

El problema político-ontológico de la imagen digital

La herencia del cine ensayo como forma de resistencia subjetiva

The political-ontological problem of the digital image

The legacy of essay cinema as a form of subjective resistance

O problema político-ontológico da imagem digital

O legado do filme ensaio como forma de resistência subjetiva

DOI: <http://doi.org/10.18861/ic.2021.16.1.3003>

► GUSTAVO CELEDÓN BÓRQUEZ

gustavo.celedon@uv.cl - Escuela de Cine, Universidad de Valparaíso, Chile.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1784-4536>

CÓMO CITAR: Celedón Bórquez, G. (2021). El problema político-ontológico de la imagen digital. La herencia del cine ensayo como forma de resistencia subjetiva. *InMediaciones de la Comunicación*, 16(1), 135-157. DOI: <http://doi.org/10.18861/ic.2021.16.1.3003>

Fecha de recepción: 20 de agosto de 2020

Fecha de aceptación: 4 de diciembre de 2020

RESUMEN

La imagen digital, al abordarse desde el prisma artístico o cinematográfico, requiere traspasar las barreras que delimitan lo audiovisual a una práctica artística determinada y considerar el problema socio-político, e incluso ontológico, que hoy plantea. Este problema consiste en un proceso de de-subjetivación que impone el discurso digital. Al respecto, tres tesis importantes conducen este artículo. En primer lugar, la imagen

digital es pensada como presentación o interfaz de un mundo estructurado por el lenguaje, siendo este último el verdadero operador de los procesos de de-subjetivación. Esto implica, en segundo lugar, que los procesos de subjetivación son posibles en el trabajo audiovisual en la medida en que pueden subvertir la imagen digital; es decir, separarla de su código. En tercer lugar, una mirada analítica nos indica que la *tradición* del cine ensayo es fundamental para comprender este trabajo de subversión subjetiva de la imagen en esta época digital, dado que sus ejes principales son la apuesta por la subjetivación y la resistencia al lenguaje, la codificación y la clasificación.

PALABRAS CLAVE: *imagen digital, ideología, lenguaje, subjetividad, ensayo cinematográfico.*

ABSTRACT

The digital image, when approached from the artistic or cinematographic prism, requires crossing the barriers that delimit the audiovisual to a specific artistic practice and consider the socio-political and even ontological problem that it poses today. This problem consists of a de-subjectivation process imposed by digital discourse. In this regard, three important theses lead this writing. In the first place, the digital image is thought as a presentation or interface of a world structured by language, the latter being the true operator of the de-subjectivation processes. This implies, secondly, that subjectivation processes are possible in the audiovisual work to the extent that they can subvert the digital image, that is, separate it from its code. Third, an analytical look indicates that the *tradition* of the essay film is fun-

damental to understand this work of subjective subversion of the image in this digital age since its main axes are the commitment to subjectivation and resistance to language, coding and classification.

KEYWORDS: *digital image, ideology, language, subjectivity, film essay.*

RESUMO

A imagem digital, abordada pelo prisma artístico ou cinematográfico, exige ultrapassar as barreiras que delimitam o audiovisual a uma prática artística determinada e considerar o problema sócio-político, e mesmo ontológico, que hoje propõe. Este problema consiste em um processo de de-subjetivação imposto pelo discurso digital. Neste sentido, três importantes teses conduzem este artigo. Em primeiro lugar, a imagem digital é pensada como apresentação ou interface de um mundo estruturado pela linguagem, sendo esta última a verdadeira operadora dos processos de de-subjetivação. Isso indica, em segundo lugar, que processos de subjetivação são possíveis no trabalho audiovisual na medida em que podem subverter a imagem digital; ou seja, separada do seu código. Em terceiro lugar, um olhar analítico nos diz que a *tradição* do filme ensaio é fundamental para a compreensão desse trabalho de subversão subjetiva da imagem nesta era digital, visto que seus eixos principais apostam pela subjetivação e a resistência à linguagem, à codificação e à classificação.

PALAVRAS-CHAVE: *imagem digital, ideologia, linguagem, subjetividade, ensaio cinematográfico.*

1. A MODO DE INTRODUCCIÓN

El artículo se inscribe en un estudio de mayor alcance dedicado a reflexionar y generar diversos escritos y materiales sobre el *ensayo cinematográfico*¹. Como tal, su objetivo no apunta directamente a las características y las formas que asume ese objeto de reflexión, sino a la descripción y la comprensión de las condiciones materiales sobre las cuales hoy emerge y se transforma en una práctica de importancia en el marco de la producción y los debates del campo cinematográfico. Es precisamente esta descripción comprensiva el propósito del trabajo que aquí se presenta, finalmente estructurado de acuerdo a tres ejes importantes.

- Una descripción teórica de la imagen digital y, en especial, del discurso que la acompaña y que hoy se impone. Se revela aquí el dominio del *lenguaje por sobre lo visible*.
- Una discusión sobre el gran problema que la mencionada discusión teórica conlleva, a saber, el desarrollo de procesos de *de-subjetivación* que no solo se limitan a una superación de lo humano, sino que comprometen mayormente un dominio de la información y su lógica por sobre la experiencia y el pensamiento.
- La necesidad de buscar referentes en la historia de las prácticas audiovisuales o de formas que, resistiendo al lenguaje y a las lógicas de la información, abren vías a procesos de *subjetivación*, pensamiento y arte. Es aquí que aparece el ensayo cinematográfico o cine ensayo. Nos interesa en tanto ejercicio que proyecta y materializa una preocupación por la subjetividad en el espacio digital.

En función de lo antes mencionado, el artículo expone una discusión teórica (particularmente política y filosófica) para explicar la importancia actual del ensayo cinematográfico, toda vez que, como se advierte, los estudios audiovisuales requieren traspasar sus límites disciplinares y sus objetos de estudio para tratar de comprender la relación y las incidencias entre los acontecimientos y las prácticas audiovisuales. De este modo, el ensayo, propiamente, no ocupa el centro de la discusión aquí planteada. Sí el contexto en el cual su aparición se transforma en un enclave fundamental para el trabajo político y artístico de la imagen.

2. LA IMAGEN: PRESENTACIÓN DE UN MUNDO CONCEBIDO COMO LENGUAJE

Se plantea aquí un problema fundamental en esta época de consolidación del dominio digital: el problema de la subjetividad. Para su abordaje, este artícu-

1 Este artículo ha sido elaborado en el marco del proyecto de investigación titulado: *Ensayo cinematográfico en Latinoamérica*, Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (FONDECYT), Chile, N° 1190781.

lo trabaja desde la perspectiva artística, principalmente a través del análisis de la *imagen digital* y su despliegue. Ahora bien, la perspectiva artística que aquí se asume no se comprende como un campo específico o aislado. Por el contrario, tal perspectiva abarca un dominio mayor que implica la política, las cuestiones sociales, la antropología e incluso la ontología, entre otras urgencias del saber. Como advierte Jorge La Ferla (2009), observando el impacto del campo digital en la esfera audiovisual, se hace necesario

repensar el concepto de audiovisual tecnológico, ya constituido en un campo de estudio fecundo, como algo que excede los límites de los estudios cinematográficos e incluso específicos del audiovisual, expandiéndose a los ámbitos de los estudios culturales, las artes y las ciencias (p. 15).

En efecto, un estudio de la imagen, de los sonidos, se expande a terrenos aparentemente destinados con exclusividad a otros campos, como las ciencias sociales y la filosofía. Esto pasa porque la *imagen digital* se transforma en un elemento que condiciona hoy la existencia. El rito de las salas de cine e incluso el rito de la televisión destinaban la relación con la imagen a un espacio-tiempo determinado. Es decir, la relación con una imagen producida constituía un instante —que se podía, en todo caso, alargar indefinidamente— separado de otras actividades, como ir a trabajar o juntarse con amigos. Es más, la imagen con la que nos relacionábamos en un tiempo-espacio determinado representaba —e incluso transformaba— todo ese otro espacio que solíamos llamar *vida*. Es decir, había una relación y, por tanto, una distancia entre la representación y lo representado. Hoy la imagen digital cubre, se dice, la totalidad de la existencia. No existe un espacio-tiempo determinado para comparecer ante la imagen, a no ser que ese espacio-tiempo constituya *toda* la experiencia humana.

