

VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata, 2010.

Metáforas de otra realidad a diez años de The Matrix. La tecnología y el espectáculo audiovisual en el cine de Hollywood.

Speziale, Anabella.

Cita:

Speziale, Anabella (2010). *Metáforas de otra realidad a diez años de The Matrix. La tecnología y el espectáculo audiovisual en el cine de Hollywood. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-027/708>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eORb/yY4>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

VI Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

Mesa 36: Sociología del Cine. Sociedad e imagen fílmica en la construcción del presente y del pasado

Ponencia:

Metáforas de otra realidad a diez años de The Matrix. La tecnología y el espectáculo audiovisual en el cine de Hollywood.

Autora: Anabella Speziale

Institución: Universidad de Buenos Aires / Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA / FADU)

e-mail: anbellaspeziale@gmail.com

Introducción

Han transcurrido más de diez años del estreno del primer largometraje de la saga *The Matrix* (1999). El mismo es un referente para hablar del desplazamiento en la representación de la realidad que han llevado adelante algunas películas provenientes de la industria de Hollywood. Critican a una sociedad cuya cultura tiende a perder su referente real, y sus integrantes sólo tienen experiencias mediatizadas. El desarrollo de temáticas que remiten a realidades que cada vez son más virtuales es amplio y no sólo son referente el género de Ciencia Ficción.

Slavoj Žižek (1999), describe como la creación de mundos simulados es cada vez más frecuente y se encuentra en películas de diversos géneros audiovisuales. Cuestionan nuestra relación con la realidad. En este sentido, Žižek ha considerado a la realidad virtual como una representación cultural que esta creando, o reforzando, un imaginario social determinado, inscribiéndose en distintos géneros y hasta creando un sub-género propio. Por ello, si entendemos cómo la realidad virtual es representada - y naturalizada - se puede determinar su misma institucionalización.

¿Cuán real es la realidad? ¿Cómo se representa en la ficción nuestros mundos? ¿Qué misterio esconden las imágenes? ¿Qué oscuro secreto guardan en lo más profundo de su esencia?

Imágenes, de naturaleza vedada para el ojo distraído que camina inocente, tranquilo, despreocupado, creyendo que tiene claro cual es el horizonte donde converge su mundo y su

caverna. No existen discursos ingenuos. ¿Qué técnica es la que media en la creación de esas representaciones consensuadas? ¿Qué artefacto las reproduce? ¿Cuál es su devenir?

La ponencia pondrá énfasis, en una primera instancia, en el estudio del cine como dispositivo creado por imágenes técnicas. Luego pensará como Hollywood toma el dispositivo digital como eje del espectáculo, como disciplina proyectual de las artes tecnológicas que se despliegan tanto en el espacio como en el tiempo. Asimismo, se abordará la noción de realidad virtual para terminar con un breve análisis de las dimensiones que el dispositivo pone en juego en la los films que representan esta temática¹. Para ello, este trabajo tomará como eje principalmente los conceptos que desarrollan no sólo Slavoj Žižek, sino que también Vilém Flusser y Jean Baudrillard; no sin hacerlos dialogar con los aportes otros autores que reflexionaron sobre esta temática.

El audiovisual: una sucesión de imágenes técnicas

En la actualidad la experiencia de abordaje del ‘audiovisual’ se encuentra en constante redefinición, por la rápida renovación de los medios de producción y los distintos tratamientos estilísticos que permiten los mismos. Las realizaciones audiovisuales son imágenes técnicas dado que requieren ser producidas, y reproducidas, por medio de artefactos. Aquí, “el trabajo con los propios materiales implica un trabajo técnico” (Kozak, 2006)². Por ello, muchos autores contemporáneos, como Claudia Kozak, entienden que “cuando el trabajo con técnicas heredadas no se cuestiona, el resultado suele considerarse tradicional, conservador o incluso, antiexperimental; en cambio, cuando el arte exhibe en su trabajo técnico el propósito de cuestionar esas técnicas heredadas, el resultado es un arte experimental” (Ibid.). El diseño audiovisual muchas veces juega en el límite de aquello que puede ser consensuado por viejos formatos y nuevas prácticas que ponen en evidencia su propio hacer. Sin embargo, cuando las producciones provienen de centros industriales hegemónicos, como lo es el cine de Hollywood, las narrativas sobre la tecnología tiende a invisibilizar el dispositivo que las produce. La técnica parece ser transparente y, si bien se diluye en historias que la pueden cuestionar, muy pocas veces ofrecen un discurso profundo y crítico sobre su naturaleza.

¹ Estos temas forman parte de una investigación mayor que llevo adelante desde hace ya varios años. Por ello, algunas cuestiones que se desarrollarán en las siguientes páginas ya han sido presentadas en otros ámbitos.

² Véase el artículo de Claudia Kozak “Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas” en el siguiente sitio web http://www.expoesia.com/j06_kozak.html

Así, las imágenes técnicas no deben ser solamente abordadas como imágenes audiovisuales cinematográficas, sino conectarlas con una dimensión mayor que las relaciona con los aparatos, y pensarlas como dispositivos. Un dispositivo, según la Real Academia Española, es un “mecanismo o artificio dispuesto para producir una acción prevista. (Del lat. dispositus, dispuesto)”³. En este sentido, es necesario pensar a estas imágenes, no tanto como ‘ventanas abiertas al mundo’, sino como estados, es decir como sucesos que se disponen con ciertas aptitudes para efectuar determinadas acciones. Ir más allá de lo evidente, manifiesto a simple vista, para observarlas de otra manera y elaborar un conocimiento crítico.

Vilém Flusser, en su texto *Una filosofía de la fotografía*, pide no quedarse en la superficialidad donde se encarnan dichas imágenes, sino atravesarlas para entenderlas desde su propia constitución, materialidad y origen. El concepto de dispositivo hace visible su naturaleza, su funcionamiento y los mecanismos de construcción de las mismas. A su vez, esta noción evidencia su dimensión tecnológica, cultural, económica; y dice algo del tipo de mentalidad y organización social en la que surgen. Es decir, del orden burgués y su ‘perspectiva monocular’ para abordar y representar el mundo.

