

Archivo Fac ASAB. 2007/Alex Usquiano

DE LA SEMEJANZA A LA MODULACIÓN



LA IMAGEN Y LA OPOSICIÓN ANALÓGICO/DIGITAL

DE LA SEMEJANZA A LA MODULACIÓN



Por: Juan Alberto Conde Aldana*
juanalbertoconde@hotmail.com

Resumen

En este artículo se realiza una revisión de la oposición analógico/digital, y el estilo en que es manejada en discursos contemporáneos como los de las teorías cognitivas, la semiótica, la estética y la filosofía. En particular, se busca replantear la manera tradicional en que la oposición es utilizada para definir la imagen y sus modalidades, reduciendo toda forma de visualidad a los conceptos tradicionales de representación o semejanza, de modo que las imágenes no serían más que copias o reproducciones de lo real, independientemente del sistema o código que las produzca o interprete. Se propone, en cambio, contemplar el régimen de lo visual desde los conceptos de modulación e intensidad, apuntando hacia una ontología de la imagen, entendida como flujo energético que constituye un hilo transformador en la trama múltiple de la realidad.

Palabras claves:

Semejanza, modulación, analógico/digital, imagen, tecnología, multiplicidad, diferencia, intensidad, semiótica, ontología, código, ícono, indicio, información, cibernética, simulacro, diagrama, imagen, analogía estética, modo energético.

Abstract

This article reviews the analogic/digital opposition and the way in which contemporary discourses such as the ones of cognitive theory, semiotics, aesthetics and philosophy in particular, it aims at restating the traditional use of opposition in order to define image and its modalities diminishing any form of visuality towards traditional concepts of representation of resemblance so that images would not be anything else but a copy or reproduction of reality, apart from the system of code that produces or interprets. This article propose instead an observation of the visual regime from the concepts of modulation and intensity targeting and ontology of image understood as the energetic flow that constitutes the core threat in the multiple interwoven reality.

Key words

Resemblance, modulation, analogic/digital, image technology, multiplicity, difference, intensity, semiotics, ontology, code icon, information cybernetics, simulation, digraman, aesthetic, analogy energetic mode.

*Comunicador social y magíster en filosofía de la Universidad Javeriana. Se desempeña como docente en la Facultad de Artes ASAB de la Universidad Distrital y en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en las áreas de humanidades, estética y semiología.



Declaración Técnica de la Fuerza del Virus. Caballeros, al principio nos sugirieron que tomáramos nuestra propia imagen y estudiáramos cómo hacerla más portátil. Descubrimos que los simples sistemas codificadores binarios bastaban para contener la imagen entera, aunque requerían grandes espacios de almacenamiento; al fin comprobamos que la información binaria puede escribirse en el nivel molecular y que nuestra imagen entera puede caber en un grano de arena. Sin embargo, descubrimos que esas moléculas de información no eran materia muerta y revelaban una capacidad de vida que en otras partes se manifiesta en forma de virus. Nuestros virus infectan al ser humano y crean nuestra imagen en él.

William Burroughs
Expreso Nova



Marta Rincón. Calidad... tu punto de fusión, 2005

Si durante el siglo xx fue cada vez más frecuente oír hablar de “civilización de la imagen” o “cultura de la imagen” para calificar el estadio actual de la sociedad, hoy en día un (ya no tan) nuevo término se adhiere al siempre esquivo concepto de imagen, un adjetivo cuyo protagonismo crece al punto de conquistar su sustantivación: la imagen es ahora digital, numérica, binaria. Un adjetivo que deja perplejos a muchos, asusta a otros y despierta iridiscencias en la mirada de los más entusiastas, que creen ver en ella (la imagen digital), el futuro del arte y la cultura, pero se trata de un adjetivo que quiere sustantivarse, adquirir autonomía, reinar en y por sí mismo. Así, hablamos ya de *lo* digital, término que en todo caso se adhiere sin problemas a otras nociones, de acuerdo a distintas conveniencias. La nuestra sería ahora una “cultura digital”, una “sociedad digital”. Es así como lo digital está buscando su autonomía como concepto para definir una época, tal y como lo afirma Peter Lunenfeld:

Lo digital está conectado a otros términos: electrónico, “cibernético”, telemático. Estos términos son mucho más que nomenclatura tecnológica. Se ha probado su eficacia como cabales descripciones de un momento histórico. Nadie puede definir con claridad qué quiere decir cuando utiliza el adjetivo “moderno”, pero hablar de “edad moderna” es casi siempre una declaración comprensible. Aún más difícil de definir es el término “postmoderno”, pero éste también es útil a la hora de describir un conjunto de tendencias conflictivas, movimientos y artefactos recurrentes. Yo mantengo que «digital» tiene una función similar como contenedor para cualquier término que nosotros o nuestros sucesores escojan para describir nuestro presente inmediato¹.

Sin embargo, lo digital mantiene una estrecha relación con el término al cual parece querer desplazar; aunque no se refiera explícitamente a la imagen, ésta se manifiesta en un juego conceptual de irónico carácter binario: pensamos lo digital como opuesto a lo analógico, término que en más de un sentido se asocia con la imagen, ya sea para definirla como productora de significación, como lenguaje e incluso como modo de ser, como esencia, como realidad. En el presente artículo buscaremos explorar esta oposición y el papel que juega dentro de la teoría de la imagen.

Analogico – digital: de la terminología técnica a la teoría

La oposición analógico/digital proviene del vocabulario científico, en particular de la teoría de señales, de uso corriente en el ámbito de la ingeniería y la tecnología. Entonces, ¿cómo es que se ha transpuesto a una serie de teorías sobre la imagen, que van de las ciencias cognitivas, pasando por la semiótica y la estética, hasta la ontología? En gran medida, es desde una reflexión filosófica en torno a la naturaleza de la imagen, que tal distinción nos pone ante dos regímenes de pensamiento en frecuente pugna e interacción; lo que podríamos denominar, empleando los términos clásicos, la oposición entre una perspectiva “atomista” y otra “holista” de la imagen, oposición que ha supuesto más de un dolor de cabeza para las teorías semióticas². Por otro lado, la distinción

¹ Lunenfeld, Peter. (1999). *Screen Grabs: The Digital Dialectic and New Media Theory*. En: *The digital dialectic*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. p. xvi. (Traducción del autor).

² Véase, a este respecto, Groupe. (1993). *Tratado del signo visual*. Madrid: Ed. Cátedra, Signo e Imagen. En particular, el capítulo III: *Semiótica general de los mensajes visuales*.

entre lo continuo y lo discreto implica otros problemas cercanos como el de la cantidad y la cualidad, formulados tanto por la filosofía como por la geometría, la física y la matemática.

