

- ROBINS, K. (2005) "Why images move us still" en *The Death of Photography* de R. Beckley et al. (eds.), 21-44.
- SANTAELLA, L. (1997) "The prephotographic, the photographic, and the postphotographic image" en *Semiotics of the Media* de W. Nöth (ed.), 121-132. Berlín: Mouton de Gruyter.
- SANTAELLA, L. y NÖTH, W. (1997) *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. San Pablo: Iluminuras. [*Imagem: Comunicación, semiótica y medios*. Kassel y Barcelona: Reichenberger, 2003.]
- SELICHAR, G. (2003) "Photography remixed" en *Rethinking Photography I+II: Narration and New Reduction in Photography* de R. Horak (ed.), 248-287.
- WEIBEL, P. (2002) "An end to the 'end of art?' On the iconoclasm of modern art" en *Iconoclasm* de B. Latour y P. Weibel (eds.), 570-684. Karlsruhe: ZKM y Cambridge, MA: MIT Press.
- WETZEL, M. (2003) "Artem celare – The cryptic mediality of the photographic" en *Rethinking Photography I+II* de R. Horak (ed.), 58-81. Salzburg: Fotohof.

ABSTRACT

The "death of photography" is a metaphor of the advent of digital photography. It refers to the end of a medium whose messages were indexical signs of referential objects. Digital image making creates pictures which have lost their referent, but such loss of the photographic referent already existed in traditional photography. Several forms and modalities of this disappearance of the referent in traditional photography are the topic of this paper, e.g., falsification by retouch or the total abstraction from referent in "abstract photography." Special attention is given to the loss of the referent due to photographic self-reference. The photo in the photo, but also the abstract photo aim at hiding the photographic referent partly or even completely. The paper argues that the postphotographic art of Concrete Photography has arrived at photos which are no longer indexical pictures, but must be described as genuine icons.

Winfried Nöth es profesor titular de la Universidad de Kassel, Alemania, profesor invitado del Programa de Posgrado en Comunicación y Semiótica de la Universidad Católica de San Pablo, Brasil, director del Centro de Investigación Cultural de la Universidad de Kassel y ha sido presidente de la Asociación Alemana de Semiótica. Nöth es autor de 13 libros y de 150 artículos y editor de otros 8 libros en el área de semiótica general y aplicada <<http://www.uni-kassel.de/~noeth>>, por ej., *Panorama da semiótica de Platão a Peirece. A semiótica no século XX, Imagem: Cognição, semiótica, mídia* (con L. Santaella) y *Comunicação e semiótica* (con L. Santaella). E-mail: noeth@uni-kassel.de

SEIS PROPUESTAS PARA LOS PRÓXIMOS MINUTOS

MARCUS BASTOS

El concepto de híbrido es recurrente cuando se escribe sobre cultura digital. El término se usa tanto para hablar de la mezcla de lenguajes como de los cruces entre cuerpo y tecnología, comunes en las más diversas manifestaciones de la cultura contemporánea. Aunque se trata de fenómenos muy diferentes el uno del otro, existe en la repetición del concepto *híbrido* una herencia difusa, el riesgo de olvidarse de que antes que todo, híbrido es mestizo, lo que impide que se encuentre en lo híbrido un origen, una esencia anterior a la mezcla.

Esa tentativa está presente de manera metafórica en el trazo de unión entre el marcador temporal y el concepto asociado en palabras compuestas como: "posmoderno", "poshumano", "posbiológico" y "posturbano". Su uso instala una paradoja en la medida en que busca afirmar la diferencia que el presente tendría en relación con un pasado que, sin embargo, es el radical definidor del propio término creado.¹ En palabras de Deleuze, "a veces, un concepto necesita una nueva palabra para ser expresado, a veces usa una palabra cotidiana para darle sentido singular".² Decir de otra forma es construir un campo semántico en el que se torna posible hacer cosas diferentes por medio de ese otro lenguaje.

