

De Little Nemo a Ghost in the Shell: Sobre los márgenes de las imágenes en movimiento.

Agustín Berti.

Cita:

Agustín Berti (Octubre, 2013). *De Little Nemo a Ghost in the Shell: Sobre los márgenes de las imágenes en movimiento. III Foro Académico Internacional Sobre Animación. Facultad de Artes - UNC / UNVM, Córdoba.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/52>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/Qdq>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

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>.

DE LITTLE NEMO A GHOST IN THE SHELL: SOBRE LOS MÁRGENES DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO

Dr. Agustín Berti

Universidad Nacional de Córdoba

Abstract: El presente trabajo discute la temporalidad implícita en la animación. Para establecer una especificidad en la temporalidad de las imágenes animadas se rastrean los momentos de heterogeneidad en la historia de la animación y se discute la hibridez implícita en los mismos. A partir de allí se propone una lectura que rescatando la autoreflexividad de las formas híbridas permita pensar la mirada que la animación instaure y cómo se relacione con otras miradas técnicas (la fotográfica, la cinematográfica, la videográfica, la televisiva y la digital). La particularidad de la imagen animada frente a otras imágenes en movimiento es la relación con la indicialidad, que es específica de los dispositivos de registro fotoquímicos y digitales, pero está ausente en la animación tradicional.

La discusión se organiza en torno a dos momentos radicalmente distintos de la animación: *Little Nemo* de Winsor McCay de 1911 y los films y animés *Ghost in the Shell* de Mamuro Oshii y Kenji Kamiyama. Estos y otros ejemplos permiten ilustrar los modos en los que la animación reflexiona sobre el propio medio y sobre la mirada. A partir de esta discusión se propone una temporalidad propia de la animación y otra para la animación que combina técnicas tradicionales y digitales.

Palabras clave: Oshii – McCay – animación – hibridez – digital

1. Introducción: temporalidades de las imágenes técnicas

Uno de los cambios radicales que introducen las tecnologías digitales en el cine es una crisis del concepto de realismo del cine basado en la indicialidad fotoquímica, es decir, la certeza de una existencia en el mundo físico (bien que manipulada por las decisiones del camarógrafo). Sin embargo, es discutible que un referente registrado por una cámara fotográfica o una digital sea diferente en sí. Lo que varía es apenas la posibilidad de falsación del índice en el caso del registro digital. La caja negra de las tecnologías digitales es más inaccesible que la del negativo fotográfico, cuya manipulación es más evidente al ojo entrenado. En el caso de la fotografía digital, cualquier alteración es más difícil de percibir. De acuerdo a Matthew Kirschenbaum (2008), las tecnologías

digitales propician un “sublime tecnológico”. El “sublime tecnológico” puede definirse como la fascinación propia del sensorium contemporáneo ante la percepción técnicamente mediada de la realidad sin comprensión cabal de cómo o por qué sucede. En ese modo de percepción, la materialidad se sustrae y cede su lugar a la novedad y las formas puras propiciando una percepción estetizada de la vida, en la cual el fenómeno técnico, irrepresentable en su complejidad se reduce al estímulo y condicionado por una técnica contingente, sin necesidad de comprensión del fenómeno y sus causas. La tecnología se inscribe de este modo en una inevitabilidad del progreso en el que las formas puras borran las marcas de la historia y las disputas que les han dado origen. Las formas, puras, se alejan de la materialidad contingente de los soportes y dispositivos de reproducción en los que se originan los estímulos y devienen puro “contenido”, independiente de sus eventuales “continentes”. Desechada su importancia, el sujeto puede así, aunque más no sea por un momento, abandonar la contingencia material de los objetos.

Esta ha sido históricamente una de las operaciones fundamentales en la constitución del realismo cinematográfico que ha permitido construir la narración denominada “clásica”, percibida como transparente, donde las marcas del sistema de producción desaparecen. El borramiento o la naturalización de la factura técnica es un rasgo común a la estabilización de los lenguajes audiovisuales, especialmente marcado en el cine. En los márgenes es donde la anomalía es visible, donde la factura es puesta en evidencia, donde las marcas de producción evidente lo tornan “opaco”, como señalan David Bolter y Richard Grusin (1999) en su libro señero, *Remediations. Understanding New Media* [*Remediaciones. Comprendiendo los nuevos medios*].