Para André Bazin (1958 – 62 [2008]) el cine nace como una máquina mimética, y los hombres que lo inventaron tenían la idea que gracias a éste desarrollo tecnológico se hacía posible el cielo platónico. Para este autor, el aparato cinematográfico permite reproducir y repetir la realidad. Sin embargo, para poder captar la realidad la técnica cinematográfica debería convertirse en un medio de no-manipulación. “El realismo absoluto de la imagen cinematográfica es una ilusión del siglo XX, esencialmente occidental” (Brakhage, 1963 [1999: 231]). Son imágenes mecánicamente y socialmente construidas cuya verdad se debe entender parcialmente y no como fieles registros de la realidad objetiva.

Si bien, siguiendo a Román Gubern (1995), se puede tomar al cine como cuerpo fundacional de este campo, que como la fotografía, surge de la mano de las innovaciones e inventos en la carrera por la tecnificación emancipatoria en el apogeo burgués del siglo XIX. Sin embargo, hoy se encuentra transformado por otros modelos del audiovisual que exploran nuevos formatos y dispositivos. La imagen numérica ha colonizado varios ámbitos de representación. Desde los años noventa la imagen electrónica ha empezado a tener un capítulo privilegiado en

³ Ver: www.rae.es.

los textos académicos más relevantes (Darley, 2000). Se ha comenzado a pensar en las relaciones que se generan entre cine, video y arte audiovisual en la llamada era digital. Esta etiqueta polémica carga de identidad a las ‘nuevas tecnologías’ y ‘nuevos medios’, sin cuestionar su devenir histórico, o analizar el estrecho paso que las diferencia de los medios tradicionales. Kozak advierte que “se instala muchas veces un imperativo de modernización tecnológica en el siglo XX que no logra desarticular un ideario que, atrapado en la idea de novedad – pero no en la de lo nuevo, si cabe la diferencia – sostiene la homogeneidad de lo siempre igual” (2006). Este ideario, a su vez, se construye olvidándose de su inscripción de época.

Así, Raymond Bellour (2002 [2009]) lleva a pensar sobre el mundo de las imágenes y las consecuencias del pasaje de las mismas a un nuevo régimen de visibilidad. La concepción del imaginario numérico, digital, virtual, donde pareciera que la materialidad va desapareciendo. El autor parte de la falta de conocimiento que hay sobre las imágenes. Ataca la noción de imagen como objeto sencillo y aparentemente inocente. Advierte sobre el analfabetismo que ronda a las mismas y que conlleva, por un lado a una conmoción, pero por el otro a una suerte de liberación de viejos preceptos o naturalizaciones sobre las mismas. Así, el autor propone trabajar los intersticios, ese *entre imágenes*.

La noción de dispositivo es útil para pensar ese estado de las imágenes audiovisuales. A diferencia de la fotografía, cuya materialidad es tangible, por ser un objeto que se puede palpar, que es estático y que remite a un pasado; el audiovisual se da en una sucesión en el transcurrir de un tiempo determinado, por medio de proyecciones en una pantalla o de un barrido constante en un monitor, re-actualizando siempre el tiempo presente. Ya Walter Benjamin (1936 [1982]; 23-25), en su tesis sobre las tendencias evolutivas del arte bajo las condiciones de producción industrial, le adjudica al cine la característica de organizar la percepción de su destinatario de forma distinta por valerse de la categoría tiempo en el transcurrir de las imágenes. Imágenes que aparecen y desaparecen, que van modificándose en un devenir dinámico. Esto iba a traer aparejado “cambios de la sensibilidad” (Ibíd. 24).

Pero se debe tener en cuenta también que esta forma artística requiere de un aparato de registro y otro de reproducción. Sus representaciones son producidas tecnológicamente posibilitadas por aparatos. Es por medio del uso de cierta técnica que nos presenta una forma de acceso al mundo. Benjamin explica las diferencias en el comportamiento del pintor y del

camarógrafo. “El primero observa en su trabajo una distancia natural para con su dato; el cámara por el contrario se adentra hondo en la textura de los datos. Las imágenes que consiguen ambos son enormemente diversas. La del pintor es total y la del cámara múltiple, troceada en partes que se juntan según una ley nueva” (1936 [1982]; 43-44). Benjamin hace una distinción entre el ojo humano y el aparato cinematográfico, puesto que ambos van a representar un mismo objeto por medio de naturalezas diferentes (Ibíd. 48).

Luís Alonso García (1996: 25) describe como, si bien, desde el Renacimiento se han utilizado ‘aparatos’ para representar el mundo – entre ellos: la camera obscura, la tavolette de Filippo Brunelleschi o la máquina de retratar de Alberto Durero – de todos modos la construcción de estas imágenes es gracias al gesto que el artista plasma en la creación de su obra. Para Alonso García, estas representaciones, como la pintura o el dibujo, son imágenes de creación; que se separan de las imágenes de registro. Es decir, de la construcción de la imagen por medio de un aparato con poca injerencia de la inscripción del Sujeto en la misma.

En palabras de Philippe Dubois, “la máquina interviene aquí en el corazón mismo del proceso de construcción de la imagen” (2001: 13). Esta brecha entre imágenes de creación e imágenes de registro también está tratada por Dubois, quien advierte la dimensión maquinística creciente en el dispositivo. Si bien, la misma reivindica su innovación en la representación, sin embargo, sólo reactualiza ‘viejas apuestas de figuración’.

