómo separar la señal del ruido?”.

A principios del siglo XX, el matemático y filósofo Alfred North Whitehead también puso la mirada en el atardecer. En su doctrina de la naturaleza, estableció que “para nosotros, el fulgor rojo del atardecer debe ser tanto parte de la naturaleza como lo son las moléculas y ondas eléctricas por medio de las que los hombres de ciencia explicarían el fenómeno” (Whitehead, 2015, p. 20). Se posicionaba, así, en contra de lo que denominó como “bifurcación de la naturaleza”, por un lado, en una “conjetura” (las moléculas y las ondas eléctricas), y por otro, en un “sueño” (la acción secundaria de la mente, que construye el juego de electrones en un resplandor rojo); o, dicho de otro modo, la naturaleza aprehendida en la conciencia [*awareness*] y la naturaleza que sería causa de esa conciencia. “El punto de encuentro de estas dos naturalezas es la mente, la naturaleza causal siendo influente y la naturaleza aparente siendo efluente” (Whitehead, 2015, p. 21).

De este modo, para Whitehead ambos polos (lo invisible y lo visible) son igualmente reales. Consideramos aquí que Weber señala un proceso análogo y a la vez opuesto: la digitalización tiende ya no a la continuidad en la diferencia de polos opuestos bregada por Whitehead, sino a la entronización del “sueño” y al ocultamiento de la “conjetura”, indicados en la pregunta por la diferenciación entre la señal y el ruido.

Sólo imágenes

El siguiente conjunto de imágenes que el director nos presenta —tras unos planos de flores procesados para entregar colores violáceos muy intensos y bordes pixelados que artificializa a las plantas o las asemeja a la mirada que un insecto polinizador tendría de ellas—, son producto de la sonda *Curiosity* en la superficie de Marte, es decir, otra mirada no humana, maquínica, que llega hasta donde ningún ojo humano por sí mismo ha llegado.

Este tipo de robots crea imágenes “en primer lugar, basadas en datos antes que en la percepción visual”, e incluye no sólo las imágenes de las sondas marcianas tomadas por una cámara estéreo de alta resolución sino también modelos simulados “como las imágenes de neuronas”, “cuerpos humanos simulados en juegos de computadora”, e “interfaces entre las computadoras y el cuerpo humano, como las BCIs [siglas en inglés de ‘Interfaces cerebro-computadora’]” (Schneider, 2018, p. 156-157).

Stephanie Schneider (2018, p. 158) considera que “nuestra noción de una imagen verdadera es la de una representación pictórica de algo que comparte cualidades clave con algo que podemos ver efectivamente en el mundo real”, pero que la superficie de Marte jamás ha sido percibida de forma directa por un ser humano. Debido a eso, la autora indica que no hay “experiencia colateral” “que nos permita inferir el objeto dinámico del objeto inmediato representado en el signo”.

Charles Sanders Peirce distingue entre el objeto inmediato, que es “el Objeto como es representado en el signo”, del objeto dinámico, el cual no puede ser expresado por el signo, solo puede ser indicado para que el intérprete lo halle mediante “experiencia colateral”. “Por ejemplo, señalo con el dedo lo que quiero decir, pero no puedo hacer que mi compañero sepa lo que quiero decir si no puede verlo o, si al verlo, no se separa, en su mente, de los objetos circundantes en el campo de visión” (Peirce, 1994, p. 2735-2736 – CP 8.314).

No es que el objeto dinámico sea más real que el inmediato (Peirce no bifurca la naturaleza), o que el objeto dinámico esté fuera de la mente y el inmediato en ella. Se trata de dos puntos de vista sobre algo real, “el objeto inmediato del pensamiento en un juicio verdadero es la realidad” (Fuhrman, 2010, p. 170).