Por la persecución del efecto inmersivo, de suspensión acotada de la realidad y de instalación del verosímil, la ocultación del dispositivo es una constante desde los orígenes mismos del audiovisual como espectáculo, desde el *fantascopio* de Robertson de 1791 (DEMATEI 2012, 171). Sin embargo, la transparencia del dispositivo ha sido acompañada de irrupciones esporádicas de la opacidad, de momentos autorreflexivos en que contenido y continente, forma y dispositivo técnico aparecen tematizados por las propias obras audiovisuales. La animación, al igual que los efectos especiales o la pornografía, espacios menores y relegados dicen mucho sobre el cine como técnica. Constituyen formas opacas en las que la transparencia del dispositivo no es la regla.



En “El cine, el arte del índice” Lev Manovich (2007) presenta una hipótesis provocadora: con la convergencia generalizada de las CGI y las cámaras digitales se reunifican los dos recorridos paralelos por los que las imágenes en movimiento atravesaron el siglo XX, es decir, el cine y la animación. Los orígenes del cine como atracción de feria a fines del siglo XIX son conocidos. También lo es la historia de la fotografía como producto artesanal y para un mercado más o menos popular y provinciano desde poco después que Francia liberó la patente del invento de Daguerre. Comunes a estos ámbitos también eran los folioscopios, zoótopos y demás ingenios que daban vida a las ilustraciones. La sala de cine constituyó una tecnología escénica fundamental en el camino que llevó al registro técnico de imágenes y su posterior proyección mecánica a convertirse en un lenguaje artístico propiamente dicho. El camino paralelo seguido por la animación también debe a las primeras salas de cine una de sus formas más exitosas a partir de los dibujos en negativo de Émile Cohl y otros precursores entre los que me interesa discutir un corto de Winsor McCay y su *Little Nemo*.

En su artículo, Manovich señala que en el siglo XX los propios cineastas, historiadores y críticos relegaron a la periferia del cine a la animación y otros modos de manipulación de las imágenes tendientes a construir o alterar las imágenes móviles (por oposición al registro puramente fotográfico). El cine digital, en particular en su forma

más industrial asociada al entretenimiento hollywoodense, supone para el teórico ruso la alteración de este estado de la cuestión y provoca el fenómeno de reunificación de tradiciones y que define sucintamente: “El cine digital es un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos” (MANOVICH 2007, 175). La Ferla (2009) ha discutido en extenso este fenómeno como una confluencia entre máquinas de registro (visual y sonoro), de montaje, de cálculo, de edición, de posproducción y de cálculo en un único dispositivo (o en una única tecnología), una convergencia entre el cinematógrafo y la computadora. Su valoración del fenómeno enfatiza en la idea de pérdida de especificidad y sugiere nuevos desafíos teóricos:

El predominio del consumo y del espectáculo total, sostenido por los medios masivos en su transmisión digital, ha convertido al cine en un confuso híbrido tecnológico, que ya no responde a las especificidades significativas que lo definían. Aquellos pasos referidos al origen de una idea y su traslado a la posible escritura de un guión, literaria y técnico, el rodaje, los procesos de laboratorio, el montaje, la exhibición, a través de la proyección en sala, la percepción, y confluencia de todas estas etapas en la mente de un espectador, que asiste en vivo a tal fenómeno, no son relevantes para este estadio digital del cine. La mutación en la materialidad de los pasos y de los conceptos que se desprendían de sus aplicaciones, como expresión y discurso, ha sido radical. Ignorar esto es un dislate, y es evidente que la desaparición del cine como tal, y su reemplazo digital, plantea enormes retos. Hasta ahora las escuelas de cine, los estudios cinematográficos y la crítica especializada los han sorteado de una manera simple: ignorándolos. Más allá de lamentar esta pérdida, irreparable por cierto, es un desafío pensar en toda la serie de posibilidades creativas que precisamente continúan la una historia de las artes mediáticas, de desvío y apropiación de las máquinas audiovisuales, de su materialidad y programas, y de los previsible discursos de entretenimiento y simulación cinematográfica. (LA FERLA 2009, 195-195)