Ahora bien, habría que pensar hasta qué punto esto es cierto o cuál es su verdadero alcance. La omnipresencia de la imagen digital no habría que pensarla como una propiedad que le es constituyente. Más bien habría que considerarla que esta pretendida omnipresencia responde a un discurso e incluso a una ideología. Este discurso o esta ideología —Eric Sadin (2018a) habla, de hecho, de una “tecno-ideología” (p. 57)— puede resumirse en el siguiente enunciado, legado del llamado giro lingüístico del siglo XX: todo es lenguaje. Algo que el filósofo francés Alain Badiou (2018) entendió como constructivismo:

Lo constructible es una categoría que hemos definido en otra oportunidad (...) como ideológica, puesto que no considera como existentes sino las cosas que están ya sometidas a la lengua dominante. En este asunto, usted admite en efecto como existentes legítimos solo aquello que es definible de manera inmanente, lo que quiere decir que usted no admite más que aquello que nuestro mundo ya conoce, ya ha nombrado, estructurado, practicado. Esto define

bien la estructura de una ideología dominante, como conservación general del sistema en el registro de la sumisión subjetiva: no tolera sino operaciones sobre aquello que está bien definido y conocido por todos en la lengua que utiliza para nombrar las cosas y jerarquizarlas (p. 241).

Y agrega, en la página siguiente:

El lenguaje, o sea cual sea el procedimiento utilizado para un recubrimiento, debe presentarse, lo más posible que se pueda, de manera natural, evidente e indiscutible. Deben en suma constituir un mundo a la vez repartido y completo (...). Dicho de otro modo, la finitud operatoria debe imperativamente presentarse al modo de un universo absoluto (p. 242).

Por *recubrimiento* Badiou (2018) entiende un procedimiento destinado a “extender sobre el potencial infinito de una situación una suerte de mosaico de finitud” (p. 217) o “asfixiar los posibles en tanto riesgos y asumir las identidades sin justificarlas de otra manera que por su existencia establecida” (p. 222). Es necesario comprender que un lenguaje y una lengua no se reducen a las palabras o vocabularios. Son, ante todo, como describió Ferdinand de Saussure (2018), un sistema de signos que se configuran a través de procesos diferenciales y que constituyen, por tanto, un modo, una forma de representación, precisamente un mundo.

Es decir, la ideología constructivista plantea que toda representación, toda existencia, todo lo que aparece está configurado previamente por un lenguaje: por ejemplo, una película. Esto está en el corazón de la tecnología digital y sobre todo en el discurso que la sostiene y que la difunde. Esta es la tesis que se sigue en este artículo. Cada hardware o cada software es un sistema de signos diferenciados que se establece como un lenguaje determinado. Cada imagen, en definitiva, es el resultado de un sistema de diferenciaciones binarias que permite su aparición, con todas sus características. En otras palabras, el mundo digital crea efectivamente un mundo diversificado o repartido (en la multiplicidad abismante de información), pero completo: nada sucedería fuera de él.

En otras palabras, el lenguaje es programación. Como tal, nada que no esté en el programa existe. En términos visuales, toda imagen no programada, no existe. Resultado: la cantidad múltiple de imágenes que circula y que constituye nuestro medio porta ya un espacio que no permite o que no deja ver. La visibilidad digital es sesgada en su propia constitución. Por lo mismo, la tecnología digital impera hoy como la materialización concreta del enunciado *todo es lenguaje*, pues todo lo que presenta, todo lo que permite, es, precisamente, lenguaje. Y la imagen digital no sería otra cosa que la presentación, la forma de aparecer de la programación que está operando en los computadores de las grandes transnacionales informáticas.

3. EL PROBLEMA DE LA SUBJETIVIDAD

Se abre así el problema de la subjetividad, el de la humanidad, el de la creatividad, el problema del pensamiento. Parte de las perspectivas post-humanistas se conectan a un pretendido dominio absoluto del lenguaje por lo cual no habría ya realidad a representar o realidad a crear por parte de la subjetividad humana en tanto todo estaría ya contenido en el lenguaje. O, como plantea Sadin (2015), “el pasaje de la huella analógica a la manipulación informatizada induce la pérdida de visibilidad y de fricción sensible con las cosas, para introducir juegos de interferencia imperceptibles y automatizados. La electrónica supone procedimientos tendencialmente insensibles” (p. 41).

Desde esa perspectiva, la inteligencia artificial no sería otra cosa que el despliegue progresivo de todas las posibilidades del lenguaje y todo aquello que se presente desde el lado humano. Para existir, debe ser algo codificable y archivable en el repositorio infinito de los códigos. Es decir, lo humano se transforma y se valida como algo legible para una inteligencia artificial, “abocada a modificar de principio a fin nuestras condiciones de existencia, por su capacidad de despojarnos de nuestra capacidad de juicio y, todavía más, de nuestra capacidad de decisión” (Sadin, 2015, p. 249). Ejemplo de esto, entre otros, es el constante aumento de aplicaciones que realizan montajes cinematográficos a partir de las imágenes que archivamos en nuestros dispositivos o aquellas que reproducen las formas de pintar (y pensar) de célebres artistas. El conocimiento artístico, como el montaje y la pintura, se transforman en datos. La llamada producción de conocimientos y la llamada producción de subjetividad son la codificación de todo y la posterior reproducción de lo codificado en diferentes y diversas formas.

Este terreno apocalíptico, presente sin duda en muchos documentales – como el reciente *The Social Dilemma* de Jeff Orlowski (2020)– y en algunos trabajos teóricos de nuestro presente – como los del mismo Sadin antes referidos–, puede ser confrontado a partir de una “toma de conciencia” bastante particular: no todo es lenguaje. Esta “toma de conciencia” tiene un carácter político, sin duda, que debe canalizarse no sólo como derecho a la privacidad, sino como derecho a materializar y hacer experiencia de la dimensión no lingüística y no informática de nuestra experiencia. No todo lo que hacemos es factible de ser informado: en el momento que pasa a serlo es porque ha operado la ideología de la codificación que asume derechos supremos para transformar todo en información. El punto es que esto no se reduce solo a un problema de privacidad, sino a un problema ontológico serio: la ideología informática reprime la experiencia para transformarla en lenguaje y código. Así obstruye violentamente todo aquello que en la experiencia es indecible, confuso, complejamente transmisible y que alimenta, en gran parte, al trabajo artístico, a las humanidades e incluso a las ciencias. De ahí el problema específico de la imagen

digital en este momento: *representa* la progresiva desaparición de la experiencia y del elemento indecible.

De ahí que un estudio y un esfuerzo constante del trabajo creativo y pensante de la imagen digital no se reducen al campo de los llamados estudios audiovisuales, también incluyen un campo mayor que implica, como anunciábamos más arriba, una línea directa con saberes que operan en la comprensión y en la transformación de las cosas, incluida la ontología. Como ha afirmado La Ferla (2009), se trata de dos cosas: por un lado, recuperar el aprendizaje del cine en tanto historia, pues “adelanta en concebir y proponer una praxis creativa con el uso combinado de los diversos medios en experiencias pioneras” (p. 16) y, por otro, activar la ecuación: “*cine + obra + autoral + experimental + independiente*” (p. 25).