Exploremos, entonces, el tránsito que han sufrido estos términos al pasar de la terminología técnica al pensamiento reflexivo. Peter Lunenfeld nos recuerda que, así como lo digital es mucho más que la sistematización informática de medios y sistemas, lo analógico también ha sobrepasado su mera descripción en términos de señales que dependen de un sistema proporcional de registro de los estímulos físicos. El autor propone observar dos ejemplos frecuentemente citados: la digitalización de la telefonía y la de la imagen, la cual supone una transformación cualitativa de estos medios, al traducir todo estímulo físico en estructuras binarias de ceros y unos. Recordemos que el término digital viene de número; según la etimología, los números eran los dígitos (dedos) en las manos, utilizados desde la antigüedad para contar. Así, tanto la voz humana como los estímulos de la luz sobre los objetos que dan lugar a la imagen fotográfica se convierten en secuencias numéricas: lo continuo del mundo físico se hace discreto, lo homogéneo se fracciona. Este tránsito supone cierta forma de valorar lo analógico frente a lo digital, tal y como nos recuerda Lunenfeld:

Podemos, de hecho, esperar una cierta fragmentación de los medios digitales, precisamente debido a esta gradación, conduciendo a cierta categorización de lo análogo como más natural en cierto modo, menos polarizado, más curvo. Sin embargo, el efecto estético del movimiento hacia la digitalización de todas las cosas, desde el teléfono hasta la fotografía, desde los sistemas de procesamiento de texto hasta el cine, va mucho más allá de una distinción entre lo curvo o continuo y lo fragmentado. Es la capacidad que tiene el computador electrónico para codificar una vasta variedad de información digitalmente lo que le ha proveído un lugar tan central al interior de la cultura contemporánea³.

Otl Aicher establece una distinción de tipo cognitivo, y lo hace a partir de una imagen: el reloj analógico de manecillas nos da el "paisaje del tiempo", una imagen analógica total, aunque es menos preciso. El reloj digital, en cambio, nos da una cifra exacta, pero nos priva de la posibilidad de relacionar visualmente los distintos momentos del día. Lo esencial de la imagen analógica es que nos permite establecer relaciones, comparaciones, lo cual ya es parte de la forma en que pensamos:

...separar cuerpo y espíritu de tal manera que el pensar tuviera que ser visto como actividad espiritual, y la percepción, en cambio, como actividad corporal [ya no es posible]. El hombre piensa con los medios de la

percepción, y percibe con ayuda del pensar. Su pensar es un pensar analógico, un pensar vidente. Percibir y pensar pueden ser separados conceptualmente, pero, en el fondo, se trata de dos aspectos de un mismo proceso⁴.

Aicher nos pone ante una revaloración de lo analógico frente al "conocimiento digital", el cual, por su carácter lineal y preciso, no posee valoración, no permite ese juicio valorativo de la realidad, esencial para el pensamiento humano desde esta perspectiva. Por otro lado, lo analógico también posee una dimensión científica, la de la geometría y la matemática de las posiciones, la cual se opone a la "matemática de las magnitudes", más cercana a lo digital. Así, Aicher eleva la oposición a un nivel cognitivo, que determinaría dos modalidades de conocimiento en pugna.

Sin embargo, hay que tener cuidado con la explicación cognitiva de la relación analógico-digital. En su obra *El giro semiótico*, Paolo Fabbri cuestiona las teorías semióticas tradicionales que se basaban en la distinción entre los hemisferios cerebrales para sustentar esta oposición:

Según la Vulgata semiótica, lo analógico corresponde a las cosas que se parecen a sus referentes, mientras que lo digital tiene que ver con todo lo que está caracterizado con cierta discontinuidad, que no se verifica fácilmente en el mundo llamado real. La analogía se basa en lo continuo y la digitalidad en lo discontinuo; por consiguiente, el lenguaje verbal se sitúa en el lado de lo discontinuo, mientras que la imagen y la música están en el analógico. Todo esto basado en una teoría científica que divide el cerebro en dos y coloca a la izquierda lo digital, es decir, el lenguaje, y a la derecha lo analógico, la imagen y la gestualidad⁵.

En contraposición a este modelo del cerebro, que considera reductivo, Fabbri invoca a investigadores más recientes que, según él, son más prudentes a la hora de categorizar o dividir las áreas de su funcionamiento; ellos "dicen que éste es flexible, que los recorridos en su interior no se pueden asignar *a priori*, que en cualquier caso es muy plástico y que todas las localizaciones pueden cambiar y transformarse"⁶.

Por otra parte, Fabbri afirma que el propio lenguaje verbal no puede ser reducido a una modalidad cognitiva digital. Al hablar utilizamos medios discontinuos, las estructuras sintácticas y gramaticales del lenguaje, pero también empleamos entonaciones, acentos, modulaciones de la voz, gestualidad, todas ellas actividades que no son discontinuas. El lenguaje, entonces, es analógico y digital.

⁴ Aicher, Otl. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Ed. Gustavo-Gili, p. 80.

⁵ Fabbri, Paolo. (2000). *El giro semiótico: las concepciones del signo a lo largo de su historia*. Barcelona: Editorial Gedisa, pp. 42-43.

⁶ *Ibid.*, p. 43.

³ Lunenfeld, P. Op. cit., p. 79.



Así que, si se quiere contemplar la relación analógico/digital desde un punto de vista cognitivo, es necesario superar el clásico argumento de los hemisferios cerebrales. En este sentido, la teoría de la complejidad de Edgar Morin ofrece una perspectiva más completa. Morin afirma que "el conocimiento por analogía es un conocimiento de lo semejante por lo semejante"⁷, el cual opera a partir de similitudes y señala la existencia de distintos tipos de analogía:

1. Analogía de las proporciones (similares) y las relaciones (iguales), como la que existe entre el reloj de manecillas y el movimiento del sol.
2. Analogía de formas o configuraciones. A través de isomorfismos y homeomorfismos, como las que se dan entre los organismos de los peces y los cetáceos o entre el ala del murciélago y la del ave.
3. Analogía organizacional y funcional. A través de ésta se puede establecer homologías, como las que permiten la aparición del fenómeno de la retroalimentación negativa en sistemas físicos naturales y artificiales, en sistemas biológicos y sociales.
4. Las analogías "libres", espontáneas, de valor sugestivo y afectivo, como las metáforas poéticas y cotidianas.

Estas múltiples clases de analogías están presentes en los procesos cognitivos, en sus distintos niveles. Por otra

parte, Morin afirma que el conocimiento humano requiere también del "tratamiento binario (digital) de las informaciones en todos los niveles de la computación cerebral", de modo que la discriminación alternativa del modo digital analiza y controla el uso de las analogías a partir de reglas que organizan el conocimiento. Así mismo, el lenguaje opera a su vez como un controlador digital, imponiendo leyes organizativas a partir de criterios lógicos como la negación (binaria) falso-verdadero. Morin concluye:

De este modo, los principios/reglas que organizan el conocimiento humano instituyen, en el nivel cerebral así como en el nivel mental/espiritual, una dialógica cooperativa digital/analógica. Esta doble dialógica es de naturaleza compleja, es decir que las relaciones entre lo digital y lo lógico por una parte y lo analógico por la otra, no sólo son complementarias, sino que son también concurrentes y antagonistas⁸.