Pero lo importante aquí es que, si no se puede inferir el objeto dinámico del inmediato en las imágenes de Marte que nos presenta Weber, no podemos aunar el “sueño” con la “conjetura” como partes de la misma naturaleza o de la misma realidad; en consecuencia, se produce una bifurcación que conlleva el riesgo no tanto de interrumpir el continuo entre los polos del objeto (la superficie marciana) y el sujeto (el que percibe las imágenes) sino de que se pliegue un polo sobre el otro y sobre el medio de las imágenes, con la consecuente confusión de la simulación con lo que está por fuera de ella.

En su relato en *off*, Weber menciona que *Curiosity* ha producido más de 500 mil imágenes. Vuelve entonces la pregunta sobre cómo separar la señal del ruido, cómo procesar *humanamente* esa cantidad de imágenes y cómo distinguir lo que importa de lo que no, sobre todo si tenemos en cuenta que tanto los mensajes como el ruido son variables aleatorias (Shannon, 1964, p. 65). La respuesta implícita es que esas cantidades, producidas maquinamente, solo son manipulables, comprensibles, significantes a través de o por las mismas máquinas digitales.

El cineasta como demiurgo

Otro corte nos introduce en planos fijos de los dibujos de corales del homenajeado, Philip Henry Gosse. Weber lo presenta como un naturalista del siglo XIX, amigo de Darwin, que buscó conciliar el positivismo científico con la fe cristiana. Con rapidez, sus dibujos dejan lugar a imágenes en movimiento del fondo del mar, producidas por el cuerpo de exploración marina *Nautilus*.

El narrador explica que Gosse estaba particularmente fascinado por los corales, los veía como un espacio de “individuación precaria”, donde los seres se hallaban sin formas individuales bien definidas, similar a cómo habría de haber sido el Jardín del Edén. Es decir, lo que atraía a Gosse de los corales era la indistinción, a sus ojos, entre los polos del sujeto y del objeto. Los corales son “organismos modulares coloniales” formados por “grupos de módulos producidos asexualmente, genéticamente idénticos (‘pólipos’ o ‘zooides’) que están interconectados para producir un superorganismo integrado”. Muchos corales, a su vez, secretan un esqueleto de carbonato de calcio (Hemond et al., 2014, p. 1). Nótese entonces, la cuasi fusión de sujetos (pólipos) y la interrelación generativa de éstos con los objetos (los esqueletos de aragonito). En este sentido, también debe recordarse que la condición del Ser de los corales no pudo determinarse por mucho tiempo: tan pronto se los tomaba por plantas, por animales, por minerales, o por alguna otra cosa (Bowen, 2015: capítulo 1). ¿Cómo diferenciar, en un coral, lo que está vivo de lo inerte, lo animal de lo vegetal de lo mineral?

Weber dice que Gosse llamaba a los corales “el reino acuático de la paz” pero que “hoy sabemos que no hay paz en los corales ni en ningún lado”. La violencia y la guerra se filtran anticipatoriamente en el relato en *off*.

Las imágenes submarinas de los exploradores del grupo *Nautilus* continúan. Al igual que ocurría con las flores, están retocadas digitalmente de modo que se percibe una suerte de pixelación tenue en los bordes de los cuerpos que las desnaturaliza, las marca como, en cierto sentido, irreales (algo que se potencia con el carácter alienígena de pulpos, corales y demás seres y espacios del fondo submarino), nos lleva a la sospecha.

Mientras tanto, Weber cuenta que Gosse publicó, dos años antes que Darwin diera a conocer *El origen de las especies*, un libro llamado *Omphalos* en el que buscó sentar posición y probar cuál era la edad real de la Tierra. Para los geólogos, la Tierra tenía millones de años. Pero las Sagradas Escrituras consignaban seis mil años. Gosse, como buen científico, no desconoce ni niega la evidencia geológica (capas estratigráficas, fósiles de criaturas desconocidas en el presente) pero busca conciliarla con la verdad de la palabra de Dios. Weber comenta que Gosse, entonces, consideró que Dios había creado la Tierra hace seis mil años no sólo hacia adelante sino también hacia atrás, es decir que creó a la Tierra ya con los fósiles en ella.