4. LA IMAGEN DIGITAL SÍ ES REPRESENTATIVA

La imagen digital y, por ende, los destinos de lo digital en general no debiesen ser pensados de acuerdo a una esencia que les es constituyente. Por el contrario, el asunto, como bien indica Arlindo Machado (2005), debe ser politizado, lo que puede traducirse en la siguiente afirmación: en lo que respecta a la imagen digital, nada está aún decidido.

Al respecto, cierta metodología puede bosquejarse y resultar útil: considerar que hay épocas de lo digital, que el digital se va transformando en la medida que avanza, dejando tras sí formas que lo determinan en momentos precisos. Sadin, por ejemplo, habla de dos etapas: una primera etapa de digitalización de documentos descargables en la web, una *era del acceso*, y una segunda, la actual, en donde lo que se digitaliza es la vida misma (Sadin en Febbro, 2017).

Ahora bien, esta división es bastante próxima a lo ocurrido, pero aún insegura, puesto que el devenir de lo digital es rápido y el futuro que se vislumbra actualmente, más allá del pesimismo de Sadin. Es decir, más allá de la desaparición completa de la humanidad en tanto capacidad de juicio, de gusto y, en breve, de subjetividad, es algo indecible, algo no-decidedo, un futuro que se juega en este presente crucial.

Por esta razón, dicha perspectiva metodológica, fundada en lo que podríamos llamar una “metamorfosis evolutiva”, puede ser contraproducente a dicha *indecibilidad*. Esto porque, de una parte, pensar lo digital por fases o épocas es de alguna manera establecer que el futuro consistirá en nuevas fases de lo digital, que están ya contenidas en su propia estructura y frente a las cuales nos cabe sólo esperar, ver con qué cosa nos sorprenderá y nos amenazará. Esto mismo, por otra parte, es un pensamiento que domina gran parte de los análisis teóricos de la tecnología que hoy aparecen tratando de explicar y orientar la situación, en especial algunos que se fundan en los pensamientos de Bernard Stiegler

(2006) y Gilbert Simondon (2008)². No es la pretensión extenderse sobre esto, aunque vale la referencia para plantear que lo fundamental es poder anticipar el siguiente comentario: si la imagen digital es pensada según el paradigma de la evolución por fases, quedamos insertos en la fábula que ha sostenido el discurso tecnológico desde los futuristas –quienes oponían a la antigüedad el futuro glorioso de las máquinas (Marinetti, 1978, pp. 74-82)– y, sobre todo, al discurso de las ciencias positivas y/o fenomenológicas que están en su base; discurso que se sustenta en la existencia de hechos desplegados que contradicen la comprensión presente de una realidad –por ejemplo, la de lo digital–, pero cuya forma será prontamente determinada y discernida por las ciencias.

En este sentido, las ciencias no deciden, más bien observan y explican, independientemente de las implicancias políticas que el hecho positivo o el fenómeno promueva. Esto es lo que afirma a grandes rasgos Quentin Meillassoux (2013), filósofo francés que se destaca actualmente por sus tesis contra la tradición filosófica kantiana que instaura el dominio de la finitud. Para él las ciencias positivas, dominadas precisamente por Kant y en especial por filósofos como Karl Popper, conciben todo hecho como algo enunciable por la ciencia. Para la ciencia positiva dominante “todo acontecimiento, por muy extraño que parezca, es en derecho compatible con el estado actual o futuro de la ciencia” (p. 20). Y es precisamente esta ideología la que, aquí se propone, se arraiga en los profundos circuitos de la tecnología digital: todo acontecimiento es, en cualquier fase, pasada, presente o futura, digitalizable.

Ahora bien, esto no quita que se pueda describir un presente y un pasado de lo digital en función de sus impactos. Se puede, de hecho, advertir a través del análisis y la observación los peligros reales que hoy se manifiestan. Desde sus comienzos la imagen digital ha sido objeto de múltiples estudios. Su multiplicidad y su plasticidad, esto es, su modo variado de presentarse, transformaron para siempre el hecho social asociado a la imagen cinematográfica. Machado (2015) enumera las siguientes características: multiplicidad, procesamiento-

2 En Simondon (2008) existe una crítica a la proyección de las máquinas automáticas por cuanto, cerradas sobre sí mismas, impiden lo que para él es la perfección de toda máquina, un grado elevado de indeterminación. Desde este punto de vista, estamos de acuerdo con él. Es más, para Simondon “el símbolo se debilita en simple giro del lenguaje, lo real está ausente. Una relación reguladora de causalidad circular no se puede establecer entre el conjunto de la realidad gobernada y la función de autoridad: la información no llega a su fin porque el código se ha convertido en inadecuado para el tipo de información que debería transmitir” (p. 36). Es decir: cuando el código es puro comportamiento automático del lenguaje, sin producción de símbolo, esto es, sin producción de relación entre el humano y la máquina, tenemos una cultura empobrecida. Sin embargo, sigue Simondon, “el ser técnico evoluciona por convergencia y adaptación a sí mismo; se unifica interiormente según un principio de resonancia interna” (p. 42). Esto coloca el problema de la cultura, el problema del humano, como buena o mala interpretación del devenir histórico de la técnica, devenir que no tiene incidencia externa, que está, por ejemplo, en el “gen” de la tecnología. De ahí que, en el fondo, el bien de la cultura es permitir una técnica prospera que pueda dialogar con ella y transformarla, sostenerla. El devenir clásico del espíritu humano como historia es ahora el devenir de la técnica. Esto cierra la noción de indeterminación, que Simondon excluye solamente para la relación entre las máquinas, haciendo que el bienestar de la cultura se desarrolle a través del diálogo humano con algo –la técnica– resuelto en sí mismo pero que ve, por razones humanas, obstaculizada su propia evolución. En este sentido, no cabría esperar sino otra fase, ojalá menos obstaculizada, ojalá respondiendo a las necesidades internas de la máquina. Pero, ¿deja este devenir evolutivo decidir, por ejemplo, otra técnica, otra tecnología? Simondon coloca a la metafísica clásica europea en el corazón de la tecnología: espiritualiza lo técnico, no determinando a la humanidad, sino quitándole a ella misma altos niveles de indeterminación, indispensables, por ejemplo, para el trabajo artístico y la cultura.

síntesis, metamorfosis, interactividad, potencialidad y complejidad. Todas ellas, en conjunto, dan cuenta de una imagen cuya fijación se ha vuelto problemática: se multiplica dentro y fuera de su propio marco; interactúa con otros espacios, con otras imágenes, con diversos significados; se transforma dependiendo de los dispositivos en los que aparece, dejándose también cambiar fácilmente por medio de diversos softwares de tratamiento de la imagen.

En otro de sus trabajos, Machado (2005) sostiene que ya no se puede tener una mirada nostálgica del cine, pero, a la vez, él mismo sostiene una mirada algo desganaada respecto del nuevo panorama que si bien no es ajena al llamado a reconocer el cambio introducido por las nuevas tecnologías, construye su discurso a partir de un dejo nostálgico que debe negarse a sí mismo. No porque asuma una visión apocalíptica, que de hecho reniega (Machado, 2005), sino porque las nuevas condiciones que imponen las imágenes digitales desbaratarían la utopía moderna vinculada a cierta profundidad inscrita en la temporalidad del plano. No sirve entonces, dirá, la nostalgia por un “Andrei Tarkovsky (cine) o un Bill Viola (video)” (Machado, 2015, p. 237).

En este sentido, Machado tiene una visión bastante posmoderna del asunto: al negar la nostalgia real de la utopía cinematográfica, ésta queda inscrita ahí, operando, dejando al sujeto analítico en una posición vacía desde la cual observa las formas y las velocidades de la imagen digital. Lo que la imagen digital perdería es el relato —y, sabemos, es la caída del relato lo que define la posmodernidad (Lyotard, 2006). Sin embargo, el tiempo parece decir algo completamente distinto. No existe tal vacío de relato: lo que hay es un discurso que se impone, el de la totalidad del lenguaje. El siglo XX verá cómo el giro lingüístico terminará por imponerse teóricamente para hacerlo ahora mediante las prácticas digitales. Y es en ese sentido que la imagen digital se desdobra.