Pero buena parte de la bibliografía dedicada al tema camina en dirección contraria. Dos ejemplos son *Writing Space*, de Jay David Bolter e *Hyper-text 2.0* de George Landow. En el primero, se discute la no linealidad de la

escritura hipertextual en su convergencia con la literatura de Sterne y Joyce y en el segundo con la filosofía de Foucault y Barthes. La paradoja del lenguaje digital reside justamente en el hecho de que, al mismo tiempo que los recursos de programación disponibles permiten formas innovadoras de organización del pensamiento, el recurso de las metáforas, para facilitar el uso no especializado de las computadoras, oculta el funcionamiento de la máquina por detrás de la mezcla de manifestaciones culturales históricamente consolidadas, como queda claro cuando se habla de páginas de Internet, de video-clips on line y otras expresiones comunes en la crítica de la cultura digital.

1. LEV MANOVICH, JANET MURRAY Y EL LENGUAJE DIGITAL

En *The language of new media*, Lev Manovich mapea los principales recursos de lenguaje de las interfaces digitales. Uno de los hilos conductores del libro es la aproximación que el autor hace entre el cine ruso (especialmente Vertov y Eisenstein) y los medios digitales. Al hacerlo, Manovich corre el riesgo de “mirar hacia el futuro por el espejo retrovisor”, en la explicación sintética en que McLuhan anticipa borgeanamente la paradoja expuesta en el párrafo anterior. Es evidente que libros con la complejidad del trabajo citado no se pueden reducir a resúmenes indicativos o a la discusión de aspectos aislados, pero la búsqueda por los antecedentes, implícita en la estrategia descriptiva, puede ser el blanco de un cuestionamiento metodológico bastante objetivo: ¿No sería necesario crear una terminología y un contexto de análisis específicos de las manifestaciones estudiadas, en el mismo momento en que ellas ya acumulan una cultura crítica y un acervo de ejemplos suficientes para tanto?

Además de eso, la aproximación directa entre cine y medios digitales desestima un contexto de evolución del lenguaje audiovisual, en el que las formas de montaje de la película conviven con los ritmos y texturas de la cinta de video. El lenguaje de los medios electrónicos está entre el lenguaje de los medios analógicos y el de los medios digitales. Esa constatación no es meramente cronológica, en la medida en que revela los diferentes recursos de medios disponibles, como por ejemplo la posibilidad de manipulación numérica de la imagen que en los medios electrónicos y digitales permite efectos imposibles de obtener en el negativo. Más importante todavía es percibir cómo el recurso de las analogías revela una reflexión embrionaria sobre el lenguaje analizado. En Manovich (2001), momentos del texto quedan presos en la trampa terminológica descrita por Janet Murray cuando hace su estudio comparado de los inicios de la prensa, del cine y de los medios digitales:

Las películas narrativas fueron originalmente llamadas *photoplays* e inicialmente concebidas como una forma de arte meramente aditiva (fotografía más teatro) creada cuando se apuntaba una cámara estática para una escena representada teatralmente. Las *photoplays* se sustituyeron por películas cuando los cineastas aprendieron, por ejemplo, a crear suspenso, intercalando dos escenas filmadas separadamente (un niño quemándose en un edificio, un bombero viniendo a salvarlo) [...]. Cien años después de la cámara cinematográfica llega la computadora moderna, capaz de conectarse a la Internet global, de procesar texto, imagen, sonido e imagen en movimiento [...]. ¿Seremos capaces de imaginar el futuro de la narrativa electrónica con más facilidad que los contemporáneos de Gutenberg podrían imaginar *Guerra e Paz* o que los parisienses de 1895 podrían imaginar *High Noon*?

Una de las lecciones que podemos aprender con la historia del cine es que formulaciones aditivas como *photoplay* o el baluarte contemporáneo “multimedia” son una señal de que el medio está en una etapa inicial de desarrollo y todavía depende de formatos derivados de tecnologías anteriores en vez de explorar su propio poder expresivo.

Esa ambigüedad entre formatos es evidente, por ejemplo, cuando el teórico ruso analiza el nuevo visual que el archivo de VRML (Virtual Reality Modeling Language) permite —por ceder al usuario el control del encuadre—, o cuando analiza nuevas formas de montaje posibles en ambientes de múltiples ventanas. En esos momentos, su libro abre espacios para un debate estimulante sobre lo que quiere y lo que puede el lenguaje digital y muestra que el diálogo con la tradición puede ser fructífero en la medida en que funcione como estímulo para llevar adelante las posibilidades del lenguaje digital.