Para Gosse, la vida es un proceso circular: una vaca, por ejemplo, luego de aparearse, produce un embrión, que se vuelve un feto, que se vuelve un ternero, que se vuelve una vaca, que, luego de aparearse, produce

un embrión, etc. ¿Pero en qué momento de este círculo fue creada por Dios la primera vaca? Para Gosse pudo ser en cualquier punto del círculo. Pero, lo importante es que, debido a esto, “no hay, ni puede haber, nada en los *fenómenos* que indiquen un comienzo ahí, no más que en cualquier otra parte, o, de hecho, que en cualquier parte en sí. En tanto hecho, el comienzo debe ser aprendido por testimonio; no tengo forma de inferirlo de los fenómenos” (Gosse, 2012, capítulo VI, párrafo 19). Ese testimonio es, para el naturalista, el de la Biblia.

Lo que interesa a Weber de la hipótesis de Gosse es ese Dios ‘embaucador’ que creó la Tierra con restos de criaturas que nunca vivieron. Las imágenes nos muestran ahora seres microscópicos. Weber dice que un programador actúa como el Dios de Gosse, por ejemplo cuando, en una toma de un cielo, agrega por computadora unos pájaros digitales, pájaros que no fueron registrados de lo real junto con ese cielo, pájaros que no tienen plumas ni ojos ni órganos internos, pájaros que son pura imagen. Aquí, el director introduce un plano breve de aves volando y cantando para luego volver a las imágenes del atardecer.

Con esas imágenes del sol rojo tomadas con un teleobjetivo, el director menciona que, dentro de muy poco, Internet llegará más allá del sol, configurando un “mundo sin sombras, de impulsos eléctricos abstractos”. Se trataría, así, de un mundo puramente imaginal, donde sujetos y objetos (los productores de sombras) quedarían reducidos a las imágenes (digitales) de sí. Emanuele Coccia (2011) ha definido a las imágenes como formas desprendidas de sus objetos, formas que no se reducen ni a los objetos de los que son desprendimientos ni a los sujetos que las aprehenden. Es decir, las imágenes son mediaciones que conectan lo objetivo y lo subjetivo en un continuo que no fusiona ni confunde una cosa con otra. Ese espectro de la fusión de los polos opuestos o de su disolución en un campo puramente imaginal es lo que Weber conjura en su cortometraje.

Imágenes sintéticas

En la siguiente secuencia, Weber presenta imágenes generadas por la inteligencia artificial *This person does not exist*. Se trata de una página web que crea imágenes fotorrealistas de rostros de personas inexistentes mediante el algoritmo StyleGAN de la empresa NVIDIA. GAN significa *Generative Adversarial Network* y utiliza dos redes: la generativa produce una imagen *fake* a partir de ruido. Esta imagen es enviada a la segunda red, la discriminadora, que es capaz de analizar la imagen para determinar si es verdadera o falsa. Con el tiempo, la discriminadora se vuelve más y más eficiente en la distinción de las imágenes verdaderas de las falsas, por lo que la generativa también va ‘afinando’ su capacidad de generar imágenes falsas indistinguibles (o casi) de las reales (Versloot, 2019). Weber utiliza planos muy breves de rostros generados por esta web separados por la inscripción “Esta persona no existe” sobre fondo negro en planos igualmente breves.

Estas imágenes de síntesis implican “la imposibilidad de la distinción perceptual” entre lo verdadero y lo

falso, o entre lo existente y lo inexistente, o entre lo real y lo irreal. “[N]o hay rasgos textuales perceptibles por los sentidos que permitan diferenciar una imagen de síntesis (...)” de una imagen de registro (tanto fotográfica como cinematográfica). Siempre está presente el riesgo de “leer estas nuevas imágenes como si fueran íconos indiciales plenos” (Zelcer, 2021: capítulo 4.3, párrafo 1).