Pensar los recursos estilísticos audiovisuales, es pensar a este fenómeno artístico en relación a la tecnología. Esta relación es de naturaleza compleja. Para Kozak “hay quienes lo resuelven zambulléndose en el imaginario tecnológico de la época sin pensar siquiera cómo ese imaginario se inscribe socialmente en una matriz de dominio. Hay quienes, reconociendo esa misma matriz, apuestan por la práctica del desvío al interior del sistema” (Kozak; 2006).

Así es como Flusser (1983 [2001]) aborda a las imágenes técnicas permitiendo otra lectura sobre las mismas. Flusser está interesado en evidenciar el sistema que permite obtener dichas imágenes generadas por aparatos, haciendo énfasis en que son productos indirectos de textos científicos aplicados. Hay un vínculo estrecho entre ciencia y arte. Para el autor, es la Ciencia, con mayúscula, la que construye y se inscribe en las imágenes técnicas al ser aplicada mediante un aparato. Siendo el mecanismo que permite dicha representación, ajeno a quien

crea las imágenes, pareciera que el significado de las mismas radica en la imagen reflejada en su superficie.

Es aquí donde radica un problema, pues estas imágenes técnicas son procesadas y creadas por la cámara, o por el ordenador y su operador; a diferencia de los dibujos, pinturas o diagramas, que al ser imágenes tradicionales fueron creadas y codificadas directamente por un agente.

Para Flusser, somos incapaces de descifrar las imágenes técnicas dado su naturaleza científica, pues las mismas son mediadas por un aparato que ha sido programado previamente. Es decir, las imágenes audiovisuales son producto de alguna de las potencialidades inscritas en esa cámara que las registra, por el uso de determinada lente, diafragma, soporte, etc., como también por el ordenador quien realiza su montaje final con un software determinado. Las imágenes del cine son imágenes técnicas producidas por aparatos que esconden su mecanismo de producción y que están atravesadas por el lenguaje científico propio de la Modernidad. Para Flusser “los aparatos son objetos fabricados (...) propios de una cultura; por lo tanto esa cultura puede reconocerse en ellos” (1983 [2001: 24]). Cada pieza filmica es una manifestación del programa contenido previamente en los aparatos que lo producen. Las facultades de creación son finitas, pero de gran combinación de posibilidades.

Así, el aparato sólo revela ciertas concepciones de mundo. Nace de la mano de la mentalidad burguesa, con sus valores, sus nociones y trata de continuar con la tradición de la representación de mundo instaurada desde el Renacimiento. Por otro lado, esas imágenes llevan inscripto el lenguaje de la Ciencia Moderna. “La imagen técnica es una imagen generada por aparatos. Como los aparatos, por su parte, son productos de textos científicos aplicados, las imágenes técnicas vienen a ser productos indirectos de textos científicos” (Flusser, 1983 [2001: 17]). Flusser pone el acento en el carácter no simbólico, pero sí objetivo de estas imágenes que ocultan el procedimiento científico de su concepción por medio del aparato que es la cámara, y el dispositivo audiovisual. En este sentido, Alonso García (1996: 22-23) entiende que somos analfabetos ante la llamada cultura de la imagen, cuya expresión oculta la oscura naturaleza de la cámara / aparato que la produce.

Incluso, para José Luis Brea, toda técnica hace a su época, es la que la escribe. Para el autor, “la técnica es, sí, esa lengua muda de los objetos. Cuando habla desde ella, también el pensamiento se anula a sí mismo en la pura expresión de su implacable ley -sometido él

mismo a cálculo, a fondo explotable”⁴. Brea piensa a la técnica como un lenguaje y apela a reconocer el modo en que la técnica construye mundos y al mismo tiempo es construida en su inscripción social. Sin embargo, Kozak advierte que “el mundo técnico contemporáneo, de hecho, nos acostumbra a una sensibilidad de la eficacia acomodada más a criterios de rendimiento que a modos de experimentar saberes” (2006).

Desde su origen el cinematógrafo, afirma la relación de simetría con el saber de su tiempo. Para finales del siglo XX, se hace difícil hacer una distinción entre objetos originarios de la imaginación artística, de investigación científica y de invención tecno-industrial. Hoy las ‘nuevas tecnologías’ tienen una particular repercusión en los sistemas de vida y formas de pensar e imaginar el mundo.

Lo tecnológico le brinda al formato cinematográfico una composición particular, donde muchas veces las imágenes son manipuladas, y hasta totalmente transformadas, desde que fueron capturadas por la cámara por medio de mecanismos electrónicos en la edición y post-producción que brinda la computadora (Darley, 2000). Pero que en términos de Flusser de todos modos no pretenden cambiar el mundo sino experimentar con la mayor cantidad de combinaciones que el programa del aparato le ofrece (1983 [2001: 28]). Imágenes que no existen por fuera del aparato que las reproduce, pero que fueron concebidas con el lenguaje que ha sido previamente programado en el mismo. Imágenes que ya no tienen un referente externo y que sólo pueden ser almacenadas en soportes magnéticos o digitales. Imágenes que han dejado de tener relación con su referente.

Esto es lo que Jean Baudrillard (1981 [1994:1-42]) llama hiperreal. De hecho si tomamos su teoría de los simulacros, hoy ningún sistema de representación se puede referir directamente a la realidad, dado que la propia proliferación y producción de signos dominan y hasta reemplazan lo ‘Real’. Para Dubois, la imagen informática, o de síntesis, ha impactado en la creación audiovisual de manera extrema pues se la puede considerar como una vuelta al origen del circuito de representación. La imagen técnica en la era digital “vuelve a las fuentes” (2001: 17), puesto que Dubois, enfatiza que es el referente el que se ha vuelto maquinístico. Es decir, lo ‘Real’ puede ser totalmente producido en la máquina informática; en el interior ‘oscuro’ y de naturaleza casi siempre indescifrable para quien maneja la

⁴ Véase el artículo de José Luis Brea “Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica” en el siguiente sitio web: <http://aleph-arts.org/pens/arttec.html>

computadora. Según Flusser, este aparato es “tan complejo que sus usuarios no lo entienden en toda su dimensión” (1983 [2001: 31]). En este sentido, Dubois insiste en que “esto transforma de manera bastante fundamental el estatuto de esta ‘realidad’ (...) a partir de ahora es el mismo Objeto ‘a representar’ que forma parte del orden de las máquinas: es generado por el programa, no existe fuera de él, es el programa quien lo crea, lo moldea, lo moldea a su gusto” (2001: 17-18). En la era del digital, para el autor, ya no hay reproducción o representación de la realidad, por medio de un artefacto que presupone un ‘Real’ previo o externo; sino que ahora la computadora es directamente una máquina de concepción de imágenes técnicas de la realidad.