Morin quiere demostrar que la analogía, a pesar de la desconfianza con que fue vista en el mundo científico durante mucho tiempo, es con frecuencia uno de los recursos de la ciencia, como en el caso del estructuralismo, que en sus orígenes sería, desde esta perspectiva, la transposición analógica de la estructura lingüística a las leyes del parentesco, y luego a la totalidad de las dimensiones de la cultura. Así mismo, la cibernética rehabilitó la analogía

⁷ Morin, Edgar. (1994). *El método (III): el conocimiento del conocimiento*. Madrid: Ediciones Cátedra, p. 152.

⁸ *Ibíd.*, p. 154.

en el ámbito científico, como en el tercer tipo de analogía (entre el *feedback* negativo en sistemas artificiales, naturales, biológicos y sociales):

El razonamiento por analogía forma parte, pues, del camino que conduce a la modelización y a la formación, pero a condición de obedecer a la dialógica de lo analógico, lo lógico y lo empírico, es decir al control de la verificación deductiva y la verificación empírica. A partir de ese momento, se constituyen como vaivén de lo concreto a lo abstracto y de lo abstracto a lo concreto, a través del cual se teje y se crea la *concepción*, es decir un nuevo modo de organizar la experiencia y considerar lo posible⁹.

Con lo anterior, Morin busca replantear la oposición analógico-digital formulándolos como complementarios, como procesos cognitivos y perceptivos. En este punto, sin embargo, debemos señalar que, detrás de todos los modos de analogía que nos propone Morin, así como en los ejemplos que provee, incluida esta lectura de la cibernética desde la construcción de modelos, no hay, en últimas, más que una misma definición: aquella que hace depender la analogía de la semejanza. Si la analogía es el conocimiento de "lo semejante por lo semejante", y además instituye modelos que en un segundo momento, cuando lo digital introduce la diferencia, la separación, la oposición, configuran un repertorio o un sistema de conocimiento, parece que no se logra del todo escapar a la idea de una primacía epistemológica de un sistema (analógico, basado en la semejanza) frente a otro (digital, sustentado en la diferencia).

La lectura de la imagen: del braille al espectáculo

Hasta este punto, hemos encontrado varios argumentos que nos invitan a no asumir más la oposición analógico-digital como mutuamente excluyente. Por eso hemos anunciado la necesidad de retomar la distinción continuo/discreto, la cual nos conecta con otro conjunto de oposiciones en las que la imagen estaría siempre en el punto contrario del número y la palabra. Al fin, ¿Se puede hablar de "imagen digital", o estaríamos ante un curioso oximorón? Este interrogante aparece de manera recurrente en las teorías semióticas de la imagen. Es en este punto donde encontramos nuestra oposición en directa relación con la teoría de la imagen.

Umberto Eco, por ejemplo, la ha asumido desde sus primeros trabajos, reformulándola en su intento por plantear cualquier posible semiótica de la imagen. En su obra *La estructura ausente* Eco le dedicaba un apartado a esta inquietud, retomando muchos de los matices que hemos visto hasta el momento; trata de ubicar los fenómenos de la imagen desde una teoría de los códigos, según la cual el carácter convencional (y no natural o motivado del todo) de lo icónico tendría que ser expuesto a un análisis de signos tal y como

lo ha sido la lengua verbal. Lo que le preocupa a este autor es la idea de que la imagen sea esencialmente analógica:

En realidad, decir que una unidad discreta (o una suma de unidades discretas) «x» se corresponde con otra unidad discreta de otro sistema, supone precisamente la intervención de una convención codificadora. Pero si una determinada intensidad de corriente se corresponde analógicamente, pongamos que con una determinada magnitud física, se establece esta correspondencia basándose en una semejanza precedente. Esta semejanza depende de la convención, pero la precede y la instituye.

En tal caso, el código no se explica por la convención que lo establece, sino que ha de buscar su propia justificación en algo precedente que no es código y que (...) es afín precisamente a la semejanza icónica: la intensidad de corriente tiene algunas de las propiedades de la magnitud numérica que representa¹⁰.

Nos encontramos así con la equivalencia entre la imagen (icónica) y la señal analógica (en tanto definición técnica), esta vez desde un argumento semiótico: tanto la una como la otra, si bien son codificadas, basan su carácter signico en un proceso anterior a la convención. Esto es problemático en tanto el modelo analógico "puede funcionar muy bien (como funciona la percepción o la representación icónica), pero no estamos en condiciones de explicarlo porque, en resumidas cuentas, no lo hemos producido nosotros"¹¹. Esta idea concierne a una de las bases de la teoría semiótica de Eco: la distinción entre señal y signo, o entre los umbrales inferior y superior de la semiótica. Si la imagen icónica es puramente analógica, quedaría confinada, desde esta perspectiva, al umbral inferior¹². Además, lo que le preocupa a Eco es que, si instauramos la semejanza como principio "natural" de las imágenes, todo sistema explicativo posterior que se erija sobre ella tendrá "pies de barro", pues partirá siempre de un segundo momento, el momento en que interviene el código, la convención, sobre esa analogía primigenia.

De ahí que la cuestión de demostrar la posibilidad de reducir la imagen a un código digital –o digitalizable– adquiera un carácter metodológico, e incluso epistemológico: sólo así tendría pertinencia el estudio semiótico de la imagen; pues para el creador, el diseñador, el espectador o el receptor de un mensaje

¹⁰ Eco, Umberto. (1994). *La estructura ausente: una introducción a la semiótica*. Barcelona: Ed. Lumen, p.208.

¹¹ *Ibid.*, p. 209.

¹² Con relación a este punto, no debemos olvidar que la imagen es, en términos físicos, una "señal analógica", procesable y cuantificable, y eso es lo que ha permitido que sea convertida digitalmente. Pero este procesamiento implica, de inmediato, un cambio de estatuto, si no físico, si «ontológico»: para un ingeniero, las imágenes (o cualquier otro tipo de fenómenos) digitales son también señales, sólo que pertenecen a otro orden: el orden de lo discreto, que tiene su propia naturaleza dentro del horizonte infinito del número y las magnitudes.

⁹ *Ibid.*, p. 156.



Alex Espinosa, *Rehabilitación ambiental*, 2004

visual es suficiente la lectura analógica –que, como vimos con Aicher, se basa en la relación y la comparación– ya sea para la producción, la valoración o el disfrute de la imagen.