Hito Steyerl (2014) ya dudaba de esta posición posmoderna al rescatar la existencia de lo que llama *imágenes pobres* (pp. 33-48). Imágenes de baja calidad que se desenfocan y subvierten la idealidad de la imagen analógica o fotosintética, no tanto en términos de calidad, sino en términos políticos: hay más gente participando, más gente al alcance de esas imágenes, por tanto, más difusión del experimental, del ensayo y, a la vez, más experimental y más ensayo. Reaparece la subjetividad. En los malos formatos, en las imágenes desenfocadas, en las imágenes de pocos megas, algo se anuncia: un arte, el rearme de la gente, posibilidades contra los lenguajes cinematográfico y artístico instalados.

Ahora bien, Steyerl está discutiendo con los lenguajes clásicos. Contra la desigualdad y la división de clases, contra el reparto de *lo sensible*, para utilizar el concepto de Jacques Rancière (2014), propio de la modernidad artística del siglo XX, algo que Steyerl identifica muy bien. El digital, piensa, no sólo es posmodernidad vacía, sino que irrumpe también contra todas las sublimaciones jerárquicas del lenguaje establecido. Se abren combinaciones impensadas, fuera de la estructura, fuera de la codificación de los saberes que se oficializan.

Y, junto a ello, el digital, el espacio para la producción, siempre existente, de prácticas cinematográficas que han estado en la experimentación y el ensayo, dando una existencia negada hasta ese entonces a este tipo de trabajos.

En tal sentido, el rescate de Steyerl (2014) es importante. Por dos cosas:

- En primer lugar, apunta directamente a una potencia de la imagen digital, reafirmando la posibilidad de la subjetividad, de la creatividad, en un momento en que dicha cuestión (la imagen digital) parecía adherir a un discurso de tipo posmodernista.
- La idea de imagen pobre funciona casi como una metáfora y una alegoría: las imágenes digitales desenfocadas, maltrechas e indigentes, al difundirse por todos lados y abrir canales de transmisión ajenos a la oficialidad, hacen justicia al trabajo experimental y ensayístico de la época analógica, no sólo porque lo abren a un público mayor y lo da justamente a conocer, sino porque esas piezas también tienen una historia similar a esas imágenes pobres: son inesperadas, no cuentan en los circuitos oficiales, son ajenas a las formas de lenguaje que se imponen. Van, en general, contra el lenguaje.

Ahora bien, Steyerl está, como Machado, pensando y describiendo una primera fase de la cuestión digital: la de las transferencias, archivos, digitalización de las cosas. Hoy las imágenes pobres –aunque Steyerl ya lo veía– se pierden también como *fake news*, como materiales de discursos de odio, como espejos narcisistas. Forman parte del lenguaje. No obstante, el legado de Steyerl va por el mismo camino: ¿cómo identificamos hoy la potencialidad subjetiva? ¿Qué es y cómo se materializa aquello que va contra el lenguaje? En tal sentido, el legado del ensayo sigue en pie.

Por esa misma razón, y si bien una primera fase de la imagen digital pudo haber levantado al menos por un tiempo una dialéctica que va entre la imagen vacía y la imagen cargada de creación y subjetividad, hoy la imagen digital –a pesar de todo– es la imagen de un mundo gobernado por la información y los códigos. Es la carta de presentación de un mundo informático cuyo relato es la totalidad de la realidad como lenguaje.

De ahí que la imagen digital sí es *representativa*. No de la realidad o del mundo, sino de la ideología informática que hoy teje la vida social en el planeta entero. Algo que ocurre de, al menos, dos formas:

- A. La virtualidad no sería expansiva y no podría involucrar a todos los usuarios que prácticamente se igualan al mundo entero, si la programación fuese “dura”, esto es, trabajo de puro código. Es necesaria la interfaz y, con ello, su amigabilidad, que incumbe directamente el diseño de imagen y sonido. Esto significa que todo el tratamiento que hacemos día a día con

las imágenes son en el fondo tratamientos de lenguaje: lo que hacemos es mover los códigos a través de las imágenes. Esto se redobra cuando la imagen se torna radicalmente expresiva en redes sociales: se busca decir algo, una posición política, una denuncia, un estado anímico, una broma. La imagen distribuye lenguaje en todas sus dimensiones.

- B. Esta función de amigabilidad de la imagen digital es a la vez la imagen misma del discurso tecnológico, de sus promesas, de sus mundos. La plasticidad, la metamorfosis, la interactividad, todas las propiedades de la imagen digital descritas líneas más arriba por Machado (2015), no dejan de tener un diseño base, no dejan de uniformarse respecto a cierta concepción y a cierto imaginario que impone el mundo de la programación. Ese imaginario es concreto, es la imagen digital tal como nos aparece en nuestras pantallas. Lo que vemos no es una abstracción imparcial de las imágenes, todas contenidas *en y por* la imagen digital, sino un tipo de imagen bastante específico, complejo, pero que se reduce a un trabajo de diseño continuo de este mundo informático que hoy se encuentra definitivamente instalado.

Es decir, no estamos simplemente frente a una imagen digital fuera de marco, desmarcada. La imagen cinematográfica “es el marco” dice Chion (1993, p. 58), es decir, un continente por donde circulan todo tipo de imágenes-contenidos. Ésta sería su singularidad, a diferencia, siempre siguiendo a Chion, de otros soportes como las instalaciones de video, los diaporamas, la luz-sonido y otras formas de multimedia. Sin embargo, la imagen digital, des-enmarcada en apariencia, reencuentra su marco, plástico y móvil, en la programación, en los códigos. De ahí que la figura del plano no serviría ya para un análisis de las imágenes digitales, tal como se mueven en el medio. No tanto, según Machado (2015), por esa in-contención, esa habilidad para multiplicarse en un mismo encuadre (pp. 235-237), sino, de manera diferente, porque el marco es ahora totalmente distinto: la cuadratura es la contención de las imágenes –y de cualquier objeto digital– por una programación específica. El plano es una combinación específica de códigos.

La imagen digital, por decirlo de algún modo, está contenida siempre por las características del dispositivo, el tipo de pantalla y las posibilidades del programa que la reproduce y el programa que la engendra. Está siempre contenida en la cantidad de relaciones que posee un discurso informático, es decir, un programa o una programación. Todas las transformaciones y multiplicaciones, toda su calidad y complejidad, que pueden llegar a ser infinitas para la contabilidad humana, están contenidas en la potencialidad de intercambios de una estructura determinada de códigos en relación. Y esta estructura está a la vez posibilitada por un conjunto de reglas que determinan el lenguaje informático universal, el lenguaje, diremos, en su totalidad. De todo ello, la imagen digital es un resultado y su elemento representativo.

5. EL PROBLEMA DE LA SUBJETIVIDAD

Si la imagen digital representa en este momento el mundo uniforme de los códigos y su relato, quedamos con un sujeto-humano que pierde el elemento mismo de aquello que lo constituía precisamente como sujeto en la modernidad: la representación, el acto de crear representaciones o, en su forma dialéctica, el acto de realizar una crítica a la representación a través de la teoría y el arte.

Se podrá objetar quizás que aquellos que normalmente han sido espectadores en el mundo analógico, es decir, aquellos y aquellas cuya función en el mundo de la imagen fue siempre –o principalmente– receptiva, hoy se transforman en agentes activos en el circuito de producción y distribución de imágenes. De hecho, los espectadores ya no son básicamente espectadores (Machado, 2009). Día a día editan, envían y reciben imágenes por el solo hecho de utilizar sus celulares o computadores. El tratamiento de los materiales estéticos deja de ser tarea exclusiva del sujeto-artístico y pasó a ser un quehacer normal de gran parte de la población.