2. ¿MONTAJE ESPACIAL O RECURSO DE INTERFAZ?

Flora Petriularis, de Jean-Louis Boissier, es uno de los primeros CD-ROM en usar secuencias no lineales de video. Basado en el universo de Jean Jacques Rousseau, Boissier crea un libro multimedia en el que el descubrimiento de los ambientes ideados por Boissier coloca al usuario delante de las mismas situaciones, percepciones y contradicciones presentes en la escritura del *Herbarium* y de las *Confissões*, libros a los que el filósofo francés se dedica en sus años de autoexilio.

En su análisis del trabajo, Manovich revela preocupaciones más próximas al cine que a la cultura digital: “En vez del tradicional *frame* aislado, Boissier usa dos imágenes, dispuestas lado a lado, lo que se puede entender

como el ejemplo más sencillo de montaje espacial". Más adelante el autor advierte que "esa yuxtaposición por sí sola no resulta en montaje; es responsabilidad del cineasta construir una lógica que determine cuáles imágenes van a aparecer en conjunto, cuándo van a aparecer y qué tipo de relación van a establecer entre ellas". Al hacerlo, Manovich desestima que el uso de fragmentos de texto, así como los recursos de interfaz de *Flora Petriuscularis*, colocan al usuario delante de una experiencia de lectura fragmentaria en que la navegación por el aplicativo computacional es más importante que el montaje entre los elementos que lo componen.

Cuando analiza *My boyfriend came back from war*, de Olga Liliana, el teórico ruso afirma que el trabajo conduce al usuario por una narrativa que comienza con una única pantalla que se divide en más y más cuadros a medida que son disparados los *links* [enlaces]. El foco de su atención está en las diversas combinaciones de texto e imagen que el trabajo proporciona. Privilegia una vez más los recursos de montaje resultantes de las múltiples ventanas, en vez de la experiencia dinámica que el usuario disfruta durante la navegación.

En ambos fragmentos queda clara la opción metodológica de Manovich, desarrollada a partir de la hipótesis de que "la cultura visual y el arte moderno ofrecen varias ideas sobre cómo la narrativa espacial se puede desarrollar en una computadora" (2001: 321). Preocupado por el universo imprevisible de la lectura, Boissier, por el contrario, privilegia situaciones en las que "es el lector quien dispara la enunciación", en la medida en que "él es al mismo tiempo interlocutor y enunciador" (véase Boissier 1994: 76).

Como el uso de ventanas simultáneas, creando eventos sincronizados o explotando los efectos de la superposición de secuencias audiovisuales, es un proceso relativamente común desde el surgimiento de los sistemas de edición no lineal, tal vez no sea el recurso más pertinente para describir las peculiaridades del lenguaje digital, aunque el hecho de que ese "recurso" pueda ser justamente la mezcla vuelve la discusión bastante compleja. De cualquier forma, el hecho de que el concepto de montaje espacial sea de aplicación posible en trabajos audiovisuales —sean ellos experimentales (*M is for Man, Music and Mozart*, de Peter Greenaway, y *Parabolic People*, de Sandra Kogut) o comerciales (*Femme fatale*, de Brian de Palma, *Corre, Lola, corre*, de Tom Tykwer, videoclips de música *pop* y programas de televisión como *A grande familia* y *Os normais* de la emisora Rede Globo)—³ se trata de un recurso que tiene una importancia reconocida en la cultura contemporánea y que, por lo tanto, traspasa los límites de la cultura digital.