Por eso a Eco le basta con demostrar, por un lado, que cualquier código analógico puede ser reducido a una estructura digital en teoría, “aunque en la práctica no podamos analizarlos siempre como tales”, y por otro lado que “esta demostración concierne una vez más (como en las ciencias de la naturaleza) al modo en que se intentan explicar los fenómenos de comunicación en su conjunto, y no implica ninguna afirmación ontológica final ni ninguna acepción definitiva sobre la estructura universal de la comunicación”¹³.

Así, a causa del conflicto entre la lectura digital de carácter teórico, y las prácticas analógicas de la imagen, Eco se resuelve por una hipótesis mixta, en tanto habría que “dejar establecido una especie de principio de complementariedad dentro de la semiótica, afín al de la física, según el cual el signo puede ser estudiado ya como icono, ya como articulación de unidades discretas”¹⁴. Eco trata de formular una adecuación del modelo analógico frente al binarismo en el estudio de la imagen, basada en la lógica difusa, según la cual habría una codificación “blanda” o borrosa, que no se es-

¹³ *Ibid.*, p. 210.

¹⁴ *Ibid.*, p. 210.

estructura por oposiciones binarias, sino que se organiza en grados. Y frente a esta posibilidad intermedia, Eco se pregunta:

...si una convencionalización de esta especie es o no total y constitucionalmente irreducible a la binaria (y represente, por lo tanto, su constante alternativa, el otro polo de una oscilación continua entre lo cualitativo y lo cuantitativo) o bien si, a partir del momento en que se introducen grados en el continuo, estos grados ya no funcionan –en lo que se refiere a su poder de significación– por exclusión recíproca, implicando así cierta forma de oposición. La tendencia corriente también reconoce una oposición insoluble entre arbitrario y motivado¹⁵.

Una vez formulada la cuestión desde la teoría de los códigos, Eco se refugia en la ingeniería de las comunicaciones, pues ella ha logrado reducir en casi todos los casos los modelos analógicos a códigos digitales, en las distintas áreas de la técnica de producción de sonido e imagen (incluso a finales de los años 60, cuando Eco inauguraba estas reflexiones). Si los fenómenos (acústicos o visuales) no son digitales, son al menos digitalizables.

Así, la producción gráfica logró sistematizar la imagen en tramas, plantillas y otras unidades discretas

¹⁵ *Ibid.*, p. 212.

que, al combinarse, producen imágenes de apariencia continua. Para finalizar, las gráficas por computador son la prueba definitiva, de acuerdo con la incipiente exploración de Eco, de que toda imagen puede ser convertida o producida desde un código digital. El autor concluye su revisión de los dos modelos con una reflexión de gran pertinencia para nuestros intereses: "Todo lo que se ha dicho no quiere decir (en sentido ontológico) que la imagen icónica sea «naturalmente» digital. Nos hemos negado a admitir dogmáticamente hipótesis como ésta. Pero sí implica que cualquier imagen icónica pueda ser analizada y producida digitalmente, con lo que se confirma lo que dijimos"¹⁶.

Una inquietud ontológica se cruza así en el camino, pero es inmediatamente evadida. Hay que tener en cuenta que en la obra que estamos comentando, una de las intenciones de Eco es tomar cierta distancia frente a la herencia estructuralista de la semiótica, al menos en lo que se refiere a cualquier intento por "ontologizar" los conceptos de estructura, código y demás aparato teórico de la disciplina. Sin embargo, ello no oculta el hecho de que la desviación, el salto que da Eco al remitirse a las tecnologías digitales, no resuelve tampoco la distinción y su pertinencia para una aproximación semiótica a la imagen.

De hecho, en tiempos más recientes el propio Eco lleva a cabo una revisión sistemática de todos sus planteamientos en torno a la imagen, recordando el debate en torno al iconismo de los años 60 y 70 y sus propias afirmaciones al respecto. Dentro de la valoración de tales afirmaciones y cuestionamientos, identifica su indagación sobre los modelos analógico y digital como una de las vías interesantes emprendidas desde entonces:

Estoy orgulloso de haber planteado este problema que, si en los años sesenta podía verse como un tecnicismo irrelevante, hoy, a la luz de las teorías computacionales de la imagen, es de mayor importancia. Pero en aquella época, en cambio, la observación tenía sólo valor retórico, porque sugería que se podía reducir la aureola de indecibilidad que rodeaba a los hipoiconos. Desde el punto de vista semiótico no resolvía nada, porque afirmar la traducibilidad digital de la imagen en el plano de la expresión, no elimina la cuestión de cómo se verifica en el nivel cognitivo un efecto de semejanza¹⁷.

Esta conclusión ratifica el hecho de que la semiótica está lejos de resolver el problema de la imagen a partir de los modelos que nos ocupan. De hecho, hay quienes desconfían de esta remisión a la esfera tec-

nológica, o al menos invitan a asumirla con cuidado, en particular cuando la cuestión se aborda desde el punto de vista de la recepción o lectura de la imagen. Así, por ejemplo —y también desde una perspectiva semiótica—, Jean-Marie Schaeffer, refiriéndose al ámbito particular de la imagen fotográfica, recuerda que sucumbir a la tentación de los modelos cibernéticos es fácil, pero peligroso. Pues el tipo de información que se procesa en su recepción es diferente: no se trata ni de la información física de la luz sobre los cuerpos, ni de información cibernética digitalizada de carácter discreto, sino de información analógica que supone formas continuas y globales:

No niego que la cantidad de información analógica depende de la cantidad de información cibernética, pero esta dependencia cuantitativa sólo es pertinente como relación entre la información analógica y su *materialización* física (en consecuencia, no hay traducción posible entre dos sistemas informacionales que podrían ser lógicamente equivalentes). La relación entre la imagen fotónica y la imagen fotográfica, como relación entre dos sistemas informacionales, sólo es pertinente cuando se plantea la cuestión de la prueba fotográfica"¹⁸.



Andrés Fernando Posse. iconos. 2006

Curioso dualismo el que reintroduce Schaeffer: ¿Qué es entonces

la "información analógica" si no es "física", si no es luz? ¿Por qué duplicar los "sistemas informacionales", y decir que uno es el reflejo o la materialización del otro? Ahora bien, es necesario tener en cuenta que Schaeffer habla específicamente de la imagen fotográfica tradicional, desde una perspectiva semiótica que comparte con Philippe Dubois o incluso Roland Barthes, la cual implica un sesgo particular: basados en cierto aspecto de la teoría del signo de Ch. S. Peirce, todos estos autores han definido la imagen fotográfica desde el concepto de indicio, según el cual la fotografía tiene una relación directa, dependiente, con la realidad, de modo que este medio sería "prueba de verdad", conectada con el mundo por una relación de contigüidad, de causa-efecto. Y aunque se acepta que hay convenciones, sesgos, puntos de vista y manipulaciones en la producción fotográfica, este carácter indicial persiste, y es heredado por el cine y las tecnologías analógicas de la imagen, dando lugar a una especie de ontología de profundas implicaciones éticas y estéticas, como señala

¹⁶ Ibíd. p. 216.