Ahora bien, esto no supone la disolución de la subjetividad artística ni tampoco la *artisticidad* de toda la población. Por el contrario, la participación es engañosa; puesto que, como anunciábamos líneas más arriba, el usuario, nombre más preciso del agente en cuestión, se transforma en un punto estratégico para justificar la existencia de este mundo de códigos que se impone a través del movimiento continuo y la actualización constante de sus flujos. *Parabolic people*, nombre de un video de Sandra Kogut (1991) que Machado (2015) cita para analizar la multiplicación en pantalla de las imágenes (p. 234), nos entrega también la idea precisa a través de su título: cada persona se transforma en un punto de traspaso y procesamiento de información al servicio de la misma información. Lo que importa es que la información esté circulando y creciendo, es capital.

Ejemplo de esta de-subjetivación que caracteriza al usuario es la continua aparición de aplicaciones que buscan sustituir procesos clásicamente subjetivos: la edición de imágenes por parte de los aparatos electrónicos (*Google Photo* realiza montajes con las imágenes almacenadas en el celular); la existencia de softwares que buscan reproducir los trazos y, por tanto, la sensibilidad de pintores, escritores y artistas en general; y, por otra parte, la insistente construcción que los algoritmos buscan hacer de los gustos de los usuarios, estandarizando y reduciendo lo que le ofrecen, además del monstruoso negocio de los datos que incide en cuestiones tan importantes como las elecciones políticas, entre otras.

Se observa de esta manera un proceso de des-subjetivación aguda inscrita en la discursividad y en el ejercicio económico de lo digital que implican directamente a las cuestiones audiovisuales, toda vez que el mundo profundo de los códigos se hace presente de manera audiovisual, construyendo el medio.

En este sentido, el medio como medio audiovisual es, hoy más que nunca, la interfaz del mundo de los códigos. De ahí que el medio sí es audiovisual (La Ferla, 2007), pero, sobre todo, es informático, es lenguaje. Al respecto gran parte de las imágenes que circulan en redes sociales tienen por finalidad informar, dar una opinión, articular un mensaje o algo para decir. Los memes pueden considerarse momentos fundamentales de la articulación de la imagen como lenguaje: tienen siempre inscrita una frase; la disposición y los movimientos de la imagen, todo su arte, por decirlo de algún modo, se dispone según el mensaje. De ahí que la imagen se ubique entre dos lenguajes: el de los códigos y el de las opiniones –Rancière ha dicho recientemente que no estamos gobernados por el peso de las imágenes, según afirma casi todo el mundo, sino por el peso de las palabras (Rancière & Inzerillo, 2020).

Es un medio audiovisual, en efecto, pero porque se encuentra entre las expresiones concretas que circulan en las redes y el lenguaje tecnológico que las permite. En todo caso, a este panorama complejo, incluso oscuro, hay que observarlo más allá de cualquier percepción apocalíptica. La tecnología digital se presenta hoy como una culminación de la historia técnica o historia de las tecnologías, replicando la lógica posmoderna del fin de la historia que solía profetizar Francis Fukuyama. Es más, el mismo Sadin (2018) se atreve a declararlo:

Fukuyama se equivocó: el fin de la historia no habría llegado con la caída del muro de Berlín en 1989 y del triunfo planetario del liberalismo político y económico, sino que se concretaría hoy, a través de la generalización del uso de la inteligencia artificial (p. 187).

Sin embargo, Sadin parece ignorar, a pesar de su propio discurso, que ese mismo liberalismo político de finales de los años 80 y principios de la década del 90 del siglo pasado es el que se ha hecho máquina y, por lo tanto, dado que en el plano político y filosófico se ha logrado, prontamente, desechar la idea de un fin de la historia (Derrida, 1994; Badiou, 2012), también se podría afirmar lo mismo en referencia al plano digital: Sadin se equivoca, no hay fin de la historia, no hay cierre, esto es parte del mismo discurso que hoy se tecnologiza, que hoy cree materializarse. Muy por el contrario, habría que encaminar lo digital en un proceso abierto de deconstrucción y resistencia continua en vistas a otra tecnología. Y esto a diferencia de lo que el mismo Sadin propone como forma de resistencia: la *racionalización* (2015, 245-246) y la *ética* (254), dos modos que, frente a lo que considera inevitable, buscan el mal menor. De manera inversa, todo esto tiene que ver más con el arte: organizar sobre lo digital las sensibilidades que transforman los códigos en situaciones indecibles, en algo distinto al lenguaje y que, sin embargo, tiene potencia de circulación y transferencia.

Los consejos de carácter ético, que pueden verse por ejemplo en el documental mencionado de Orłowski, producido y transmitido por Netflix, no bastan. El documental trata sobre el dominio de la realidad y de los individuos

por parte de las redes sociales, en especial Facebook, terminando por recomendar usos individuales, como apagar las notificaciones, prohibirlas a los niños o dejar el teléfono fuera de la pieza, sin poder plantear soluciones más profundas que vayan directamente, por ejemplo, a la regulación de los algoritmos o, utopía mayor pero necesaria, a la consideración de nuevas tecnologías que, originándose a partir de los avances del digital, apunten hacia nuevos horizontes.

Por lo mismo, la actitud ética no basta, pues asume una realidad irreversible sobre la cual debe ajustarse el comportamiento. Es necesaria la discusión política, e incluso ontológica. De alguna manera, la actitud ética nos deja a nivel de usuarios –de buenos usuarios–, como si la subjetividad consistiese en detectar los males de una realidad intocable e inquebrantable, aquí la tecnología y la condición digital. Esto implica diferentes perspectivas de trabajo y proyección. En lo que respecta al presente artículo, se trata de bosquejar un trabajo en el medio audiovisual vinculado a la búsqueda y creación de subjetividad, trabajo que aprende a extraerlo del dominio del lenguaje. Paulatinamente aparece una necesaria reflexión sobre la continuidad (o des-continuidad) de las imágenes con las que tratamos día a día. Paulatinamente, también, se toma conciencia de que la imagen, el sonido y los elementos estéticos en general pueden ser tratados por procesos menos automáticos (que distorsionan la automaticidad) y mayormente reflexivos y artísticos capaces de crear una circulación que permita intercambios que promuevan la reflexión, la creación, el pensamiento. Por lo tanto, lejos de asumir cualquier destino inscrito ya en las tecnologías digitales, se trata de abrir dimensiones diferentes al determinismo implícito en el que la discursividad digital nos sumerge, día a día. Y esto es una labor que involucra al menos al arte, la política, la filosofía y la ciencia.

6. A MODO DE CIERRE: APRENDIZAJES DEL CINE ENSAYO

Hay dos aspectos o puntualizaciones reiteradas en casi todos los estudios sobre el cine ensayo. El primero apunta a la dificultad de clasificarlo dentro de los géneros cinematográficos. De ahí las múltiples definiciones que intentan clasificarlo según ciertas características: escritura vinculada al arte (Lukàcs, 1970), forma (Adorno, 1962), forma generadora de conocimiento (Weinrichter, 2007), argumento (García, 2006), palabra (Lopate, 1996), escritura (Provitina, 2014). El segundo punto trata sobre lo que sería el elemento primordial, a saber, la cuestión de la subjetividad, condición en la que coinciden prácticamente todos los estudios. Liandrat-Guigues (2004), por ejemplo, apunta a cierta complicidad entre Montaigne y el cine de Godard, principalmente por esa tendencia “al pensamiento de lo otro y de su propio pensamiento” (p. 10). Asimismo, Udo Jacobsen y Sebastián Lorenzo (2009) afirman: “Si hay algo que liga al ensayo, y al ensayista, con aquello de lo que habla, es que no habla de otra cosa que de sí mismo en situación de estar en el mundo” (p. 17). Por su parte,

Timothy Corrigan (2011) describe lo ensayístico, particularmente en los films, como un tipo de encuentro entre el sí mismo y el dominio público en donde las estructuras experimentales o narrativas están “organizadas por la presentación de este sí mismo” (p. 6).