Representación de Realidades Virtuales por medio de imágenes técnicas audiovisuales

¿Será cierto lo que nos expresa Guy Debord (1983; 1) cuando dice que todo aquello que alguna vez era directamente vivido hoy se ha transformado en una forma más de representación? ¿Realmente estamos próximos a vivir representaciones como experiencias en vivo? O más aún, ¿podrán las representaciones transformarse totalmente en aventuras reales?

Sin duda, desde los tiempos del Paleolítico se ha tratado de representar la realidad lo más exactamente posible. Como se mencionó anteriormente, para Bazin, con la invención de las cámaras fotográficas se han comenzado a desdibujar las diferencias entre la representación y lo representado. Incluso, para él, con el devenir del cinematógrafo, que incorpora la categoría del tiempo a la representación, se puede mostrar una imagen del mundo mucho más auténtica. Bazin, concibe al cine, como el sueño de la humanidad por su doble, su espejo: con la capacidad de crear un imaginario que va junto al propio ser humano. Un espejo que le permita a la audiencia penetrar en una realidad distinta, una realidad de ficción (Elsaesser, 1998; 9). Como en *Alicia en el País de las Maravillas* del escritor Lewis Carroll, quien después de atravesar el espejo comienza a vivir una realidad de fantasía. El cine se ha convertido en más que la suma de fantasías que la cultura proyecta en la pantalla. Como diría Ramón Freixas "el cine, no es otra cosa que una fantasía con voluntad de suplantar la realidad". (1993; 11)

Sin embargo, la ambición de reproducir la realidad lo más fiel posible no ha parado en este tipo de representaciones. El deseo de una apropiación de lo 'real' ha dado origen a un número de inventos, generalmente dentro de las fuerzas militares, que buscan 'simular' el mundo, generando mundos virtuales (Darley, 2000). La realidad virtual (RV) incorpora la tercera dimensión a su forma de representar la realidad. Y quizás, en un futuro cercano, estas

representaciones 3-D podrían ser tanto, o más, verdaderas que la realidad misma. Las tantas posibilidades de aplicación de estas tecnologías están abriendo diversos debates sobre sus futuras aplicaciones y los efectos que estas traerían.

Lo cierto es que el mayor acceso a los adelantos tecnológicos en los últimos años, por ejemplo en el ámbito de la imagen en movimiento, el sonido, computadoras personales y la telefonía, entre otras, han modificado y mediatizado más aún la forma de relacionarnos en nuestra vida cotidiana. Por ejemplo, la popularidad de Internet entre usuarios de diferentes edades ha cambiado la manera de conectarse con el mundo. Internet es un medio no sólo para mandar información, estar en contacto, investigar y buscar datos, sino que permite al usuario ponerse seudónimos, crear su propia historia personal, edad, decidir sobre su género, hasta inventarse una identidad distinta para cada ocasión. A tal punto que es común encontrar usuarios que componen todo un universo ficticio, el cual está totalmente alejado de su realidad de todos los días. En este sentido, se comienza a perder noción entre la realidad y ese mundo virtual, dado que hay un desplazamiento de las fronteras entre realidad y fantasía. Las innovaciones de las nuevas tecnologías que actualmente invaden nuestra cultura contemporánea, nos dejan con la curiosidad de saber si la 'realidad' misma es aquello que aparenta ser o hay algo más detrás de ella.

De hecho, la película *The Matrix* (1999) de los hermanos Andy y Larry Wachowski, es lo más parecido a un juego de computadora que Hollywood haya producido hasta el momento de su estreno. En la misma, Morpheus le dice a Neo "Bienvenido al desierto de lo real", cuando este le explica lo que representa esta matriz que genera un mundo virtual, o aparentemente real, en oposición a lo que es el 'verdadero' mundo real. *The Matrix* hace eco a los postulados de Jean Baudrillard, siendo esta matriz el simulacro de todo aquello que nosotros conocemos como la realidad. El film nos muestra cómo en un futuro formas de Inteligencia Artificial han devastado el planeta y toda la humanidad está viviendo vidas virtuales conectados a esta matriz. La misma es un software que desarrolla representaciones de finales del siglo XX en sus mentes; mientras sus cuerpos sirven de baterías para estas formas de vida artificial.

De este modo la Matrix, en sí misma, es una reproducción sin referente, una copia de un mundo cuyo original ya no existe. Un mundo que parece más real que la realidad misma, "un desierto de lo real" (Baudrillard, 1988; 166). A su vez, este film usa la metáfora del espejo del cuento de Carroll, para pasar de 'el país de las maravillas' generado por las computadoras, al

‘mundo real’. Sin embargo para Baudrillard (1981 [1994; 125]) en la era del simulacro, no existe más un espejo que pueda reflejar algún tipo de realidad. Para él, dado que la simulación es insuperable, no se podrá pasar más al otro lado del espejo. Aunque en el film, la manera de entrar y salir de este mundo virtual generado por la matriz es a través del teléfono.