¹⁷ Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Editorial Lumen, Barcelona, 1999. p. 400.

¹⁸ Schaeffer, Jean-Marie. (1990). *La imagen precaria: del dispositivo fotográfico*. Madrid: Ediciones Cátedra, Signo e Imagen, p. 57.

Alain Renaud, citando a André Bazin:

Lo fotográfico como prueba ontológica: «Las virtualidades estéticas del cine residen en la revelación de lo real.» En este punto preciso se formará una idea baziniana del cine, instituyendo su imagen en el orden de una ética, de una estética y de una política: la «crueldad» de la imagen-sonido registrada (Daney) que hará que un plano pueda (e incluso deba) ser considerado como «asunto de moral» (Godard), un travelling como una posible abyección «insostenible» (Rivette)¹⁹.

Se trata, en efecto, de una ontología, que podríamos incluso llamar “materialista” o “naturalista”. Esta remisión indicial sería provechosa, precisamente, en este nivel ontológico, pues implica una continuidad entre la imagen y la realidad. La explicación volvería al terreno material, y el dualismo entre una información física y otra que no lo es, sería reemplazado por la identificación de dos flujos de información, o incluso entre dos estados de la información visual, que nunca dejaría de ser física. En este punto, la remisión indicial de la imagen fotográfica presenta otros problemas, en particular frente a lo digital. Pues como señala a continuación Alain Renaud, este carácter ontológico de la fotografía tiene fuertes reminiscencias teológicas:

«La verdad del cine es el registro, escribía Daney en *Perseverancia*; salir de él, es salir del cine. Sólo lo que es registrado puede tener una historia sagrada. No hay que tener miedo de poner a este arte del registro en relación con una historia más antigua de la imagen en las sociedades occidentales, pasar por la teología... No espero nada de un cine que se nutra de sí mismo.» (...) ¡No hay duda de que según tales criterios, la imagen digital no parece ser de las más «católicas»! Su virtud está en otro lado: los juegos logológicos reemplazan en ella a la gravedad sustancial; ser, imagen y pensamiento definen allí extraños y sutiles intercambios²⁰.

De alguna manera parece revivir aquí el temor, la desconfianza endémica, heredada del platonismo, hacia esta nueva forma de simulacros, de falsas copias de la realidad (la fotografía tradicional sería una copia auténtica) en una revivida voluntad de selección que busca siempre hallar el auténtico formato de registro de realidad y creación artística... Estamos aquí ante una de las grandes paradojas de

lo digital, pues tan pronto nos apresuramos a ubicarlo del lado del simulacro –entendido en sentido que le da Deleuze²¹, como aquellas formas de visibilidad que no pueden ser reducidas a la semejanza con un modelo que las precede– cientos de voces concurren para recordarnos que la imagen digital, en tanto depende de un modelo, podría ser considerada la más platónica de todas... Sin embargo, Renaud a su texto nos invita a reformular estas cuestiones:

(...) lo digital no enuncia ni la muerte del ser, ni el fin del sentido; es de hecho la construcción de una hipersensibilidad con vistas a un régimen de ser más profundo en pleno ascenso cultural y sin duda artístico. Aun ligado con una materiología y una mediología enormemente ambiguas, el pensamiento digital oculta en sus alforjas virtuales más vueltas que las que algunos, apurados por desgarrarlas, imaginan²².

De hecho, la propia fotografía, en el tránsito a lo digital, ha experimentado una suerte de “muerte” (¿no le pasó lo mismo a todos los lenguajes que terminaron siendo clasificados bajo el rótulo de arte?) de la cual, sin embargo, resurgió transformada. Así, se habla hoy en día de una postfotografía, que supondría para este medio tradicional una transformación radical, alejándola de los conceptos de huella o índice:

Así la «muerte» que la fotografía ha sufrido en la era electrónica consiste en realidad en un proceso de «desindexación». El nuevo escenario epistemológico devuelve a la imagen la linealidad de la escritura o de la pintura. La fotografía se libera de la memoria, el objeto se ausenta, el índice se desvanece. La cuestión de representar la realidad deja paso al énfasis en la construcción del sentido. Se ha afirmado, gráficamente, que del mismo modo en que la fotografía emancipó a la pintura de la representación realista, hoy las tecnologías digitales devuelven el favor a la fotografía²³.

Entre el indicio y el icono, las teorías semióticas parecen naufragar en el mar de imágenes que nos inundan hoy en día, presas del fantasma de la semejanza, pero encontrando también cierto asidero en el símbolo, categoría que completa la triada semiótica de Peirce, al menos en este nivel. Lo que ha permitido que la imagen se “haga digital”, es el hecho de que haya podido



19 Renaud, Alain. “La frontera digital del cine”. Texto publicado en *Cahiers du Cinéma* n° 550, octubre de 2000. p. 48-50. Traducción: Fernando la Valle. http://www.otrocampo.com/5/cd_renaud.html.

20 Ibíd.

21 Deleuze, Gilles. (1994). *Lógica del sentido*. Barcelona: Ediciones Paidós.

22 Renaud, Alain. Op. cit.

23 Fontcuberta, Joan. “Después de la fotografía: identidades fugitivas”. En: Revista *El paseante: la revolución digital y sus dilemas*. Números 27 y 28 (dossier). p. 106.



ser traducida a una forma de escritura, al conjunto de códigos que configuran el lenguaje informático. Así mismo, la imagen de síntesis cumpliría con los requisitos de pertinencia semiótica: engendrada ella misma desde un modelo, sin ninguna relación directa con una fuente material previa, estamos ante una imagen nacida plenamente de la convención, hija de una forma de escritura lógica, Como señala Philippe Quéau:

A diferencia de las imágenes fotográficas o de vídeo, nacidas de las interacciones de la luz real con superficies fotosensibles, estas imágenes no son primero imágenes, sino lenguaje. Se encarnan de forma abstracta, por así decirlo, en modelos matemáticos y programas informáticos. Sólo en un segundo momento, y siempre de forma incompleta, pueden presentarse también en forma de «imágenes»²⁴.

Pero el estatuto de estas imágenes, así como las cuestiones que plantean para una filosofía de la imagen, están todavía por definir. Antes hemos de aproximarnos al interrogante ontológico que la relación analógico-digital le suscita a la semiótica y con el que ha coqueteado, pero que ha dejado en suspenso. Pues al enseñorearse del dominio digital, en tanto código simbólico, la cuestión de lo analógico continúa en la sombra, oscilando entre el indicio y el icono, entre la semejanza y la contigüidad.