Sospecho que, en rigor de verdad, toda forma técnica es inevitablemente híbrida, no hay formas orgánicas, la pureza de origen de los linajes técnicos es siempre una construcción discursiva a posteriori, que oculta las disputas y los fracasos previos. La pretendida organicidad deviene de una transparencia del medio que ocurre cuando la percepción de sus productos se establece y naturaliza. Tal fue el logro del cine como arte frente a los distintos dispositivos de registro y/o producción de imágenes técnicas en movimiento.

La Ferla propone revisar la historia del audiovisual a partir de las claves que brindan cineastas y videastas experimentales. Creo que ese recorrido puede complementarse con la reinserción de la animación que propone Manovich y con algunas reflexiones sobre las formas marginales, opacas, de la tradición audiovisual. Si asumimos la pretendida transparencia del dispositivo como un modo de sublime tecnológico, será en las fisuras que este sublime ofrece en sus momentos de opacidad donde podremos reconstruir la historia y las técnicas implicadas.

Al respecto del videoarte, en *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, Carmen Crouzeilles discute las distintas temporalidades de las imágenes técnicas:

el “yo veo” del video (una afirmación, un posicionamiento poético y también político) se distingue del “yo he visto” de la fotografía (en su función de registro de hechos del pasado), del “yo creo ver” del cine (la ficción, ilusión), y del “yo estoy viendo” de la televisión, siempre relacionada con el flujo continuo de la actualidad en directo. (KOZAK 2012, 242-243)

En las temporalidades de la imagen de Crouzeilles hay una ausencia. Debida su peculiar naturaleza, ¿de qué tiempo nos hablan las imágenes animadas? Al intentar responder esta pregunta es que esbozaré una propuesta para ubicar el lugar de la imagen animada en relación a otros tipos de imagen técnica. Para hacerlo, en este trabajo abordaré dos obras radicalmente distintas: *Little Nemo* (1911) y *Ghost in the Shell* (1995).

2. Anomalías animadas de ayer y de hoy

La animación de principios del siglo XX, subsumida rápidamente dentro del dispositivo técnico del cinematógrafo, ofrece algunos ejemplos interesantes para preguntarse por los límites de la imagen técnica. *Little Nemo* es un corto de Winsor McCay, dibujante de la tira cómica *Little Nemo in Slumberland* [*El pequeño Nemo en el País de los Sueños*] que se publicaba en el *New York Herald* en la primera década del siglo pasado, llevó a cabo una de las primeras animaciones. Su trabajo es, sorprendentemente, híbrido. Para nuestros criterios contemporáneos, los materiales del corto son heterogéneos ya que combinan filmación y animación, con ocho minutos de acción fílmica y dos de acción animada. El corto presenta una apuesta entre el propio McCay y un amigo artista en torno a la posibilidad de animar los personajes de su propia tira cómica. El film presenta a McCay dibujando y muestra incluso el proceso de producción de la animación en el estudio del dibujante cuando el amigo con el que ha apostado lo visita y se le muestran los distintos cels. El corto finaliza con una presentación de la animación de tinte casi mágico por la superposición de la imagen animada y la fílmica en la diégesis.

En la escena final McCay convoca a sus amigos después de un mes para mostrarles los resultados. Se muestra el proyector y luego se proyecta un montaje del registro de la instancia de dibujado y su inserción en un marco que tras un zoom da inicio a una secuencia animada en colores. La continuidad y superposición de los registros (fílmico y animado, blanco y negro y color) presenta un encuentro elocuente de la tradición de las imágenes en movimiento como animación y la emergente fotografía. El cruce se diluyó con el tiempo, la estabilización del cine de ficción como “súper-género” también supuso el establecimiento de un “súper-género” menor, el de la animación, donde la transparencia del dispositivo surge con la hegemonía de la animación Disney (y su propia autolimitación temática y técnica, como puede verse en la



reconversión del personaje de Mickey Mouse que en *The Gallopin' Gaucho* fumaba y bebía al ícono infantil y familiar en el que posteriormente fue convertido), la homogeneidad de la imágenes se vuelve la norma de transparencia.