Encontramos aquí una clara analogía con el uso de Internet, y el acceso que éste nos brindó al ciberespacio en sus orígenes a través de la red telefónica. Incluso el personaje encarnado por Keanu Reeves tiene un nombre distinto en cada una de las dimensiones de la realidad allí mostrada. Él es Thomas Anderson o su seudónimo Neo, dependiendo de qué lado de la matriz se encuentre. Este film nos deja resonando en nuestra conciencia cierta angustia que genera el desarrollo de la ciencia. Interpela acerca de la postura que adopta el hombre frente a la máquina, dado que la humanidad está cumpliendo la función de alimentar a esa Inteligencia Artificial que la ha dominado. *The Matrix* habla de cómo se codifica la realidad en ficciones virtuales, cómo se puede ir más allá de ella y transformarla; cómo se puede organizar el pensamiento y nuestras vidas en un sólo código de barras. En el film la realidad se presenta como una puerta abierta a la ficción.

En este sentido, se puede decir que el cine siempre ha representado lo que afecta a determinadas sociedades, sus logros y sus miedos, y desde mediados de la década de los noventa se observa un desplazamiento en la manera en que ciertas producciones cinematográficas representan la realidad. Retratan a una sociedad cuya cultura tiende a perder su referente real, y sus integrantes sólo tienen experiencias cada vez más mediatizadas. Slavoj Žižek (1999), habla de un sub-genero llamado 'Realidad Virtual' entre las películas de Ciencia Ficción, y toma a *The Matrix* como su mayor referente.

Pero el mismo término de Realidad Virtual (RV) revela una naturaleza paradójica. La palabra ‘virtual’ indica que existe en esencia, pero no en una forma o hecho real, es casi la cosa descrita pero no lo es completamente. Mientras que el término ‘realidad’ tiene como cualidad el ser real o verdadero, es el mundo real, lo experimentable, existe de hecho y no sólo en la mente de alguien. Sin embargo, sobre la RV se puede decir que es la manipulación de los sentidos a través de ambientes generados por computadoras en 3-D que son vividos como reales para aquel que los está experimentando. RV es un sistema donde las imágenes que se ven como objetos reales son creadas por computadoras y aparecen creando a la persona que está usando el equipo especial que las genera. No son sólo representaciones de ambientes que existen en la realidad de una manera virtual, sino que también tiene la capacidad de crear

mundos fantásticos de todo tipo. Produce una experiencia de total inmersión al usuario, quien tiene la sensación de estar directamente allí, como dentro de la matriz. Sin embargo, para los personajes del film no existe otro tipo de experiencia de la realidad que aquella que es construida por las computadoras.

De este modo, y siguiendo lo expresado por Žižek, hay otros films cuyos guiones abordan temáticas referentes a cuestiones relacionadas con la RV. Muchos de ellos hacen alusión al cyberpunk, donde por lo general encontramos historias que siguiendo la tradición de la ciencia ficción hablan de grandes desarrollos informáticos y del nihilismo de las sociedades que se generan a partir de estas tecnologías. El principal referente de este género es el escritor William Gibson, quien acuñó el termino cyberspacio en su novela *Neuromancer* (1984), sin saber que ya había experimentos de este tipo en laboratorios militares. Allí él describe cómo la hiper-realidad causada por el desarrollo tecnológico puede convertirse en una pesadilla de alucinaciones consensuadas. Como en un sueño, el cyberspacio tiene la cualidad de dar cohesión a situaciones que no forman parte del espacio real. Gibson lo describe como un espacio interior, no como un lugar real pero como “el no espacio de la mente” (1984; 51).

Siguiendo estos conceptos, Claudia Springer (1999) clasifica este tipo de películas como Cyberthrillers. Ella muestra cómo muchos films de los años '90 tienen personajes que prefieren, se refugian, huyen -o no les queda otra alternativa que- relacionarse con el mundo a través del cyberspacio. Siendo *Tron* (Steven Lisberger, 1982) la primera en mostrar cómo un humano es absorbido por una computadora y tiene que pelear contra ella desde esta nueva concepción espacial del cyberspacio. Sin embargo, este film fue una gran decepción comercial. Por un lado, se encontró con el gran costo y la falta de desarrollo técnico para llevar a la pantalla imágenes generadas por computadora, y por el otro, todavía no había cierta identificación de la audiencia por el argumento del film. Para ese entonces, no era fácil el acceso de públicos masivos a las computadoras personales y a los video-games, como sí ocurría en los años '90. Ya en ese contexto la audiencia está más en contacto con los adelantos de la informática y reconoce mejor estas problemáticas. Springer indica que películas como *El hombre del jardín* de 1992, *Fuera de control*, *La red*, *Días extraños*, *Hackers*, todas estrenadas en 1995, muestran cómo los seres humanos y sus invenciones tecnológicas se mimetizan unos con otros mientras se van introduciendo dentro de las riquezas brindadas por los adelantos electrónicos en retóricas pseudo-científicas con analogías religiosas y militares (ibid. 204).

Estas producciones describen mundos virtuales que pierden referencia con lo real y cuestionan nuestra relación con la realidad y su misma naturaleza. Ya Baudrillard (1994) había notado que el género de la Ciencia Ficción está cambiando como el resultado del descubrimiento y el desarrollo de este tipo de tecnología. Sin embargo, el desarrollo de temáticas que remiten a la RV es cada vez más amplio y no sólo son usadas por el género de Ciencia Ficción.

Žižek también da cuenta de otras películas de los años '90 donde sus personajes viven dentro de situaciones virtuales. Estas producciones ponen el acento en una particular preocupación filosófica acerca de las relaciones culturales y las asociaciones entre realidad y simulacro que se provocan dentro de las sociedades informatizadas. Ellas muestran personajes que viven en mundos virtuales que los llevan a buscar sus identidades en escenarios donde es cada vez más indistinguible la auténtica realidad de la falsa. Pero ya desde la década anterior encontramos films que se preocupan por estas cuestiones. *Videodrome* (1982) da cuenta de las nociones de Baudrillard sobre la hiper-realidad, y la idea de sujetos humanos representados a través de procesos electrónicos, e irreales (Bukatman, 1997; 74). De este modo, estas realidades mediadas ya no son un espejo fiel de la realidad, sino una porción de un nuevo tipo de realidad (ibid.).