La tesis planteada en este artículo es la siguiente: la dificultad para clasificar y definir el cine ensayo radica precisamente en su resistencia al lenguaje. Pues, en definitiva, son los elementos del lenguaje cinematográfico los que se encuentran con dicha dificultad. Esto va inmediatamente ligado al carácter subjetivo en la medida en que la subjetividad queda definida, precisamente, como aquello que no es el lenguaje. Dicho a la inversa: si el cine ensayo provoca complicaciones de clasificación a los estudios cinematográficos, esto es porque es necesario abrir una aproximación no clasificatoria –no orientada por deseos de clasificación– que permita desplegar una teorización escrita no solo a través del lenguaje tradicional fonético, sino a través de materiales que desenvuelven de forma amplia o diversa los conocimientos, como el audiovisual.

Lo dicho implica hacer teoría en la práctica: estudiar el ensayo cinematográfico como un trabajo material en tanto se produce materialmente pues, en definitiva, eso enseña el ensayo audiovisual. Esto sugiere dos cosas: que el ensayo cinematográfico no solo es una forma cinematográfica que piensa, sino que es un pensamiento que nace a través de experiencias materiales, en este caso, experiencias audiovisuales. En este sentido, más que destacar un punto de indeterminación en la clasificación de los géneros cinematográficos, lo que a fin de cuentas es determinar una clasificación imperfecta o fluida, lo interesante es pensar el potencial que tiene dicha indeterminación para subvertir la imposición radical de codificación que viene hoy adherido al digital. Este giro, que no es pragmático en la medida en que no recusa la teoría, señala lo siguiente: que al cine ensayo no le basta ser un puro objeto de estudio, pues su labor es impulsar un trabajo de escritura audiovisual crítico de la hegemonía de la escritura fonética y su gramática. Por el mismo motivo, pensar el cine-escritura que proyecta Alexandre Astruc (1989), presente en múltiples estudios sobre el cine ensayo, es considerar no solo una posibilidad para el cine, sino para los conocimientos y las experiencias: el conocimiento puede escribirse más allá de la escritura fonética; por eso podemos ver que la escritura fonética se vuelve imagen, como en Godard o como en Santiago Álvarez, por ejemplo, en donde la letra es imagen.

Del mismo modo, esta tesis no se concentra ya en la subjetividad moderna de tipo cartesiano que gobierna a la mayoría de los estudios sobre el cine ensayo, casi todos también haciendo referencia a Montaigne. Si bien el llamado cine moderno está totalmente ligado a esta concepción del sujeto, esto es, la del sujeto que lee y escribe –filma, monta– la realidad a través de su experiencia, la imagen digital hace replantearnos el asunto. Ya el pensamiento de Badiou nos re-define una subjetividad que, como él dice, tiene que ver con el “después”

de la estructura (Kalyan, 2018). El materialismo democrático que gobierna el mundo, nos dice Badiou (2006), se construye a partir de cuerpos y lenguajes –de cuerpos estructurados por el lenguaje, podríamos decir, tal como aspira la ideología digital–. Pero

si un cuerpo se muestra capaz de producir efectos que exceden el sistema cuerpos-lenguajes (y tales efectos se llaman verdades), diremos de este cuerpo que es subjetividad (...). No es ciertamente el pronombre –el “yo” o el “nosotros” de las primeras personas– de lo cual es la marca. Sino más bien de lo “exceptuado”, el “sino que”, el “salvo que”, por el cual viene a hacer inciso, en el fraseado continuo de un mundo, el frágil centelleo de aquello que no ha tenido lugar de ser (Badiou, 2006, p. 53).

¿No sería el ensayo hoy, y su re-visitación, su estudio, esa relación a una subjetividad que hoy se considera como aquello que resiste a la codificación absoluta que impone, por ejemplo, con mayor vehemencia, la actual ideología digital? ¿Qué resiste a ese fraseado continuo del mundo?

La subjetividad en la imagen digital consistiría en la subversión de esta última. Esto porque su construcción responde a un proceso de pura codificación. Su aparición, su creación, su archivo, es código. Pero más allá de cualquier iconoclastia que puede surgir al respecto, el ensayo cinematográfico parece plantear el siguiente desafío: si la imagen digital –y la ideología informática en general– reducen toda la experiencia subjetiva al código informático, anulando la subjetividad, la construcción artística del audiovisual digital debiese aprender y forjar modos para dotar a la imagen digital de experiencia y pensamiento anulando, en lo posible, la incidencia ideológica del código; esto es, quitándole lenguaje a la imagen digital, o anulando el protagonismo del lenguaje en la creación audiovisual.

Para la XXII edición del Festival Internacional de Cine Documental Jihlava realizado en 2018, Godard realizó un spot de un minuto³. Un solo plano que muestra un celular y un dedo que mueve múltiples imágenes horizontalmente. Las imágenes pasan rápido y la voz, que intenta decir algo, se diluye a la velocidad del paso de las imágenes. Godard muestra la fugacidad y el consumo de las imágenes. Muestra también el dedo-usuario que deshecha imágenes, que hace correr el discurso, que de alguna manera no ve ni escucha. Acto esencial de nuestra actualidad: concentrados en los aparatos móviles, movemos la información, movemos los códigos a través de la imagen-interfaz y, con ello, sostenemos el capital mundial, la especulación activa hasta lo impensable. Este spot podría desembocar en la lectura más simple que se puede escuchar: frente a la grandeza del cine, frente a los logros del arte cinematográfico, hoy todo parece desvanecerse en la fugacidad de las imágenes, en la alimentación de esta maquinaria de códigos que se mantiene activa precisamente a través

3 Nota del Editor. Puede verse en: <https://www.cineuropa.org/es/newsdetail/357171/>

de nuestros *cerebros disponibles*, como dice Stiegler en el documental de Jean-Robert Viallet (2010).

Sin embargo, el movimiento del dedo asume cierto ritmo. En la fugacidad, aprende a detenerse. Cada una de las imágenes que el dedo detiene parecen juntarse a la distancia y crear una suerte de film, abrir un pequeño gesto cinematográfico. Un film a la distancia, rememorando la idea de montaje de Peleshyan (2011). A la vez, mientras las imágenes pasan y se detienen, aparecen notas musicales que también se componen a la distancia y voces que se detienen para decir, entre intervalos: “muchas veces sofocado”, “la expectación sería más vasta”, “*éramos jóvenes*”, “todos los continentes”, “la expectación permanecerá... utopía”, “todos los continentes”, “necesariamente”, “esperanza”, “y aunque nada es como esperábamos, esto no altera nada nuestras esperanzas”.

De aquí se desprende que, en este mundo digital, la imagen no es solamente –y habría que ver si alguna vez lo fue– el encuadre, el cuadro, la pura detención. No se ama a la imagen por la calidad de su contenido, sino que se la ama por ser la imagen que es. En la producción monstruosa de imágenes en la que consiste hoy la experiencia social, el cine encuentra un nuevo germen vinculado a un aprendizaje que hay que generalizar y consiste en saber, cada vez más, detener las imágenes para juntarlas a la distancia. Dicho de otro modo, crear vínculos a la distancia, crear espacios, “arquitecturalizar” las redes. Si la imagen es banal, como podría serlo una *selfie*, el montaje a distancia a través de la elección sabia de nuestros dedos rearmará el cine, devolverá la vida a las imágenes inertes, esclavizadas por los códigos. Esa es la esperanza, atada a la dimensión audible: voces que pueden detenerse para expresar que aún hay cine, que aún queda construcción cinematográfica; esto es, pensamiento, arte, ensayo, subjetividad. En verdad, lo que hace Godard es poner el acento en el corte. La imagen digital, cuyo discurso apunta a la codificación de todo lo que es, es ya un corte, un corte informático determinado por el código binario y sus posibilidades. Al respecto, Badiou (2010) dice que:

Un film opera por lo que retira a lo visible, la imagen está ahí primeramente recortada. El movimiento es ahí obstruido, suspendido, devuelto, detenido. Más esencial que la presencia es el corte, no solamente por el efecto del montaje, sino ya y de entrada por el del encuadre, y de la depuración dominada de lo visible (p. 147).