Los caminos separados del cine y la animación por supuesto han cruzado caminos, pero más como rareza que como norma. Menciono los primeros que recuerdo pero por supuesto hay otros: el encuentro del pato Donald y la hermana de Carmen Miranda en *Three Caballeros* (1945), la célebre secuencia animada de *Mary Poppins* (1964), la seducción que ejerce la *femme fatale* Jessica Rabbit sobre el personaje de Bob Hoskins en *Who Framed Roger Rabbit* (1988), los experimentos más oscuros de Ralph Bakshi como *Cool World* (1992). La animación como súper-género instaaura también la propia transparencia de su verosímil y de sus imágenes ontológicamente homogéneas.

Creo que *Little Nemo* nos ofrece todavía hoy un documento privilegiado para entrever el momento del audiovisual cuando las formas eran aún opacas, híbridas. Su peculiar naturaleza instauro no tanto un “yo creo ver”, propio de la ilusión cinematográfica al decir de Crouzeilles, sino un “yo quiero ver” posibilitado por una forma audiovisual sin contriciones indiciales.

3. Alucinaciones consensuales

El cine digital, la pérdida de la indicialidad fotográfica como lo específico del medio, vuelve a plantear el problema del realismo como un mero verosímil. La historia que realiza Arlindo Machado (1993) de la evolución de la imagen en movimiento sintética a partir de los cortos animados de Pixar, permite ver cómo ese recorrido que comienza en un género menor, la animación por computadora, desemboca en el cine de ficción en fílmico. Los largos de Pixar y su aceptación como tales en el campo cinematográfico marcan la culminación de la progresiva búsqueda de un verosímil no indicial. Tras esos hitos, la suspensión de la pulsión indicial presente el extendido uso del chroma-key es un ejemplo notable del sublime tecnológico definido por Kirschenbaum. La homogeneidad visual de *Avatar* o *The Avengers* es, a fin de cuentas, y como ya ha sido señalado por otros autores (DEMATEI 2012; LA FERLA 2009; MANOVICH 2007), una “simulación del cine” y no una forma audiovisual en sí misma, mucho menos una que asuma su heterogeneidad constitutiva. De lo que se trata es de borrar los hilos en lugar de mostrarlos.

Al incorporarse las tecnologías digitales (y automatizadas) a la industria cinematográfica, las tradiciones relativamente marginales (y manuales) de la animación y los efectos especiales, pasan a coexistir en igualdad de condiciones con el registro audiovisual. La indicialidad fotoquímica de una filmación de la realidad se borra porque se construye un verosímil a partir de la huella descontextualizada de los actores en fondos de chroma-key. La digitalización hace que tal especificidad sea puesta en cuestión, así como la fotografía puso en crisis a la pintura a mediados del siglo XIX. Del dispositivo de registro, necesariamente indicial, se pasa a la abstracción de la simulación digital verosímil.

Aquí nuevamente considero relevante que el pensamiento sobre la imagen vuelva a abreviar en las márgenes. Acaso uno de los ejemplos más profundamente reflexivos (y heterogéneos) en el cruce entre animación manual y digital, sea la saga de *Ghost in the Shell* (los dos films dirigidos Mamuro Oshii, el film para DVD dirigido y

las dos series televisivas dirigidas por Kenji Kamiyama). La complejidad argumental y visual de *Ghost in the Shell* ofrece un ejemplo potente para discutir la pregunta por la temporalidad y la naturaleza de las imágenes que estoy intentando responder pero requiere una módica contextualización.