Recordemos que, en la clasificación de los signos en relación a sus objetos de C. S. Peirce (1994 – CP 2.274 y ss.), los íconos son puras semejanzas y los índices involucran una conexión física entre el signo y su objeto o, al menos, un señalamiento de uno hacia el otro. Por ello, tradicionalmente, se ha clasificado a la pintura como icónica y a la fotografía y cinematografía como indiciales. Asimismo, esta capacidad que Weber resalta en *This person does not exist* ejemplifica la categorización que Lev Manovich (2006) hace del cine digital como “cine pincel”, es decir, como una forma de la pintura.

A continuación, Weber introduce imágenes de su primer cortometraje, *Fragmentos desde el exilio* (2018): Córdoba durante la dictadura de Onganía. Pero son imágenes modificadas mediante algoritmo: líneas verdes inestables aparecen sobre los bordes de personas y cosas. El autor reflexiona sobre cambiar las imágenes del pasado, introducir digitalmente, como el Dios de Gosse, objetos, personas, texturas que nunca estuvieron allí, modificando así para el presente y el futuro la imagen que se tiene del pasado. Pero no olvida que las imágenes digitales están sostenidas en “toneladas de fibra óptica” y que “no pensamos en ella” porque “la nube” hace parecer que “todo flotara en el aire”. Es decir, el autor apunta hacia la materialidad oculta(da) de las imágenes digitales tras el mito de la desmaterialización implicada en esta tecnología (Costa, 2021).

Entonces, el “mundo sin sombras” que sería la Internet, de acuerdo al relato previo del director, no sería tal, porque no hay fusión posible, el universo puramente imaginal de Internet y las pantallas digitales está sostenido, de manera inevitable, en materia sólida, minerales y sus derivados, además de descansar sobre las espaldas de seres humanos concretos que participan de toda una larga cadena de producción en el desarrollo tanto de las técnicas (las habilidades) como de los inventos técnicos (los desarrollos de los ingenios de esas habilidades) (Williams, 1992) involucrados.

Videojuegos de guerra

La última secuencia de la película exhibe videos realizados por Estado Islámico en Siria, recuperados de la web *Jihadology* (aunque, en su relato en *off*, Weber juegue a haber hackeado los servidores de una contratista militar estadounidense).

El director comenta los planes del gobierno sirio para poner en valor el museo de arte de Damasco en plena guerra (véase Steyerl, 2018, p. 109-142). Y considera que el verdadero museo sirio son esas imágenes de Dáesh en las que vemos, finalmente, en un plano picado registrado con un dron que recuerda la

perspectiva cenital de los primeros videojuegos *Grand Theft Auto*, a un mártir subir a una camioneta bomba, conducir hasta un edificio y detonarse. La explosión es editada por el director para ser un estallido de ruido y píxeles que deriva en flores, figuras geométricas, agua, hojas doradas en contrapicado, más píxeles y ruidos intermitentes y de vuelta al atardecer primero, y a los puntos luminosos sobre fondo negro del escáner 3D, después.

Las películas de Estado Islámico no sólo son documentales crudos sobre la guerra (Weber también incluye imágenes de yihadistas apresando soldados sirios y arrastrándolos); en la elección que hace el director de esa toma cenital antes mencionada, con su parecido a un videojuego, se pone en juego la continuidad entre la guerra (“Hoy sabemos que no hay paz ni en los corales ni en ningún lado”, le respondía Weber a Gosse), el cine (facilitado por las pequeñas cámaras digitales y dispositivos electrónicos actuales) y los videojuegos (que emplean recursos audiovisuales creados en el campo del cine y proponen inmersión e interactividad), donde los combatientes y los paisajes en los que se desenvuelven son disueltos en producciones audiovisuales propagandísticas dejadas en *pendrives* en los zapatos de los asistentes a las mezquitas, como indica el narrador.