Cuando *Google Photo* realiza un montaje, es el código (corte) binario el que organiza el movimiento del film. Godard opone un corte despierto, un corte que no se deja someter a la influencia de la inteligencia de los códigos, un corte que retira una visibilidad no contenida en la visibilidad que proponen los aparatos digitales y la distribución habitual de las imágenes por Internet. Sobre el océano aparentemente infinito de imágenes que nos enceguece, aparece

un enfoque, una iluminación, un encuadre, una idea que se concentra en los movimientos del dedo. Es decir: podremos estar despiertos en este mar, hacer cine al elegir y poner en relación las imágenes y obtener así, nuevamente, las imágenes; esta vez, las imágenes cinematográficas, las imágenes vivas, políticas, que piensan, que portan subjetividad.

La idea de corte está también trabajada en un video ensayo de Kogonada (2013), *What is neorealism?* Este ensayo visual se inscribe dentro de lo que ha sido una tendencia en la última década: ensayos que describen y enseñan sobre cine, sobre películas, sobre realizadores/as. Responde a dos puntos que los estudios del cine ensayo han advertido: su deriva educativa (Català, 2000) y una de sus posibles formas, descrita por Corrigan (2011), la de las películas que interrogan películas. Se podrá sospechar, sin embargo, cierta tendencia a resumir el cine en lenguajes concretos, en formas comunicativas minimalistas. El tiempo y los estudios algo dirán al respecto. Pero el film de Kogonada deja abierto el conflicto que aquí se ha buscado plantear, porque efectivamente revaloriza audiovisualmente la esfera teórica del trabajo en la materia audiovisual; sin embargo, se sustenta principalmente en la voz en *off*, es decir, en la palabra.

El video ensayo de Kogonada consiste en una comparación entre las versiones, italiana y estadounidense, de una obra de Vittorio De Sica, ambas de 1953 y cuyos resultados generaron una confrontación entre De Sica y David Selznick, quien reeditó la versión original. La versión de De Sica (1953) se llama *Stazione termini* y dura 89 minutos. La segunda, versión estadounidense distribuida algunos meses después, lleva por nombre *Indiscretion of an american wife* y dura 64 minutos, producto de la reedición antes mencionada. Kogonada distribuye en la pantalla los dos filmes, uno al lado del otro. Se le escucha decir: “Ya en los primeros minutos podemos detectar dos proyectos de cine totalmente diferentes”. Estos minutos son de emplazamiento: mientras De Sica muestra el desplazamiento de la protagonista por la ciudad, no hay mayor información: ni de qué ciudad se trata, ni de qué trata el film. Selznick, por el contrario, que reduce el tiempo de la escena a la mitad, introduce, con letras, “Roma, eterna ciudad de la cultura, de la leyenda... y del amor”, anunciando inmediatamente el lugar y el tema de la película, agregando a continuación un plano de una carta que explica el conflicto central del film.

Mientras De Sica da tiempo a la mirada, al desenvolvimiento de la imagen, Selznick la reduce para dar espacio a la información: Hollywood es ya la cuna de la ideología del dato que gobierna la imagen. Y Kogonada pasa al punto que considera importante, el del corte. De Sica —remarca— sigue rodando cuando los personajes salen del plano, concentrándose en los acontecimientos que suceden en los espacios vacíos que quedan. Todo esto es cortado por Selznick, para quien no se puede interrumpir la trama ni la presencia en pantalla de las estrellas. Lo que hay en De Sica no es simplemente distribución de la información,

sino la inclusión de espacios y acontecimientos que son ajenos a la información o al mensaje: tiene que ver con decisiones estéticas, con decisiones que atañen a lo que se ve en pantalla, es decir, a la mirada y a la imagen. La información se devela durante el film, pero no todos los elementos responden a ella, ya que, si se piensa el uso de los cortes realizados por De Sica –que dejan acontecer lo que no es parte “interna” de la trama y la vida de los personajes–, son otros los mecanismos que configuran la experiencia observante de los espectadores.

La forma del film no se cierra y tampoco queda abierta para que la cierre el espectador. Éste no es invitado a cerrar el film, sino a observarlo y disfrutarlo aprendiendo de su propia mirada. Otro cine. Por decirlo de algún modo, el corte en De Sica busca la posibilidad de despertar la mirada, sacarla de la centralidad de los acontecimientos, gobernados por la explicación, por la información, por el convencimiento de que algo único sucede y debemos acceder a ello. En el film de De Sica se abren posibilidades para que la mirada acontezca en el film, liberando en el espectador la posibilidad de ver y observar, pero alejado de la información que lo secuestra. Y, muy por el contrario, a partir de la idea de que la atención del espectador no puede perderse en ningún momento y que las “estrellas” deben aparecer de manera acorde a lo que se les paga, la versión de Selznick utiliza un corte que no obedece sino a estas reglas. Es una versión, por decirlo de algún modo, *algoritmizada*; en la medida en que un algoritmo no es otra cosa que un conjunto de reglas que se vinculan entre sí para operar sobre los materiales.

“Preguntar qué es el neorrealismo –dice al final Kogonada– es preguntar qué es el cine”. Un planteo abismal que, sin embargo, puede tener una respuesta de acuerdo a algunas de las cuestiones expuestas en este artículo: se trata de operar más allá de cualquier conjunto de reglas o más allá de cualquier lenguaje que disponga anticipadamente de los materiales. El neorrealismo estaría precisamente más allá del lenguaje, en la dimensión de lo que acontece.

Llevado al plano del mundo digital actual, considerando que ese conjunto de reglas se inscribe en el centro mismo de las imágenes digitales, muestre lo que muestre, tenga la calidad que tenga, la pregunta por el neorrealismo y, más generalmente, por el cine, se transforma en un enigma que busca o invita a pensar los modos de sustraer el lenguaje a lo que es, en definitiva, puro lenguaje. Si se quiere, crear otros lenguajes que no anteceden el trabajo con las imágenes, sino que más bien resultan cuando se trabaja con ellas.

Ahí está la posibilidad de la subjetividad imaginaria en un mundo digital que, a través de una intensificación tecnológica “dura” de la información, estructura las formas, comprime y utiliza la imagen para otros fines diferentes a la imagen misma, y que tienen que ver con apoderarse de la percepción, la atención y el comportamiento de los usuarios; es decir, de los espectadores, o de todos y todas nosotras con el fin de lograr los objetivos de intereses meramente financieros.

El ensayo visual, como el que nos presenta aquí Kogonada, se presenta como una alternativa importante para poner en tensión lo que acontece. Recoge, compara, crea, discute, y hace de la información, como diría Stiegler (2006), “un saber” (p. 110). Refiere a la posibilidad de que, con pocas herramientas de producción, se puede configurar un acto subjetivo, un acto de pensamiento, atravesando las grandes cantidades de materiales visuales y sonoros que recorren las redes y que nosotros mismos generamos también por medio de nuestros aparatos. En este sentido, el ensayo visual remarca hoy el anverso de la imagen, el otro lado de los códigos. Advierte sobre la necesidad de ejercer otra lectura a la que la imagen porta en su propia constitución. Pelea con el algoritmo al modo como De Sica pelea con Selznick.