La serie es un ejemplo acabado del *cyberpunk*, un subgénero de la ciencia ficción popularizado por la novela de William Gibson *Neuromancer*. El título de la obra que convirtió a Gibson en un ícono cultural en los '80 permitía múltiples lecturas: *Neuromancer* puede asociarse a la figura del nigromante, estableciendo relaciones entre magia negra y tecnología, pero también a las ramificaciones neuronales de la tecnología sobre cuerpos cada vez más intervenidos y potenciados por prótesis. Pero hay una segunda alusión habilitada por la fonética inglesa: *New Romancer*, el nuevo novelista. Con la aparición de esta obra, Gibson se erigió en la figura más destacada del *cyberpunk*, el subgénero de la ciencia ficción que alegorizaba sobre el presente del capitalismo tardío. En esto se alejaba del marco de un futuro luminoso en el cual discutir sobre los límites humanidad y sus implicancias éticas y filosóficas como ocurría en la ciencia ficción clásica desde la posguerra hasta mediados de los setenta. Gibson, en contra de las lecturas que lo asimilan rápidamente a los productos arquetípicos del sublime tecnológico, ha afirmado que su interés por lo obsoleto tiene que ver con las fracturas de una estetización, a la que él asocia con el excepcionalismo norteamericano antes que con la consumación de un futuro digital:

I didn't have a manifesto. I had some discontent. It seemed to me that midcentury mainstream American science fiction had often been triumphalist and militaristic, a sort of folk propaganda for American exceptionalism. I was tired of America-as-the-future, the world as a white monoculture, the protagonist as a good guy from the middle class or above. I wanted there to be more elbow room. I wanted to make room for antiheroes.

I also wanted science fiction to be more naturalistic. There had been a poverty of description in much of it. The technology depicted was so slick and clean that it was practically invisible. What would any given SF favorite look like if we could crank up the resolution? As it was then, much of it was like video games before the invention of fractal dirt. I wanted to see dirt in the corners.¹ (GIBSON y WALLACE-WELLS, 2011)

¹ “No tenía un manifiesto. Tenía cierto descontento. Me parecía que la ciencia ficción comercial estadounidense de mediados de siglo a menudo era triunfalista y militarista, una especie de propaganda popular del excepcionalismo estadounidense. Estaba cansado de los-Estados-Unidos-como-el-futuro, el mundo como una monocultura blanca, el protagonista siempre uno de los buenos de la clase media para arriba. Quería que haya más lugar para mover los brazos. Quería hacer lugar para los antihéroes.

También quería que la ciencia ficción sea más naturalista. Había habido una pobreza de descripción en gran parte de la misma. La tecnología descrita era tan pulida y limpia que era prácticamente invisible. ¿Cómo sería cualquier clásico de la ciencia ficción si le aumentáramos la resolución? Así como estaba entonces, gran parte era como los videojuegos antes de la invención de mugre fractal. Yo quería ver la mugre en las esquinas.”

El llamativo énfasis puesto en la necesidad de una descripción naturalista en la ciencia-ficción, junto a la crítica de un militarismo asociado a una tecnología tan “slick and clean that it was practically invisible” [“pulida y limpia que era prácticamente invisible”] se dirige precisamente a desmontar el sublime tecnológico, ahí reside la novedad del *cyberpunk* como género. Además de la crítica a la monocultura de clase-media blanca del excepcionalismo estadounidense y la elección de antihéroes, Gibson también señala con ironía el problema de tomarse demasiado literalmente el mundo de líneas luminosas al aludir a su deseo de ver la suciedad, es decir la imperfección, antes de la invención de la “mugre fractal”.² Una poética de imbricación como ésta ilumina los aspectos incómodos, materiales, disfuncionales de la tecnología, permitiendo politizarla y desmontar la estetización de la transparencia. La novedad temática de Gibson es también una novedad conceptual, y en su núcleo está la alusión a las relaciones entre magia y técnica. Para el tema que nos reúne, el nigromante es un tipo de animador particular: el que da vida a los muertos.