La analogía y la intensidad

Ahora bien, existe otra aproximación a este problema, desde la cual no se renuncia definitivamente a la oposición analógico/digital, sino que se incluyen

24 Quéau, Philippe. (1995). *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona: Ediciones Paidós, p. 32.

en ella otros matices que pueden ayudarnos en este intento de reformulación de la dicotomía. La obra de Gilles Deleuze recorre tácitamente nuestra duda acerca de la remisión de lo analógico a la pura semejanza, o al menos a una semejanza natural, fundacional de cualquier acto de pensamiento o de producción de imágenes. Será este filósofo el que nos permita aproximarnos con nuevas herramientas a la oposición analógico-digital, sin evadir su dimensión ontológica; por el contrario, nos va a permitir abordar una auténtica "ontología de la imagen".

En el ensayo que le dedica al pintor británico Francis Bacon²⁵, Deleuze retoma la distinción analógico-digital, para presentarnos una suerte de micro-historia "natural"²⁶ de la pintura moderna, es decir, el registro de una serie de estadios formales y materiales por los que ha pasado la pintura durante el siglo xx. Según Deleuze, la catástrofe surge en la pintura en el momento en que se enfrentan el orden óptico de la representación tradicional, y el orden táctil, "manual", del quehacer pictórico.

Este enfrentamiento acontece en lo que Deleuze, tomando el término de Bacon, denomina "diagrama". El diagrama es el conjunto de líneas, manchas, trazos y zonas que surgen en el lienzo bajo la mano del artista, parte gesto y parte programa de trabajo o boceto. De ahí que lo llame un conjunto operativo, pero en el diagrama ya no se busca figurar o representar; es decir, no se busca significar. El diagrama sería lo que Deleuze llama una entidad asignificante. Deleuze establece tres vías a través de las cuales la pintura moderna ha introducido la catástrofe en el arte, ha explorado el diagrama.

La primera de esas vías es la abstracción. En una especie de ejercicio espiritual, los pintores abstractos reducen el caos alejándose de lo táctil, a la búsqueda de una experiencia visual de formas puras, asépticas, limpias ya de las contingencias ópticas de la figuración. La segunda vía identificada es la emprendida por el expresionismo abstracto y al arte informal, y tiene su clímax en el *action painting*. Esta vía se caracteriza por la exploración de una línea sin contorno, la búsqueda de texturas que se despliegan caóticamente por todo el cuadro, liberando el diagrama hasta la saturación. Al eliminar la línea de contorno, se lograría "pintar entre las cosas", esto es, extender la catástrofe, desencadenarla. Así, el expresionismo abstracto se encuentra en las antípodas de la abstracción tradicional: ya no busca la visión interior que da lo infinito, sino la extensión de una potencia puramente manual, la subordinación del ojo a la mano.

Sin embargo, habría una tercera vía de aproximación a la catástrofe, que no la elude de un salto como la abstracción, ni la radicaliza como el arte informal: esa vía sería la

25 Deleuze, Gilles. (2002). *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros.

26 Del mismo modo en que Deleuze afirma que sus estudios sobre cine constituyen una taxonomía de imágenes y una historia natural, no cronológica sino de sus formas y evoluciones internas, podemos afirmar que su recorrido por la pintura sigue una línea semejante.

elegida por Bacon, quien creía que la pintura abstracta no tiene sensación, es un puro código cerebral, reduciéndose a una simbólica o taquigrafía de la figuración. Por su parte, el expresionismo abstracto se ha dejado desbordar por el diagrama, se ha hecho una “argamasa” indiferenciada, al perder todo contorno. Bacon busca, por el contrario, salvar el contorno, y así limitar el diagrama, mantenerlo “operatorio y controlado”. La figura ha de emerger nítida del diagrama, conjurando la catástrofe. Esta tercera vía ya no es ni óptica, como la de la pintura abstracta, ni manual, como el *action painting*, pero, ¿cómo entra la oposición analógico-digital en este contexto?

En la exploración de esta tercera vía, Deleuze hace unas precisiones en dirección algo distinta a la semiótica, reformulando nuestra oposición:

(...) no podemos contentarnos con decir que el lenguaje analógico procede por semejanza, mientras que el digital opera por código, convención y combinación de unidades convencionales. Porque, con un código, se pueden hacer tres cosas por lo menos: se puede hacer una combinación intrínseca de elementos abstractos. Se puede hacer una combinación que dará un “mensaje” o un “relato”, es decir, que estará en una relación isomorfa con un conjunto de referencia. Se pueden por fin codificar los elementos extrínsecos de tal manera que sean reproducidos autónomamente por los elementos intrínsecos del código (así es un retrato obtenido por ordenador, y en todos los casos en que se pueda hablar de una “estenografía de los datos figurativos”). Parece así que un código digital cobra ciertas formas de similitud o de analogía: la analogía por isomorfismo, o la analogía por semejanza producida²⁷.

Si el código puede asimilar la analogía, habría que distinguir entre dos tipos de analogía: una productora, la analogía tradicional, en la que “las relaciones entre elementos de una cosa pasan directamente entre los elementos de otra, que desde entonces será la imagen de la primera: como para una foto, que capta las relaciones de la luz”. Otra producida, “cuando aparece bruscamente como el resultado de relaciones totalmente distintas de las que está encargada de reproducir: la semejanza surge entonces como el producto brutal de medios no semejantes”²⁸. Este segundo tipo de analogía es producido mediante la sensación. Deleuze la denomina analogía estética, y aunque se corresponde con el tipo de analogía producida por la pintura, también puede ser comprendida a partir de un dispositivo tecnológico:

Hoy se puede relacionar con el ejemplo sonoro de los sintetizadores. Los sintetizadores *analógicos* son «modulares»: ponen en conexión inmediata elementos heterogéneos, introducen entre estos elementos una posibilidad de conexión propiamente

ilimitada, en un campo de presencia o sobre un plano finito, todos cuyos momentos son actuales y sensibles. Mientras que los sintetizadores *digitales* son «integrados»: su operación pasa por una codificación, por una homogenización o binarización de los *data*, que se hacen sobre un plano distinto, infinito por derecho, y del cual lo sensible no hará más que resultar por conversión-traducción²⁹.

Según esto, lo primero que hace el código digital es homogeneizar los datos materiales o las señales físicas y sólo entonces podrá combinar series heterogéneas, mientras que los dispositivos analógicos lo hacen de manera inmediata. Por otro lado, Deleuze se refiere a otro componente de los sintetizadores, el de los filtros que se le aplican al sonido:

El filtro tiene sobre todo la función de modificar el color de base de un sonido, constituir o hacer que varíe el timbre; pero los filtros digitales proceden a una síntesis aditiva de formadores elementales codificados, mientras que el filtro analógico opera las más de las veces por sustracción de frecuencias (“paso-alto”, “paso-bajo”... etc.), de manera que lo que se suma de un filtro a otro son sustracciones intensivas, una adición de sustracciones, que constituye la modulación o el movimiento sensible en cuanto caída. En pocas palabras, *es tal vez la noción de modulación en general (y no de similitud)* la que sea apta para hacer que comprendamos la naturaleza del lenguaje analógico o el diagrama³⁰.