En un videojuego nunca es el jugador el que muere, sino su avatar imaginal. Lo que las películas de Dáesh enrarecen es la *realidad* de las muertes de personas concretas. Ese plano cenital antes descrito hace ver al acto suicida de ese joven, que antes hemos visto en el habitáculo de la camioneta-bomba, no sólo desde una distancia *inhumana* (la mirada robótica y aérea del dron) sino también en la forma de un videojuego, es decir, en la forma de una experiencia lúdica, y con los cuerpos de los seres humanos involucrados (como víctimas y victimarios) por completo ausentes (Farocki, 2020).

Conclusión

André Gaudreault y Philippe Marion (2015, p. 211) consideran que “todas las formas representacionales (imágenes fijas y en movimiento, escritura, sonido) son niveladas con la manipulación algorítmica de código binario”, por lo que “todo espacio se vuelve un espacio computacional abstracto”.

A esto hay que sumarle la búsqueda de máxima involucrada en la expansión de la digitalización del mundo. En este sentido, a fines de la década del 60, Gene Youngblood acuñó la categoría de “cine expandido” para referir a cierta expansión tecnológica en el campo audiovisual y a las consecuencias de ésta en la conciencia de los seres humanos y en sus formas de vida.

Youngblood (2012, p. 19) llega a decir que

Para nosotros, el cine ya no es algo que está en el mundo. El mundo está en él (...) A medida que evoluciona el arte de los medios, el cine se expande más allá de los muros de galerías y multicines, más allá de las pantallas líquidas, sobre la topología fantasma del octavo continente (...).

En la misma senda, más adelante conjetura que “con el refinamiento del cine holográfico en las próximas décadas, alcanzaremos el punto en la evolución de la inteligencia en el que el concepto de realidad ya no exista” (Youngblood, 2012, p. 60). Ya no habrá concepto de realidad porque toda la realidad se habrá espiritualizado en una “noósfera” distribuida por la red de intermedios. Es decir, ya no habrá distinción entre lo que está en la pantalla y lo que se halla fuera de ella porque será el cine el que salga “más allá de las pantallas líquidas” (otros podrían decir que es la realidad la que ingresa *más acá* de las pantallas), como si fuera posible olvidar el sustrato material de esa red de intermedios.

Aquí, habría que sustituir “cine holográfico” por “cine digital”. Esta “espiritualización de la materia” ha sido denunciada por Renaud Garcia (2021, p. 120) como el “nombre teológico de la recreación técnica de la naturaleza”, que desdeña la materialidad del aquí y ahora específicos en nombre no ya de una interconexión de diferencias sino de una auténtica fusión, ensimismamiento de los objetos, de los sujetos y del “campo interperceptual” del que hablaba Ivakhiv (2013) y que los liga a la vez que los diferencia.

En su cortometraje, Pablo Martín Weber señala este devenir y lo problematiza. “¿Cómo separar la señal del ruido?”, se pregunta con insistencia. En el fondo, esa necesidad de separar la señal del ruido expresa la necesidad de evitar la fusión, la indistinción o indiferenciación de los opuestos o su reducción al campo medial de las imágenes.

Como hemos visto, no se trata de sostener un dualismo tradicional, cartesiano. Hay una continuidad “animamórfica” entre la generación de objetos, dados para que se actúe sobre ellos, y la de sujetos, los agentes de las transformaciones y de los movimientos. Pero, en la mirada de Ivakhiv, que recupera la metafísica de C. S. Peirce, ni la pura potencia ni la pura acción bruta pueden existir sin un vínculo interpretativo que las ligue.