Dentro de esta línea encontramos a *El Show de Truman* (1998) dirigida por Peter Weir, que nos muestra cómo Truman Burbank puede vivir toda su vida en una realidad creada para un programa televisivo. Su día a día está siendo manipulado permanentemente a fin de mantener una audiencia en vilo. Truman está rodeado de un gran escenario construido a modo de set, donde nada es realmente auténtico. *Wag the Dog* (1997) dirigida por Barry Levinson, muestra cómo una nación entera está siendo engañada por los medios de comunicación, que con el fin de esconder un escándalo que podría desacreditar el honor del presidente, crean una guerra que nunca existió y de este modo desvían la atención de la población. En *El talentoso Sr. Ripley* (1999) nos encontramos con un protagonista que prefiere ser un falso alguien, antes que un auténtico nadie, haciendo eco a la creación de seudónimos en Internet. Sin ir más lejos, desde la misma promoción del film *¿Quieres ser John Malcovich?* (1999) de Spike Jonze, nos encontramos con la pregunta: "¿Alguna vez quisiste ser alguien más?". Así podemos continuar la lista con: *Total Recall* (1990), *Hechizo del Tiempo* (1993), *Disclosure* (1994), *Cube* (1997), *eXistenZ* (1999), *The Cell* (2000), *Vanilla Sky* (2001), *Minority Report*

(2002), *Equilibrium* (2002), *Cube 2: Hypercube* (2002), *Simone* (2002), *La Isla* (2005), *V for Vendetta* (2006), entre otras. Más recientemente se ha estrenado *El Origen* (Inception, 2010), dirigida por Christopher Nolan, donde se refuerza la problemática de realidades virtuales donde los protagonistas pierden la referencia entre cuales son los mundos soñados y cuales los realmente vividos. A su vez, para el 2011 se espera el estreno de *Neuromancer*, la adaptación cinematográfica de la novela de Gibson.

Incluso el film de animación *The Simpsons Movie* (2007) tiene una escena donde hay una referencia crítica, aunque en ‘tono’ ligero por apelar al humor, sobre el uso de ciertas tecnologías y la falta de reflexión sobre sus implicancias en la vida cotidiana. En la película, en un momento el gobierno está tratando de arrasar con Springfield, ciudad donde viven los Simpson, porque se encuentra en un estado de alta contaminación. Para ello pretenden eliminarla del mapa, tanto física como históricamente. Esta eliminación se ve reflejada en una escena donde un personaje se encuentra manejando por la ruta dirigiéndose a Springfield guiado por medio de un GPS. El gobierno antes de bombardear la ciudad la elimina ‘tecnológicamente’ del sistema del GPS. Por ello el conductor, advierte que la ciudad deja de titilar en el monitor que le estaba dando las indicaciones del camino. Sin embargo, no se pregunta que ha pasado, o si hay un error del sistema. El conductor, quien lleva unas gafas para miope bien gruesas, sólo se encoje de hombros y prosigue en busca de otro destino, sin más reflexiones sobre el asunto. El conductor no puede ver más allá de lo que la tecnología le indica. Así, hay una metáfora sobre la confianza ciega que los usuarios tienen sobre estas tecnologías y sus contenidos; sin cuestionamientos sobre su fácil manipulación y la construcción de sentido que devienen de los mismos. Ya no es posible distinguir que es real y que ha sido construido o cambiado. Esta simple escena, que es sólo una anécdota en la totalidad del film, causa una reacción de risa y divertimento en el público de la sala cinematográfica cada vez que se exhibe. El público ríe, como ríe el público que describen Max Horkheimer y Theodor Adorno cuando ven los dibujos animados con escenas violentas entre el gato y el ratón. “Si los dibujos animados tienen otro efecto fuera del de acostumbrar los sentidos al nuevo ritmo, es el de martillar en todos los cerebros la antigua verdad de que el maltrato continuo, el quebrantamiento de toda resistencia individual, es la condición de vida de esta sociedad” (1944 [1987: 167]). ¿Será que aún hoy se trata de acostumbrar al público a los golpes del sistema? Así, se puede decir que el espectador como consumidor de ese bien simbólico mientras se entretiene se acostumbra al reconocimiento de la violencia que las nuevas tecnologías digitales pueden ejercer en su propia vida cotidiana. Pero lo más

angustiante es que estas tecnologías también pueden manipular, no sólo el presente, sino también el pasado y la memoria sobre el mismo.

De todos modos, esta lista somera de producciones audiovisuales que se han mencionado, no siguen una línea fiel a un determinado género cinematográfico, sino que cada una de ellas muestra de distintos ángulos lo que podría significar una realidad virtual. La aproximación que las mismas hacen de la realidad es lo que las reúne en este grupo. Su preocupación acerca de lo difícil que es trazar los límites entre lo que es real y lo que no lo es, nos da una visión crítica de nuestra cultura contemporánea y desarrolla al mismo tiempo, nuevas imágenes y formas de representación dentro del cine. Pareciera, que hoy, en las sociedades tan fuertemente mediatizadas, ya nadie puede dar cuenta que es una invención o un discurso ficcional y que es realmente real. Como diría Baudrillard (1994; 124), estos films están representando los fragmentos de este universo de simulación en que se ha convertido el “llamado mundo real”. Para él, hay un nuevo imaginario que está emergiendo de la implosión de sistemas previos, hoy saturados por los medios.

De este modo, se podría decir que el mayor acceso a los diferentes usos de la RV está causando la necesidad de crear producciones audiovisuales que dramaticen estos cambios en la vida cotidiana, y que atañen a las audiencias cinematográficas. Estas películas abren el juego a una visión crítica acerca de cómo se vive la realidad en nuestra cultura contemporánea. Cómo se construye la realidad en sociedades que están siendo saturadas por las experiencias cada vez más mediáticas y el constante cambio en los valores culturales dado el avance de las nuevas tecnologías.