Volviendo a *Ghost in the Shell*, el propio nombre de la serie también habilita múltiples lecturas: El título en japonés *Kokaku Kidotai* [Policía antidisturbios con armadura] es engañoso ya que remite apenas a la armadura y con ello a algunas tradiciones dentro del animé, especialmente el subgénero conocido como *mecha* aunque lo trascienda largamente. La calificación de “antidisturbios” supone más una fuerza de choque en la calle y no el sutil trabajo de policía política de intervención quirúrgica que presenta la serie. El título en inglés abre un poco más el juego de las connotaciones: El fantasma en el caparazón, o en el cartucho, o en la carcasa.³ Tanto *Matrix* como *Ghost in the Shell* repiten el esquema del *Neuromancer*: un grupo de personajes marginales con habilidades sobrehumanas producto de la imbricación de sus cuerpos con dispositivos técnicos disputan con oponentes en el marco de redes técnicas en el que coexisten y se confunden la inteligencia artificial y la inteligencia distribuida en la

² Para una historia del desarrollo de las imágenes generadas por computadora y los esfuerzos para alcanzar un realismo no indicial, proveniente de simulaciones y no de registros, véase el ya mencionado texto de Machado (1993). En su texto señala el rol de la aleatoriedad y el uso de fractales generados mediante algoritmos para lograr representaciones verosímiles.

³ El título parafrasea el de libro de Alfred Koestler sobre el estructuralismo, *El fantasma en la máquina*. Koestler toma el título de la frase “el dogma el fantasma en la máquina” utilizada por Gilbert Ryle en *El concepto de lo mental* [*The concept of mind*] para criticar el dualismo cartesiano, aunque el libro de Koestler se oriente hacia una crítica al estructuralismo. Otros autores aludidos explícitamente en la serie son el médico y científico francés Julien Offray de La Mettrie y su obra *L'homme machine* y Donna Haraway, autora del *Manifiesto cyborg*.

multitud, que a su vez superponen el espacio real y el virtual.⁴ El título remite también a la naturaleza misma de la animación, el fantasma no es otro que el dibujo que se mueve, la práctica de la animación, de dar vida a los personajes del manga, como la apuesta de McCay. Al igual que *Little Nemo*, Mamuro Oshii y Kenji Kamiyama animan una historieta, el manga homónimo de Masamune Shirow. Solo que en este caso la alegoría presenta muchos niveles: el director Mamuro Oshii anima al personaje de la mayor Kusanagi así como ella anima su cuerpo mecanizado del que su conciencia, su fantasma, puede entrar y salir.

Replanteándose la división clásica entre alma y cuerpo, los personajes de *Ghost in the Shell* se preguntan por el alma, el “fantasma” que da nombre a la serie. Debido a la multiplicación de autómatas y de la creciente mecanización del cuerpo humano en ese futuro, lo que distinguirá al robot del ser humano será la posesión de un “fantasma”, o para acercarnos un poco al título que nos convocan a estas jornadas, también podríamos hablar de un ánima.

El foco está puesto sobre el personaje de la mayor Kusanagi. De su cuerpo, sólo el cerebro y una parte de la espina dorsal son orgánicos, todo el resto ha sido fabricado. Uno de los momentos más logrados, las escenas de los títulos de los distintos episodios y películas, remiten explícitamente a la “naturaleza cibernética” de Kusanagi. La factura técnica de estos segmentos es donde puede verse de modo más palpable la combinación de animación tradicional y digital. ¿Cuál es el tiempo aquí? Para responder a eso deberíamos establecer primero cuál es el tiempo de la imagen animada. Provisoriamente propuse, a partir de la apuesta de McCay, que se trata de “yo quiero ver”, la pulsión del deseo de mirar concretado por la habilidad de la mano que dibuja y que impone su propia realidad al dispositivo de registro cinematográfico.