En lugar de la semejanza, Deleuze nos propone la modulación, pero el ejemplo antes citado parece demasiado técnico, demasiado oscuro. Todavía no es claro en que consiste este concepto, que encontraremos de manera recurrente en la obra de este filósofo, referido a distintos procesos y en diversos contextos. El concepto de modulación vuelve a aparecer, relacionado una vez más con la distinción analógico/digital, en otra obra cercana a ésta, tanto cronológica como temáticamente: en el segundo volumen de sus estudios sobre cine, dedicado a la imagen-tiempo, Deleuze aborda directamente la semiología, para cuestionar sus supuestos fundamentales en torno a la imagen cinematográfica.

Su punto de partida son los estudios inaugurales de semiología del cine de Christian Metz, cuya principal dificultad consiste, de acuerdo con Deleuze, en la reducción de la imagen cinematográfica a los modelos lingüísticos, lo cual hace caer la teoría en una paradójica circularidad: “la sintagmática se aplica porque la imagen es un enunciado, pero ésta es un enunciado porque se somete a la sintagmática”³¹. Para Metz, el carácter narrativo que ter-

29 *Ibíd.*, p. 118.

30 *Ibíd.*, p. 118.

31 Deleuze, Gilles. (1996). *Estudios sobre cine II: la imagen-tiempo*. Barcelona: Editorial Paidós, p. 44.

27 *Ibíd.*, p. 116.

28 *Ibíd.*, p. 117.

minó imponiéndose en el cine, es una prueba de sus determinaciones sintagmáticas. La narración, como conjunto de enunciados sujetos a esa sintagmática, sería la estructura básica del cine, a la que se supeditarían las imágenes, las cuales se convierten en mero "dato aparente".

Este es el primer punto en el que Deleuze disiente: las imágenes no son meros datos; por el contrario, son ellas las que producen la narración, al combinarse en un determinado modo, un modo que es construido históricamente y que no constituye una estructura universal y eterna. Pero detrás de esta cuestión, hay una más fundamental, que nos remite una vez más al problema de la semejanza y de la analogía. Según Deleuze, el error de Metz está en asimilar la imagen cinematográfica con un enunciado, pues el enunciado narrativo opera por semejanza, de modo que los signos con los que opera serán «signos analógicos»:

La semiología necesita, pues, una doble transformación: por un lado, la reducción de la imagen a un signo analógico perteneciente a un enunciado: por el otro, la codificación de estos signos para descubrir la estructura del lenguaje (no analógica) subyacente a esos enunciados. Todo pasará entre el enunciado por analogía y la estructura «digital» o digitalizada del enunciado³².

Metz reduce la imagen al enunciado, y es allí donde reaparece la analogía, la semejanza. Así, podemos añadir que el cine sería doblemente analógico, o estaría basado en una doble semejanza: por un lado, su carácter fotográfico nos remite a la analogía indicial de la impresión química del estímulo lumínico, y por el otro, estaría supeditado a la semejanza semántica de la narración.

En cuanto al primer aspecto, vale lo dicho en el apartado anterior con respecto a la fotografía y a la imagen en general³³. En lo que se refiere al segundo aspecto, Deleuze lo lleva a otro nivel, que constituye la singularidad de sus reflexiones sobre el cine, la posibilidad de redimensionar la cuestión de la imagen desde una perspectiva ontológica. Pues una vez que Deleuze ha descubierto la especificidad del cine en la imagen-movimiento —y que matizará o proyectará después en la imagen-tiempo—, asociándolo con la ontología bergsoniana, el asimilar la imagen con un enunciado supone un gran problema; el de eliminar de ella el movimiento, el carácter aparente que le es propio, dándole una falsa apariencia:

³² *Ibid.*, p. 45.

³³ De hecho, el propio Deleuze mencionará después la idea de Bazin según la cual "la fotografía es un molde, un moldeado (podría decirse, en otro sentido, que también el lenguaje es un molde), mientras que el cine es por entero modulación. No solamente las voces, sino también los sonidos, las luces y los movimientos están en constante modulación". Deleuze, Gilles. (1995). *Conversaciones*. Valencia: Ed. Pre-textos, p. 88.

Pues la imagen-movimiento no es analógica en el sentido de la semejanza: no se asemeja a un objeto al que ella representaría. Bergson lo demostró ya en el primer capítulo de *Materia y memoria*: si de lo móvil extraemos el movimiento, ya no hay distinción ninguna entre la imagen y el objeto, porque la distinción sólo es válida si hay inmovilización del objeto. La imagen-movimiento es el objeto, es la cosa misma captada en el movimiento como función continua. *La imagen-movimiento es la modulación del objeto mismo*. Aquí encontramos lo «analógico», pero en un sentido que ya no tiene nada que ver con la semejanza, y que designa la modulación, como en las máquinas llamadas analógicas³⁴.

He aquí nuevamente el concepto modulación. Y una vez más, parece estar asociado con las señales y las "máquinas" analógicas, pero ello no implica que lo digital no participe de la modulación, si bien hay otras operaciones que lo atraviesan. El problema de la semejanza no ha desaparecido, pero es reubicado con relación a los códigos digitales. Nos permitiremos continuar con la cita:

Lo semejante y lo digital, la semejanza y el código tienen al menos algo en común y es el ser «moldes», uno por forma sensible y el otro por estructura inteligible: por eso pueden comunicarse tan bien el uno con el otro. Pero la «modulación» es otra cosa; es una puesta del molde en variación, una transformación del molde en cada instante de la operación. Si remite a uno o varios códigos es por trasplantes, trasplantes de código que multiplican su potencia (como en la imagen electrónica). Por sí mismas, las semejanzas y las codificaciones son medios muy pobres; con códigos no es mucho lo que se puede hacer, aunque se los multiplique como lo intenta la semiología. Lo que alimenta ambos moldes es la modulación, convirtiéndolos en medios subordinados y sin perjuicio de extraer de ellos una nueva potencia. *Pues la modulación es la operación de lo Real, al constituir y no cesar de reconstituir la identidad de la imagen con el objeto*³⁵.