En este sentido, la RV puede ser concebida como una representación cultural que está creando un imaginario social determinado, inscribiéndose en distintos géneros cinematográficos. Estos films pretenden cierta crítica social que subyace bajo el trazo, a veces naif, de los argumentos; poniendo conciencia audiovisual a cuestiones contemporáneas. Estas películas, no sólo muestran los cambios en los valores culturales a partir de la modificación en nuestras relaciones sociales por el uso de nuevas tecnologías; sino que también abren interrogantes acerca de la desintegración de la 'Realidad' dentro de su propio simulacro y la influencia de estos medios en la creación de nuevas identidades (Springer, 1999; 206).

En términos de Baudrillard, la realidad ha dejado de emitir signos que garanticen su existencia, puesto que hoy este proceso se invirtió y son los signos que construyen lo “Real” por medio de simulaciones. Para el autor, la realidad es meramente virtual, puesto que ya no hay distancia entre el referente y el signo, es decir, entre el objeto y su representación. Hoy, los signos pueden carecer de referente y ser meros simulacros. Para Dubois, es el programa informático, el que se ha fagocitado a la realidad, “y las instancias subjetivas, hacia atrás y hacia adelante en el tiempo del dispositivo, son sólo ‘instancias del programa’: el creador es, salvo excepción, un creativo-programador, el espectador es un ejecutante del programa” (2001: 18). Sólo queda la máquina como mayor protagonista para concebir al mundo por medio de sus propias imágenes técnicas de síntesis. Imágenes que son potenciales, dado que existen sólo a partir de un conjunto de posibilidades del programa y “cuya actualización visual es sólo un accidente, sin objeto real” (Ibíd.). El autor, las denomina *imágenes latentes*, puesto que su naturaleza es esencialmente virtual.

Estas figuraciones no hacen más que reafirmar la relación entre las matemáticas y la imagen, puesto que su propia materialidad esta construida a base de números. Un ordenador hace cálculos matemáticos para componer imágenes audiovisuales digitales. El pixel es la unidad mínima que forma una imagen en un monitor y el bit es la unidad básica para el manejo de información dentro de un software; es por su combinación que conciben estas imágenes. Imágenes que tienden a desaparecer en la era digital, es decir, son inmateriales. Su apariencia se construye de su ausencia. Existen en tanto código, sin materialidad específica, y concebidas por un programa ajeno a quien las observa. Son representaciones numéricas (Manovich, 2001 [2006: 99]).

Aquí, surgen dos cuestiones para resaltar sin pretender caer en el optimismo tecnológico. Por un lado, pareciera que esta búsqueda de representar lo real lo más fiel posible dada por la generación de imágenes digitales, pierde la esencia misma de sus posibilidades. Su preocupación por crear una representación virtual que no se distinga de la realidad lleva a que estas producciones audiovisuales, por más que representen situaciones que no sucedieron por fuera de la computadora que las concibió, pretenden anular el gesto, o la evidencia, de esa representación. Las mismas imágenes digitales pelean por confundirse con el mundo real, olvidándose de su propio potencial que las puede conectar con la producción de imágenes no pensadas, o imaginadas, hasta el advenimiento de esta tecnología. Por otro lado, aunque relacionado con lo anterior, y tomando la noción que expresa Baudrillard cuando afirma que

es en el ámbito de la cultura donde los signos organizan la realidad y le dan forma, se puede aventurar que también, de cierta manera - quizás rudimentariamente -, logran hacer visible ese mundo fantástico, imaginario y hasta impalpable que se expresa en el lenguaje audiovisual digital.

A modo de cierre

Cine de entretenimiento con fuerte apoyo en la tecnología como dispositivo y como organizador de imágenes virtuales es una metáfora de la realidad, cuya “ley primera de la imagen electrónica, (...) permite construir un doble instantáneo y virtualmente infinito de la ‘realidad’” (Bellour, 2002 [2009: 56]). Sin embargo, es necesario que ese mundo simbólico genere cierto distanciamiento de narrativas con finales felices y superadores, “abriendo el camino a una interacción tanto crítica como imaginaria” (Ibid. 63). Buscar los intersticios, ese *entre imágenes*, para poder contemplarlas con cierta distancia, para descubrir lo que está vedado a ojos incautos. Atravesarlas por medio del uso de la crítica, para evidenciar el gesto que permita ver a través de ellas. Ese gesto violento, pero a la vez liberador. Así, si se atenta contra la mirada distraída y superficial, que descansa sobre la pantalla, tal vez se genere una consciencia crítica sobre los usos de la tecnología y sus alcances en la vida cotidiana contemporánea.

Sin embargo, no es la intención responder a la pregunta de cómo la RV genera nuevas instituciones culturales o relaciones sociales. Tampoco cómo la misma puede llegar a cambiar la manera de hacer cine. La narrativa fílmica aún mantiene su linealidad, al menos para su proyección en salas cinematográficas. Mi interés está puesto en dar cuenta acerca de los interrogantes que se desprenden de estas producciones: “¿Tendría la tecnología que ser usada para reproducir el mundo o para reemplazarlo, para capturarlo o para inventar uno nuevo? El imaginario digital ha llegado a un nivel de abstracción matemática tal que a veces parece indistinguible una realidad de otra” (Mónaco, 2000; 544).