3. MARC LAFIA Y LA CRÍTICA DEL MONTAJE ESPACIAL

En "In Search of a Poetics of Spatialization of the Moving Image", Marc Lafia discute los matices del concepto de montaje espacial al analizar soluciones de montaje en trabajos de Isaac Julian, Fiona Tan y Eija-Liisa Ahtila.⁴ En esas instalaciones, el espacio de las pantallas distribuidas ofrece al usuario una experiencia de montaje más compleja. Además de eso, la relación entre las dos o más pantallas que componen el trabajo crea una sensación inmersiva diferente de aquella posible con cine y video, incluso cuando la pantalla se divide en varias ventanas. El análisis de las posibilidades de montaje en ese contexto, en que la experiencia contemplativa de estar delante de una ventana por la cual se ve el mundo es sustituida por la experiencia de la participación en que el movimiento del cuerpo es necesario para unir las diversas ventanas, lleva a Lafia a concluir que la construcción de imagen que los medios digitales posibilitan no es tanto un lenguaje de la reproducción sino de la producción.⁵ De esa forma el autor llama la atención justamente sobre los aspectos de la cultura digital que desestabilizan el control autoral de los trabajos, lo que implica compartir con el espectador más aspectos de la experiencia creativa de lo que sería posible en otros contextos.

El discurso de Lafia está en consonancia con su práctica. A pesar de concentrarse en proyectos de cine, fotografía y video, su experiencia con la *web* es bastante pertinente para el tema en discusión. Navegar por *ambientmachines* (www.ambientmachines.com/AmbientPlayer.html) es experimentar un estudio cinematográfico diferente en el que el usuario selecciona trechos de audio y video para montar su propia película.⁶ Además de eso es posible manipular los controles disponibles en la interfaz del aplicativo computacional, alterando parámetros como tamaño, opacidad, velocidad y matiz de las secuencias creadas. En palabras del propio Lafia "al sobreponer varios *clips*, el participante-creador puede experimentar no sólo con secuencias lineales sino también con la posibilidad de crear imágenes en movimiento sincopadas".

El sitio, que explora una solución tecnológica cada vez más común, tiene como punto débil la selección irregular de medios y la dimensión reducida del banco de datos, pero indica una de las formas en que el audiovisual aparece en la interfaz digital de manera orgánica. Ese modelo, que puede hasta generar un archivo semejante al del video, trabaja con la participación del usuario y con situaciones de edición en tiempo real y por eso se constituye en una forma de uso del video posible apenas en *Internet*. En ese sentido, puede ser considerado como un buen ejemplo de las posibilidades semióticas que ofrece el cruce entre video y lenguaje digital. Otro trabajo que explora ese modelo y que, sin embargo, no encuentra una solución conceptual feliz para el formato es *Videomixer*.⁷

4. LA INTERFAZ ES EL MENSAJE

Los medios digitales replantean el problema de la materialidad de los lenguajes al configurarse como soportes volátiles y distribuidos. Tanto en medios *on* como *off line*, el contenido es contextual. A cada acceso será reconocido por el conjunto de recursos a disposición del usuario, tamaño del monitor, capacidad de procesamiento del equipo y en el caso de la computación móvil, el entorno (véase "Wireless Conditions"). La síntesis mejor formulada de ese vínculo entre contenido y contexto la hizo Giselle Beiguelman en versión 2.0 del eslogan McLuhaniano: en lo digital, "la interfaz es el mensaje".

Dos buenos ejemplos son *Puppet Motel* de Laurie Anderson y *Valetes en Show Motion* de Kiko Goifman. Ambos trabajos construyen ambientes que desafían la lógica enciclopédica, predominante en el mercado multimedia en el momento en que se concibieron. Tal vez por no mantener vínculos exclusivos con los medios digitales, el trabajo de ambos artistas sea capaz de explorar aspectos de interfaz inusitados. *Puppet* y *Valetes* son CD-ROM en los que la plástica de las pantallas muestra que el prerrequisito para el buen uso del video en interfaces digitales es la solución y no la resolución. Cabe destacar, en el contexto de la discusión sobre el uso del video en medios digitales, la capacidad de integrar de manera orgánica secuencias audiovisuales, ambientes virtuales, texto y fotografía, en una combinación capaz de permitir la navegación intuitiva, sin recursos didácticos, y al mismo tiempo capaz de sacar del usuario el control completo de la experiencia, en un juego complejo de clics ocultos y comandos de navegación automáticos. Esa dinámica hace que la experiencia de navegación se renueve a cada interacción, un factor importante para la supervivencia de los títulos en el medio digital.