Es así como Deleuze logra dotar de un espesor ontológico a las imágenes, pues frente a los objetos ellas suponen una modulación, son otro aspecto de la realidad, no una duplicación de la misma o una copia. Del mismo modo en que el diagrama pictórico está constituido por una analogía estética que opera por modulación de la luz y el color, así como el sintetizador digital opera por adición de sustracciones de los rasgos sonoros que modulan el sonido y lo transforman, la imagen-movimiento modula el objeto, la realidad, constituyendo pliegues dentro de la misma.

³⁴ Deleuze, G. *La imagen-tiempo*. Op. cit., p. 46. (La cursiva es nuestra).

³⁵ *Ibid.*, p. 46-47. (La cursiva es nuestra).

La modulación se distingue del molde: éste establece un límite, da una forma, encierra y produce formas, bien formas sensibles (analogía tradicional basada en la semejanza), bien a través de estructuras inteligibles (codificación digital). La modulación, en cambio, opera por variación, por flujo, pues aunque también moldea, transforma el molde en cada momento, variándolo, matizándolo, haciendo de la forma un flujo incesante. Así mismo, la modulación puede remitirse a códigos, pero son códigos que también pone en variación, los “transplanta”.

En lo que se refiere a la producción de imágenes, ésta es definida como una “operación de lo real”, hay solución de continuidad entre la imagen y el mundo, no ruptura. Y ello es válido también para la percepción en general, de modo que Otl Aicher no estaba errado. Hay continuidad entre percepción y pensamiento, entre cerebro y mundo. Si hay un imaginario, este es un imaginario material, que repliega la materia.

Nos encontramos así ante una ontología que remonta la oposición continuo/discreto hacia una pregunta por lo real, por la naturaleza, por la vida y el pensamiento, una de las líneas que configuran la filosofía de Deleuze, allí donde se encuentra con Bergson y lo trae a nosotros, a partir, precisamente, de una tecnología de la imagen; en principio, el cine, pero después también la televisión y los medios digitales de producción de imágenes.

La “analogía tecnológica” se convierte, en una época como la nuestra, en un poderoso descriptor de procesos y circunstancias del pensamiento. Pero es necesario entender que no se trata de meras metáforas explicativas: la fotografía, el cine o la infografía nos han ayudado a pensar –y han sido pensadas desde– los procesos perceptivos, pero a su vez han reconfigurado estos propios procesos y se insertan en ellos; el reloj de manecillas y el reloj digital nos muestran dos formas de notación del tiempo, pero a su vez ponen en evidencia dos registros de la temporalidad que insertan al hombre en una existencia cuantificada. El sintetizador musical nos muestra un dominio tecnológico en el que la manipulación del sonido cambia de estrategia, pero sobre todo nos conecta con un problema ontológico inherente a la relación entre materia y sensación, entre formalización numérica y duración, en el sentido bergsoniano.

A las teorías de la imagen y el pensamiento basadas en la semejanza y la representación, Deleuze opone un territorio conceptual basado en la diferencia y la modulación. Modular significa poner en variación, en flujo. Transformar, dar forma, pero en un sentido procesual, en una forma que no se acaba o cierra, como el molde, sino que se contrae y se dilata, cambiando en todos los niveles, en un universo hecho de modulaciones, de variaciones continuas de la materia, de la luz, de la vida.

Pero concluyamos con una imagen: en la película

Los niños del hombre (Children of Men) del director mexicano Alfonso Cuarón, hay una escena de composición digital en la que presenciamos el alumbramiento del primer niño nacido después de décadas de esterilidad total a lo largo del planeta. El bebé digital es el resultado de una magistral combinación entre un muñeco plástico, una maqueta 3D y distintas técnicas de render, iluminación y texturizado digital. El resultado es un parto de una sordidez impecable, en un cuarto sucio en medio de una zona de guerra y revolución, donde el primer bebé de una nueva generación, la esperanza del género humano dentro de la película, exhala su primer aliento de vaho numérico, mientras el espectador, en la sala de cine, se pregunta: ¿es real ese bebé, han filmado en directo un parto de verdad? Y sin embargo, este triunfo definitivo del *Trompe l'oeil* es hermano de las mismas técnicas con las que hoy en día se producen las ecografías tetradimensionales que nos muestran el espectáculo de la vida durante su gestación, otro antiguo interior que se repliega en la nueva exterioridad de lo visible.

Bibliografía

- Aicher, Otl. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Ed. Gustavo-Gili.
- Bateson, Gregory. (1993). *Espíritu y naturaleza*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Debray, Régis. (1994). *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Deleuze, Gilles. (1984). *Estudios sobre cine I: la imagen-movimiento*. Barcelona: Editorial Paidós.
- (1994). *Lógica del Sentido*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- (1995). *Conversaciones*. Valencia: Ed. Pretextos.
- (1996). *Estudios sobre cine II: la imagen-tiempo*. Barcelona: Editorial Paidós.
- (2002). *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros.
- Dery, Marc. (1998). *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Editorial Ciruela.
- Eco, Umberto. (1994). *La estructura ausente: una introducción a la semiótica*. Barcelona: Ed. Lumen.
- (1999). *Kant y el ornitorrinco*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Fabbri, Paolo. (2000). *El giro semiótico: las concepciones del signo a lo largo de su historia*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Fontcuberta, Joan. “Después de la fotografía: identidades fugitivas”. En: Revista *El paseante: la revolución digital y sus dilemas*. Números 27 y 28 (dossier).
- Foucault, Michel. (1981). *Las palabras y las cosas*. México: Siglo XXI Editores.
- Groupe μ. (1993). *Tratado del signo visual*. Madrid: Ed.

Cátedra, Signo e Imagen.

Goodman, Nelson. (1995). *De la mente y otras materias*.

Madrid: Ed. Visor, colección La balsa de la medusa.

Lazzarato, Maurizio. (2004). *Les revolutions du capitalisme*. Paris : Editions: Les Empêcheurs de penser en rond.

Lunenfeld, Peter. (1999). *Screen Grabs: The Digital Dialectic and New Media Theory*. En: *The digital dialectic*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts.

Morin, Edgar. (1994). *El método (III): el conocimiento del conocimiento*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Renaud, Alain. (1990). "Comprender la imagen hoy: nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario". En *Video-culturas de fin de siglo*. Madrid: Editorial Cátedra, Signo e Imagen.

Quéau, Philippe. (1995). *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona: Ediciones Paidós, p. 32.

Shcaeffeffer, Jean-Marie. (1990). *La imagen precaria: del dispositivo fotográfico*. Madrid: Ediciones Cátedra, Signo e Imagen.

REFERENCIAS DE LA WEB

Renaud, Alain. "La frontera digital del cine". Texto publicado en *Cahiers du Cinéma* nº 550, octubre de 2000. p. 48-50. Traducción: Fernando la Valle. http://www.otrocampo.com/5/cd_renaud.html. Larouche, Michel. *Les images de synthèse et la contamination de l'analogique*. <http://www.chairemetal.com/larouche.htm>.