Se tratará de una subjetividad diferente a la subjetividad moderna, esta última propia de un cine como el neorrealismo. Por entonces todavía primaba la idea de un sujeto capaz de representarse el mundo, de construir los límites –y lo que va más allá de esos límites– de la representación. La condición digital, hoy, nos coloca en una situación diferente, pues toda la construcción del material representativo, toda la distribución de la información y, por lo tanto, todo dominio sobre la realidad, está gobernado por la acumulación del capital-código. Hay una organización algorítmica que se impone a la organización de la subjetividad y no parece haber vuelta atrás, porque finalmente es la misma modernidad la que ha creado esos lenguajes de procesamiento de la información que son ahora lenguajes de procesamiento de la realidad.

Sin embargo, el ensayo visual es una posibilidad de creación y aprendizaje que se instala en la comunidad. Pues se transforma en una práctica que es posible para el usuario, para el espectador, constituyendo la posibilidad de un aprendizaje comunitario para aprender a mirar y percibir y, junto a ello, recuperar subjetividades en este mundo en donde lo audiovisual está estructurado “entre-dos-lenguajes”. Es por esta misma razón que el cine adquiere o puede adquirir un valor popular. El neorrealismo no es solo un material de estudio, debe entenderse como un aprendizaje que, extendido al gran público-usuario, puede hacer que el movimiento de sus dedos en pantalla aspire a lo que Godard aspira en este mundo digital.

¿Qué es el cine? Pues hoy el cine se transforma progresivamente en una práctica común que moviliza un aprendizaje de su propia historia, de sus propias técnicas y de las formas en que ha sido analizado para poder afrontar este presente que se ha transformado en pura imagen, aunque sabemos que no es otra cosa que un ensamble de códigos que buscan capturar nuestra atención a la manera de una mala película. Sobre esas mismas imágenes, en el otro lado de los códigos, se puede siempre hacer el cine que no hacen y no harán los algoritmos.

REFERENCIAS

- Adorno, T. (1962). El ensayo como forma. En *Notas de literatura* (pp. 11-36). Barcelona: Ariel.
- Astruc, A. (1989). Nacimiento de una nueva vanguardia. La “Caméra-stylo”. En *Textos y manifiestos del cine* (pp. 220-224). Madrid: Cátedra.
- Badiou, A. (2006). *Logiques des mondes. L'être et l'événement, 2*. Francia: Seuil.
- Badiou, A. (2010). *Cinéma*. Francia: Nova Éditions.
- Badiou, A. (2011). *Le reveil de l'histoire. Circonstances 6*. Francia: Nouvelles Éditions Lignes.
- Badiou, A. (2018). *L'immanence des vérités. L'être et l'événement, 3*. Francia: Fayard.
- Català, J. (2000). El film-ensayo: la didáctica como una actividad subversiva. *Archivos de la filmoteca: Revistade estudios históricos sobre la imagen*, 34, 79-97.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Argentina: Paidós.
- Corrigan, T. (2011). *The essay film. From Montaigne, after Marker*. Estados Unidos: Oxford University Press.
- de Saussure, F. (2018). *Curso de lingüística general*. España: Akal.
- Derrida, J. (1993). *Spectres de Marx*. Francia: Galilée.
- Febbro, E. (2017). “El tecnoliberalismo se lanza a la conquista integral de la vida”. Entrevista a Eric Sadin. *Diario Página 12*. Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/45754-el-tecnoliberalismo-se-lanza-a-la-conquista-integral-de-la-v>
- García Martínez, A. (2006). La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual. *Comunicación y sociedad*, XIX(2), 75-105.
- Jacobsen, U., & Lorenzo, S. (2009). *La imagen quebrada. Palabras cruzadas, Apuntes y notas (provisorias) sobre el ensayo audiovisual (en Chile)*. Chile: Fuera de Campo.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital*. Argentina: Manantial.
- La Ferla, J. (compilador) (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Argentina-Colombia: Universidad de Caldas y Universidad de Buenos Aires.
- Liandrat-Guigues, S. (2004). Un art de l'équilibre. En Liandrat-Guigues, S. & Gagnebin, M. (dirs.), *L'essai et le cinéma* (pp. 7-12). Francia: Champ Vaillon.
- Lopate, P. (1996). In the Search of the Centaur. The essay film. En Warren, C. (ed.), *Beyond Document. Essays on Nonfiction Film* (pp. 243-270). Inglaterra: Wesleyan University Press.

- Lukács, G. (1970). Sobre la esencia y la forma del ensayo (Carta a Leo Popper). En *El alma y las formas* (pp. 13-39). Barcelona: Grijalbo.
- Lyotard, J.-F. (2006). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Machado, A. (2005). Tecnología e arte contemporánea. Como politizar o debate. *Revista de Estudios Sociales*, 22, 71-79.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. España: Gedisa.
- Machado, A. (2015). *Pre-cine y post-cine en diálogo con los nuevos medios digitales*. Argentina: La Marca Editora.
- Marinetti, F. (1978). *Manifiesto y textos futuristas*. España: Ediciones del Cotal.
- Meillaisoux, Q. (2013). *Métaphysique et fiction des mondes hors-science*. Francia: Aux Forges de Vulcain.
- Peleshyan, A. (2011). *Teoría del montaje a distancia*. México: UNAM.
- Provitina, G. (2014). *El cine ensayo. La mirada que piensa*. Buenos Aires: La Marca.
- Rancière, J. (2014). *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Buenos Aires: Editorial Prometeo.
- Rancière, J. & Inzerillo, A. (2020). Viralidad/Inmunidad: dos preguntas para interrogar la crisis. *Revista Latinoamericana del Colegio Internacional de Filosofía*, 1. Recuperado de: <https://www.revistalatinamericana-ciph.org/2020/05/18/782/>
- Sadin, E. (2015). *La vie algorithmique. Critique de la raison numérique*. Francia: Éditions de l'Échappé.
- Sadin, E. (2018a). *L'intelligence artificielle ou l'enjeu du siècle. Anatomie d'un antihumanisme radical*. Francia: L'Échappé.
- Sadin, E. (2018b). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Argentina: Caja Negra.
- Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Argentina: Prometeo.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Argentina: Caja Negra.
- Stiegler, B. (2006). *Réenchanter le monde. La valeur esprit contre le populisme industriel*. Francia: Flammarion.
- Weinrichter, A. (2007b). Un concepto fugitivo. Notas sobre el film-ensayo. En Weinrichter, A. (dir.), *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 18-48). España: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navar.

MATERIAL AUDIOVISUAL CITADO

De Sica, V. (1953). *Stazione termini*. Italia-Estados Unidos: Produzione Film Vittorio De Sica y Columbia Pictures.

Kalyan G. & Kalyan R. (2018). *Badiou*. Estados Unidos-Francia: Nonetheless Productions.

Kogonada (2013). *What is neorealism?* Estados Unidos: kogonadaPRO.

Kogut, S. (1991). *Parabolic people*. Brasil-Francia: Sandra Kogut.

Orlowski, J. (2020). *The Social Dilemma*. Estados Unidos: Exposure Labs, Argent Pictures, The Space program y Netflix.

Viallet, J.-R. (2010). *Le temps de cerveau disponible*. Francia: France-2.

* Contribución: 100% del autor.

* Nota: el Comité Editorial de la revista aprobó la publicación del artículo.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR

Gustavo Celedón Bórquez. Doctor en Filosofía, Université Paris 8 (Francia). Profesor, Escuela de Cine y Doctorado en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad, Universidad de Valparaíso (Chile). Director, Magíster en Cine y Artes Audiovisuales y Centro de Investigaciones Artísticas, Universidad de Valparaíso (Chile). Corresponsal, Colegio Internacional de Filosofía en América Latina (Chile). Ha publicado, entre otros libros: *Philosophie et expérimentation sonore* (2015), *Sonido y Acontecimiento* (2016) y *No Lego* (2019).