Otro ejemplo importante es *Filmtext*. En él, Mark Amerika construye un compendio práctico de la narrativa digital. Además de la interfaz, producción de medios y programación sofisticadas, el sitio se organiza a partir de un discurso conceptual fuerte. Recordando a Godard, quien considera su cine de los años setenta la obra de un gran engañador, sería posible decir que el sitio de Mark Amerika engaña al usuario como pocos: *Filmtext* es una de las experiencias mejor acabadas de narrativa digital.

La técnica de escritura dinámica, que Amerika llama de *Cinésriptura*, mezcla animación, cultura *game*, *action* scripts, literatura, video y música pop. El trabajo tiene fluencia en todos los recursos utilizados. La alternancia entre secuencias planificadas y control del usuario hace de cada fragmento una sorpresa y un estímulo. Las secuencias de video que se acrecentaron a la versión 2.0 —como elemento narrativo del nivel 2 en el modo videojuego— tienen una calidad plástica rara, lo que les da autonomía. Sobrevivirían fuera de

su contexto como trabajos audiovisuales representativos de la plástica digital. Funcionan en la interfaz con sorprendente eficacia. Y finalmente se pueden montar con dos tipos de opacidad: una que convierte la ventana de video en un *pop-up* extremadamente bien integrado al resto del sitio; otra que fusiona el video con la fotografía al fondo.

5. EL USUARIO ES EL MENSAJE

En *Portrait One*, Luc Couchersne investiga el universo del retrato con recursos digitales. Trabajando con la clásica situación del retrato como forma de registro, él ofrece al usuario la posibilidad de conversar con un personaje virtual. El trabajo consiste en una serie de videos que se disparan a partir de un menú compuesto de preguntas. En ese diálogo simulado hay referencias claras a *El retrato ovalado* —cuento de Edgar Allan Poe en el que la búsqueda por parte del pintor del retrato perfecto le roba la vida a su modelo— y al universo borgeano. El uso del video crea un efecto de extrañamiento al dislocar el universo de la fotografía como momento congelado en el pasado (Barthes), para la experiencia de un presente infinito mientras el diálogo dure (véase Gagnon 1995). El trabajo de Couchersne explora de manera inteligente las posibilidades de intercambio de figuras de enunciación en ambientes digitales, pues instala una tensión entre agenciamiento y participación: la sensación inmersiva que envuelve al usuario en el universo del personaje depende de que él sea capaz de continuar la conversa. Así, al construir un retrato digital que mezcla características de los lenguajes foto y videográficos, establece una ligazón entre el futuro y el pasado de las imágenes técnicas.

Pero el video en los medios digitales puede estar completamente desvinculado de las preocupaciones plásticas que remontan al surgimiento de la fotografía. Es justamente en esos momentos cuando las experiencias con el lenguaje audiovisual en medios digitales se acercan a su esencia, pues se aproximan a cuestiones específicas de la estética digital. Un buen ejemplo de eso es el *egoscopio*, de Giselle Beiguelman. El trabajo, una intervención en el espacio público a través de paneles electrónicos controlados por Internet, ofrece al usuario la posibilidad de transformar los sitios escogidos en archivos de video digital que se transmitirán en medio de los anuncios y servicios que componen la programación de los paneles.

En el *egoscopio*, a diferencia de las normas de agenciamiento que provocan la inmersión, la artista explora la construcción de subjetividades distribuidas, como resultado de la combinación de identidades múltiples y prácticas de autoría en red. Al contrario de la pantalla pasiva del cine y del video, que

invitan al espectador a la contemplación, el panel electrónico depende de un contexto en el que la atención está dividida entre quien pide en el semáforo, el motociclista en velocidad y el anuncio en la fachada del edificio. El proyecto abre caminos para nuevas estrategias de producción audiovisual en el contexto de la cultura digital y obliga a una revisión de conceptos todavía en proceso. Una dificultad para el reconocimiento de ese tipo de trabajo que responde por lo que existe de más pertinente para el problema aquí analizado, es el hecho de que la documentación generada a partir de la intervención no es capaz de retratar con toda la riqueza necesaria el trabajo. Navegar es preciso, documentar es impreciso.