La imagen digital, donde la actualización es apenas una de las posibilidades contenidas en la codificación es aún más amplia que la imagen animada, podríamos resumirla como “yo vería si”, un potencial. El realismo conceptual de la imagen digital también se sustrae de la temporalidad a la que sus índices atan a las imágenes

⁴ Aunque hay diferencias entre ambas. *Matrix* propone una visión romántica del comando guerrillero con la salvación religiosa new age, siguiendo el esquema jungueano del camino del héroe de Joseph Campbell (y en ello repite a su aparente antítesis, *Star Wars*: Neo es apenas una versión cyberpunk de Luke Skywalker). El animé japonés, por otra parte, mantiene el nihilismo del género: sus personajes son cínicos como Deckard, el cazador de replicantes de *Blade Runner*. *Ghost in the Shell* presenta a un comando de los servicios de inteligencia de la Sección 9 de Seguridad Pública del gobierno japonés, que se ocupa de terrorismo cibernético. La moral de los personajes es difusa, practican el asesinato político sin mayores cuestionamientos morales, y sin embargo tienen un conflicto en torno a su naturaleza cyborg: partes de sus cuerpos son propiedad del gobierno, que ha invertido en ellos.

fotográfica, la cinematográfica, la videográfica o la televisiva. Acaso el ejemplo más potente de este modo de ver sea el videoclip “Splitting the Atom” (2010) de Edouard Salier que ilustra la canción de Massive Attack del mismo nombre.⁵ Allí el video es un extenso travelling en tiempo detenido a través de un complejísimo *render* de una ciudad siendo atacada por un conejo gigante.

Pero, ¿cuál es el tiempo de la animación híbrida, como *Ghost in the Shell*? ¿Cuáles son las diferencias respecto de la animación digital y la animación tradicional? Intuyo que los mundos alucinados de Oshii nos ofrecen nuevas grietas para pensar los dispositivos técnicos. *Ghost in the Shell* tematiza este problema constitutivo a su propia forma visual. Su autoconciencia reflexiva es especialmente visible en relación al episodio del “Hombre que ríe”. En una sociedad donde los implantes oculares han digitalizado la mirada, la trama presenta a un hacker que hace terrorismo anti-corporativo que ha reemplazado todas las huellas de su registro digitalizado tanto en las percepciones directas (es decir, de la traducción de los “sentidos” tecnológicamente mediados de los demás personajes) como en las indirectas (las de los dispositivos de registro como cámaras de seguridad) por el logo de un *happy face*.⁶ En la diégesis, la única imagen que vemos (y que ven los personajes de la serie, es decir los cyborgs del equipo de la mayor Kusanagi) son imágenes de archivo televisivo. Se trata de una imagen de una potencia híbrida notable: la animación copia el encadenado televisivo, la irrupción de *inserts* digitales propios de ese medio y allí vemos el supuesto “registro”, el “yo estoy viendo” que transmite la TV: un hombre cuyo rostro ha sido reemplazado por un logo bidimensional. En las representaciones animadas de los registros técnicos híbridas de un futuro cercano y probable aparece el tiempo de la animación cuando se encuentran las tradiciones digitales y manuales: “si yo pudiera, vería”, pero la mediación del hacker torna la imagen opaca. El gesto de “El hombre que ríe” es notable: el índice existe, pero es inaccesible a la mirada técnica.

⁵ El video puede verse en <http://vimeo.com/9175212> .

⁶ Lo que constituye un símbolo irónico sumamente eficaz, a partir un lenguaje mimético y táctil no verbal pero de clara orientación no revolucionaria, contrariando las esperanzas de Benjamin respecto a las posibilidades de lo icónico y visual



4. Conclusiones provisionales: temporalidades de la animación

¿Qué tienen en común el desafío amateur de McCay y la superproducción de Oshii? Creo que la animación siempre ha sido más hospitalaria y a mostrado una mayor receptividad a los migrantes de otros soportes, géneros y formatos. Nemo pasó de las páginas del *New York Herald* al film, Kusanagi y su equipo del manga cercano a la explotación del cuerpo femenino y la misoginia de Shirow a la sutil exploración visual de Oshii y Kamiyama. En estos ejemplos, del todo ajenos a la voluntad institucionalmente disruptora del videoarte podemos rastrear las temporalidades de las distintas imágenes técnicas y los diálogos que establecen entre sí. Entiendo que en los momentos de irrupción de una técnica particular en el arte, la experimentación con la novedad propende a la autoreflexividad de las obras, como en los casos que he discutido. Y esos experimentos dicen mucho de cómo vemos cuando dejamos de asumir esos dispositivos como transparentes. Un crítico ha señalado a propósito de la plena conciencia del medio presentes en los films y series japonesas:

The protagonist of Oshii's most famous film, *Ghost in the Shell*, quotes 1 Corinthians 13:11, "For now we see as through a glass darkly, but then we shall see face to face", and this passage could be taken as an epigram for Oshii's overall aesthetic project. Indeed, one of the main functions of Oshii's work is to draw attention to the limitations of human vision and bring the viewer to a point where he/she can recognise the abstract, possibly transcendental, world underlying the seemingly solid object-oriented one we inhabit. (Suchenski 2004).⁷

⁷ "El protagonista del film más famoso de Oshii, *Ghost in the Shell*, cita 1 Corinthians 13:11, 'Ya que ahora vemos como a través de un vidrio oscuro, pero entonces nos veremos cara a

Los temas que presentan las obras comentadas distan de tranquilizadores. La distopía de *Ghost in the Shell* es evidente, su audiencia no es el público infantil. En el caso de *Little Nemo*, cabe recordar que sucede algo similar, aunque era una tira cómica estaba lejos de ser una fantasía infantil, de hecho la historieta (y en menor medida el corto) son oscuros, surrealistas, amenazantes y por momentos violentos.

En cierto modo estas animaciones nos llevan a discutir los límites de la mirada y los límites de la reproducción. Son modos de dar cuenta del último bastión de lo irreproducible: la conciencia humana pero también el inconsciente. Y hoy que esa conciencia amenaza con volverse archivo siempre accesible al estar codificado, “El Hombre que ríe” marca los límites, bien que técnicos, de esa posibilidad de representación.

Los dispositivos de registro y percepción imponen un régimen de representación técnica socialmente determinado, que deviene en una tecnología de representación y ya no una técnica (en el sentido de acciones efectivas sustentadas por un ejercicio con la materia). En la mano de McCay, en los ojos y cámaras hackeados de *Ghost in the Shell* podemos ver que el modo de representar las tecnologías de representación es el énfasis en la hibridez que señala la inevitable opacidad de todo dispositivo.

Bibliografía

BOLTER, J. David, y GRUSIN, Richard. (1999): *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, Mass, MIT Press.

DEMATEI, Marcelo. (2012): “Faustine y el animador de dinosaurios”. En *Territorios audiovisuales: cine, vídeo, televisión, documental, instalación, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos*. Buenos Aires, Librería.

GIBSON, William y WALLACE-WELLS David. (2011): “The Art of Fiction No. 211, William Gibson”. En *The Paris Review*. N° 197. <http://www.theparisreview.org/interviews/6089/the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>.

cara’, y este pasaje podría ser tomado como un epigrama para el proyecto estético general de Oshii. De hecho, una de las principales funciones de la obra de Oshii es llamar la atención sobre las limitaciones de la visión humana y llevar al espectador al punto donde pueda reconocer el mundo abstracto, posiblemente trascendental que subyace al mundo aparentemente sólido y orientado a los objetos en el que vivimos.” En rigor de verdad la cita es una traducción posible de 1 Corintios 13:12.

- KIRSCHENBAUM, Matthew G. (2008): *Mechanisms: new media and the forensic imagination*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- KOZAK, Claudia, (2012): *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires, Caja Negra.
- LA FERLA, Jorge. (2009): *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Manantial.
- MACHADO, Arlindo. (1993): *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Sao Paulo, Edusp.
- MANOVICH, Lev. (2007): “El cine, el arte del index”. En *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación*, editado por Jorge; La Ferla. Buenos Aires, Argentina: Aurelia Rivera.
- SUCHENSKI, Richard. (2004): “Mamoru Oshii”. En *Senses of Cinema*, julio. <http://sensesofcinema.com/2004/great-directors/oshii/>.