Este tipo de cine nos puede estar mandando guiños que nos llaman la atención acerca de nuestra manera de manejarnos en nuestra cotidianidad, pero quizás también pueden ser ficciones que pretenden adoctrinarnos. Quizás uno de los tantos mensajes que se pueden deducir de estos films es llamar la atención del uso que se le puede dar a estas tecnologías, cómo vamos a usar estas máquinas, o si vamos a ser esclavos de ellas. *The Matrix* todavía no existe, pero su planteo interesa dado que deja una puerta abierta a entender de qué manera se

ficcionalizan las realidades en un ciberespacio, cada vez es más cercano. De modo que, si logramos entender cómo los formatos de las nuevas tecnologías son representados se puede llegar a determinar de qué manera están siendo institucionalizadas.

BIBLIOGRAFÍA

ALONSO GARCÍA, Luís. 1996: *La oscura naturaleza del cinematógrafo. Raíces de la expresión aurovisual*. Valencia: Ediciones de la mirada.

BAUDRILLARD, Jean 1988: *Jean Baudrillard: Selected Writings*. Edited by M. Poster. Stanford, Stanford University Press.

----- 1981: *Simulacra and Simulation*. Trans. by S. Faria Glaser. Ann Arbor, The University of Michigan Press, 1994.

BAZIN, André. 1958: *Qu'est-ce que le Cinema*, París: Editions du Cerf. Trad al español José Luís López Muñoz, *¿Qué es el cine?*, 8ª edición. (Madrid: Rialp, 2008)

BRAIDOTTI, Rosi 1996: 'Cyberfeminism with a Difference' in *Technoscience*. New Formations. No. 29, pp. 9-25

BRAKHAGE, Stan. 1963: "Metaphors on vision", en *Film Theory and Criticism*. Comp. L. Braudy y M. Cohen. Oxford: Oxford University Press, 1999.

BELLOUR, Raymond. 2008: "La doble helice", en Jorge La Ferla *Artes y Medios audiovisuales: un estado de la cuestión II: las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*, Buenos Aires: Aurelia Ribera, Nueva librería.

----- 2002: *L'Entre-Images*, Paris: La Différence. Trad. española de Adriana Vettier, *Entre imágenes* (Buenos Aires: Colihue, 2009).

BENJAMIN, Walter. 1929: *Die literarische Welt*. Trad. al español por Jesús Aguirre, *Imaginación y sociedad. Iluminaciones I*. (Madrid: Taurus, 1980)

----- 1936: "La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos I*, (Madrid: Taurus, 1982)

BREA, José Luis. 1991: *Las auras frías. El culto de la obra de arte en la era postaurática* Barcelona: Anagrama. http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/auras.pdf

----- "Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica" en <http://aleph-arts.org/pens/arttec.html> (Consulta: 17 de Septiembre 2010)

BUKATMAN, Scott 1997: 'Who programs you? The science fiction of the spectacle' en *Postmodern After-Images. A Reader in Film, Television and Video*. Edited by P. Brooker and W. Brooker. Arnold.

- DARLEY, Andrew 2000: *Visual Digital Culture*, Londres: Routledge.
- DEBORD, Guy 1983: *Society of the Spectacle*. Detroit, Black and Red.
- DUBOIS, Philippe. 2001: *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- ELSAESSER, Thomas 1998: 'Cinema Futures: Convergence, Divergence, Difference' en *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Edited by T. Elsaesser and K. Hoffmann. Amsterdam, Amsterdam University Press.
- FLUSSER, Vilém. 1983: *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen: European Photography. Trad española Thomas Schilling, *Una filosofía de la fotografía* (Madrid: Síntesis, 2001).
- 1999: *The shape of things. A philosophy of design*, Londres: Reaktion Books. Trad española de Pablo Marinas, *Filosofía del diseño. La forma de las cosas* (Madrid: Editorial Síntesis, 2002).
- 2007: "Creación científica y artística", en revista *Artefacto. Pensamientos sobre la técnica*, número 6, págs. 75-78. (Buenos Aires: Oficina de publicaciones del CBC-UBA)
- FREIXAS, Ramon 1993: *Ciencia Ficción y Cine*. Madrid, Paidós.
- GIBSON, William. 1984: *Neuromancer*, London, Victor Gollancz Ltd.
- GUBERN, Román. 1995: "El cine después del cine", en *Historia General del Cine. El cine en la era del audiovisual*, vol. 12, págs. 289-309. Madrid: Cátedra.
- HAYWARD, Philip 1993: 'Situating Cyberspace. The Popularisation of Virtual Reality' en *Future Visions. New Technologies of the Screen*. Edited by P. Hayward and T. Wollen. The Arts Council of Great Britain, British Film Institute Publishing.
- HAYWARD, Philip and WOLLEN, Tana 1993: 'Introduction Surpassing the Real' en *Future Visions. New Technologies of the Screen*. Edited by P. Hayward and T. Wollen. The Arts Council of Great Britain, British Film Institute Publishing.
- HORKHEIMER, Max y ADORNO, Theodor. 1944: *Dialéctica del Iluminismo*, Buenos Aires: Sudamericana, 1987.
- KOZAK, Claudia. 2006: "Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas" en http://www.expoesia.com/j06_kozak.html (Consulta: 17 de septiembre 2010)
- MANOVICH, Lev. 2001. *The language of New Media*. Cambridge: The MIT Press. Trad. española Oscar Frontodona, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital* (Buenos Aires: Paidós, 2006)
- MONACO, James 2000: *How to Read a Film. The World of Movies, Media, and Multimedia. Language, History, Theory*. 3rd Edition. New York / Oxford, Oxford University Press.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: en <http://www.rae.es/rae.html>

RHEINGOLD, Howard 1992: *Virtual Reality*. London, Mandarin.

SPRINGER, Claudia 1999: 'Psycho-cybernetics in Films of the 1990s' en *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Cinema*. Edited by A. Kuhn. London / New York, Verso.

THOMPSON, Della 1995 (eds): *The Concise Oxford Dictionary of Current English*. 9th. Edition. Oxford, Clarendon Press.

ZIZECK, Slavoj, 1999: The Thing 1999: 'The Matrix Rules' and 'Movies without sex' in [bbs.thing.net].