Traducción de Rosângela Dantas

NOTAS

1. Para un análisis más extenso de esa cuestión, véase "A cultura na sociedade pós-industrial", en que Philadelpho Menezes recuerda que "para evitar una adhesión pura y simple a un prefijo que, en última instancia, puede apenas comprobar la vitalidad del radical, debe darse en el análisis de las condiciones que sugieren su aparición", en P. Menezes *A Crise do Passado*. 2ª ed. San Pablo: Experimento, 2001.
2. N. de la T.: Optamos por traducir al español todas las citas presentes en el texto manteniendo los títulos de las obras en su lengua original.
3. Un análisis más completo de las sintaxis audiovisuales contemporáneas puede hallarse en *A televisão levada a sério*, de Arlindo Machado, y en el artículo "In Search of a Poetics of Spatialization of the Moving Image", de Marc Lafia.
4. Los trabajos analizados por Lafia formaron parte de la Documenta II. Algunos de ellos también participaron de la exposición Future Cinema, organizada por Jeffrey Shaw y Peter Weibel. En <http://www.zkm.de/futurecinema> se puede acceder a la documentación de algunos de los trabajos analizados, así como a otros proyectos importantes para el tema en discusión.
5. Para más detalles véase "In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image part 4 (final dispatch)". Mensaje enviado para la lista *rhizome raw* (<http://www.rhizome.org>) en 05/11/2002.
6. Más detalles en <http://rhizome.org/object.rhiz?2007>.
7. El análisis de estos trabajos se hizo en el contexto del desarrollo del sitio *Paisagem0*, en conjunto con Giselle Beiguelman y Rafael Marchetti. El trabajo explora el formato mixer y busca solución para algunos de los problemas identificados en *ambientmachines* y *Videomixer*, como la creación de un banco de datos más amplio y la formulación de un concepto de *sampler* que ultrapasa la mera utilización del re-

curso interactivo de crear una película a partir de un acervo de fragmentos previamente constituido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEIGUELMAN, G. <http://www.desvirtual.com/egoscopio/english/about.htm>.
- BOISSIER, J.-L. (1994) "Two ways of bookmaking", *artintact* 1. Karlsruhe: ZKM.
- LAFIA, M. (2002) "In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image (part 1-4)". Mensaje enviado a las listas *nettime-ne* (<http://www.nettime.org>) y *rhizome raw* (<http://www.rhizome.org>) el 18/07/2002 y el 26/07/2002, 18/09/2002, 05/11/2002.
- GAGNON, J. (1995) "Blind date in cyberspace or the figure that speaks", *artintact* 2. Karlsruhe: ZKM.
- MACHADO, A. (2000) *A televisão levada a sério*. San Pablo, Senac.
- (2001) "O sujeito no ciberespaço", *Anales del XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Núcleo de Pesquisa em Audiovisual*. Brasília: Intercom.
- MANOVICH, L. (2001) *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.

ABSTRACT

The paper discusses some usages of the audio-visual language of the digital media in dialogue with theoretical positions of authors such as Lev Manovich, Janet Murray, and Marc Lafia. The text analyzes works by Kiko Goifman, Laurie Anderson, Mark Amerika, and Giselle Beiguelman, among others, who explore audio-visual resources on CD-ROM and in the Internet—developing interfaces that are still restricted to the limits of the screen, or exploring technologies that go beyond the boundaries of the screen.

Marcus Bastos enseña en el curso de Tecnología y Medios Digitales, en la Universidad Católica de San Pablo. Además desarrolla, en el programa de Estudios Pós-Graduados en Comunicación y Semiótica en la misma universidad, el PhD "ex-Cribrir? sampler, literatura, lengua, tecnología". Fue editor de *Weblandscape0* (<http://www.sescsp.com.br/sesc/hotsites/paisagem0>) y es miembro del *Preguiça Febril* colectivo (<http://pfebril.net>).