Los corales que tanto obsesionaban a Philip Henry Gosse, justamente, expresaban, en su mirada, una suerte de indiferenciación primordial, edénica, cuando todos y todo éramos la misma cosa, unos con la divinidad. La digitalidad del cine expandido especula con e intenta que el campo interperceptual imaginal que vincula a sujetos y objetos termine por reemplazarlos, que todo y todos se vuelvan ‘imagen de’. Al menos así nos lo sugiere, de forma implícita, la película aquí analizada.

Bibliografía

- Bowen, J. (2015). *The Coral Reef Era: From Discovery to Decline. A history of scientific investigation from 1600 to the Anthropocene Epoch*. Springer.
- Coccia, E. (2011). *La vida sensible* (M. T. D’Meza, trad.). Marea.
- Costa, F. (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus.

- Farocki, H. (2020). La guerra siempre encuentra una salida. En *Desconfiar de las imágenes* (J. Giser, trad.), Caja Negra, pp. 147-160.
- Fuhrman, G. (2010). Rehabilitating Information. *Entropy*, (12), pp. 164-196. <https://www.mdpi.com/1099-4300/12/3/326>
- García, R. (2021). *La colapsología o la ecología mutilada* (V. Goldstein, trad.). La Cebra.
- Gaudreault, A. y Marion, P. (2015). *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age* (T. Barnard, trad.). Columbia University.
- González, I. (2020, 14 de octubre). Para qué sirve el LiDAR, la tecnología estrella de la cámara del iPhone 12 Pro. *El Español*. https://www.elespanol.com/omicrofono/20200320/sirve-realmente-lidar-nueva-tecnologia-estrella-pro/475953882_0.html
- Gosse, P. H. (2012). *Omphalos: An Attempt to Untie the Geological Knot*. Gutenberg Project. <https://www.gutenberg.org/ebooks/39910>
- Hemond, E. M.; Kaluziak, S. T. y Vollmer, S. V. (2014). The genetics of colony form and function in Caribbean *Acropora* corals. *BMC Genomics*, (15), pp. 1-21. <https://bmcbgenomics.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2164-15-1133>
- Ivakhiv, A. (2013). *Ecologies of the Moving Image: Cinema, Affect, Nature*. Wilfrid Laurier University.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- National Ocean Service (s/f). What is lidar? <https://oceanservice.noaa.gov/facts/lidar.html>
- Peirce, C. S. (1994). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce* [CP] (C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks, eds.). Intellect Corporation.
- Rodríguez, P. M. (2019). *Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Cactus.
- Schneider, S. (2018). Charles Peirce and the Theory of Disembodiment. En V. Gvozdiak y M. Svantner (eds.), *How to Make Our Signs Clear. C. S. Peirce and Semiotics*, Brill Rodopi, pp. 151-160.
- Shannon, C. E. (1964). The Mathematical Theory of Communication. En C. E. Shannon y W. Weaver, *The Mathematical Theory of Communication*, The University of Illinois, pp. 29-125.
- Shaviro, S. (2009). *Without Criteria. Kant, Whitehead, Deleuze, and Aesthetics*. The MIT Press.
- Steyerl, H. (2018). *Arte Duty Free. El arte en la era de la guerra civil planetaria* (F. Bruno, trad.). Caja Negra.
- Versloot, C. (2019). This Person Does Not Exist - how does it work? *GitHub*. <https://github.com/christianversloot/machine-learning-articles/blob/main/this-person-does-not-exist-how-does-it-work.md>
- Whitehead, A. N. (2015). *The Concept of Nature. The Turner Lectures Delivered in Trinity College November 1919*. Cambridge University.
- Williams, R. (1992). Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales. En R. Williams (ed.), *Historia de la comunicación vol. 2: de la imprenta a nuestros días*, Bosch, pp. 181-210.

Youngblood, G. (2012). *Cine expandido* (M. E. Torrado, trad.). EDUNTREF.

Zelcer, M. (2021). *Devenires de lo fotográfico. Imágenes digitales en los dispositivos contemporáneos*. Teseo.