
terra roxa

e outras terras

Revista de Estudos Literários

IMÁGENES DE LO INIMAGINABLE: MEDIOS IMAGINARIOS Y TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL CINE¹

Fernando Pérez² (Universidad Alberto Hurtado)

RESUMEN: Durante su historia, el cine constantemente ha incorporado imágenes de los medios que lo anteceden (pintura, fotografía), de sí mismo como medio y de otros medios contemporáneos posteriores con los que coexiste (video, televisión). Luego de una revisión de cómo se articulan esas imágenes de imágenes a partir de la noción de tropos mediales de Huhtamo, este trabajo se propone abordar la aparición en diversas películas de medios imaginarios que se caracterizan por su inmediatez (en el sentido de Bolter & Grusin), por sus efectos peligrosos sobre la conciencia del usuario y por el modo en que difuminan las fronteras entre dispositivos mediales, cuerpo y subjetividad. Las películas estudiadas incluyen *Proyecto Brainstorm*, de Douglas Trumbull; *Días extraños*, de Kathryn Bigelow; *Hasta el fin del mundo*, de Wim Wenders; *eXistenZ*, de David Cronenberg; y *Reminiscence*, de Lisa Joy. Este trabajo propone leer estas ficciones sobre medios imaginarios como intentos de articular el impacto de los medios digitales sobre la subjetividad, la cultura y sobre otros medios a los que absorbe, como el propio cine.

PALABRAS CLAVES: cine; médios imaginários; tecnología digital.

IMAGENS DO IMAGINÁVEL: MÍDIAS IMAGINÁRIAS E TECNOLOGIA DIGITAL NO CINEMA

RESUMO: Ao longo de sua história, o cinema constantemente incorporou imagens dos meios que o antecedem (pintura, fotografia), de si mesmo como meio e de outros meios contemporâneos posteriores com os quais coexiste (vídeo, televisão). Após uma revisão de como essas imagens de imagens se articulam a partir da noção de tropos mediais de Huhtamo, este trabalho propõe abordar a aparição em diversos filmes de meios imaginários que se caracterizam por sua imediatez (no sentido de Bolter & Grusin), por seus efeitos perigosos sobre a consciência do usuário e pela forma como difundem as fronteiras entre dispositivos mediais, corpo e subjetividade. Os filmes estudados incluem “Projeot Brainstorm”, de Douglas Trumbull; “Estranhos Prazeres”, de Kathryn Bigelow; “Até o Fim do Mundo”, de Wim Wenders; “eXistenZ”, de David Cronenberg; e “Caminhos da memória”, de Lisa Joy. Este trabalho propõe ler essas ficções sobre meios imaginários como tentativas de articular o impacto dos meios digitais sobre a subjetividade, a cultura e sobre outros meios aos quais absorve, como o próprio

¹ El presente ensayo se inscribe en el proyecto Fondecyt Regular 1221416 “Imágenes de imágenes en el cine: imagen, medio y experiencia”, del que el autor es investigador responsable.

² fperez@uahurtado.cl - <https://orcid.org/0000-0001-9282-4792>



cinema.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; mídias imaginárias; tecnologia digital.

IMAGES OF THE UNIMAGINABLE: IMAGINARY MEDIA AND DIGITAL TECHNOLOGY IN CINEMA

ABSTRACT: Throughout its historical trajectory, cinema has consistently incorporated depictions of itself as a medium, as well as representations of other media forms, whether preceding it (such as painting and photography) or contemporaneous with it (video or TV). This essay aims to explore the portrayal of imaginary media in several films, characterized by their immediacy (in the sense defined by Bolter & Grusin), their potential influence on users' consciousness, and their ability to blur the boundaries between media, the body, and subjectivity. Building upon Huhtamo's concept of "media tropes," the analysis delves into how these images are articulated. The selected films for analysis include Douglas Trumbull's *Project Brainstorm*, Wim Wenders' *Until the End of the World*, Kathryn Bigelow's *Strange Days*, David Cronenberg's *eXistenZ*, and Lisa Joy's *Reminiscence*. These works of fiction are interpreted as visual attempts to capture the impact of digital media on subjectivity, culture, and the assimilation of other media, particularly cinema. By investigating these cinematic narratives, this study seeks to shed light on the profound effects of digital media and their implications for subjectivity, culture, and the diverse forms of media that become entangled within its grasp, notably cinema.

KEYWORDS: cinema; imaginary media; digital technology.

Recebido em 28 de novembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

IMÁGENES DE IMÁGENES

Este ensayo se inscribe en una investigación sobre las imágenes de imágenes en el cine, que considera la manera en que ese medio presenta imágenes de otros medios como la pintura, la fotografía, el video y la televisión, así como imágenes de sí mismo como medio. La investigación parte de la propuesta de que las imágenes de imágenes son una zona en la que la imagen se piensa a sí misma, reflexiona acerca de sus propias condiciones de producción, circulación y recepción, pero también nos piensa a nosotros como fabricantes y espectadores de imágenes. Es una zona en que medios diversos se enfrentan, se confrontan a veces con cierta violencia, pero también colaboran y exploran sus zonas de contacto, sus límites y fronteras.

El cine sobre pintura ha desplegado todos los modos posibles de filmar la imagen manual, desde el momento de la pintura como acto, hasta el momento de la contemplación en instituciones como el museo, pasando por variaciones como la restauración, el almacenamiento, la venta, la falsificación y el robo de pinturas. El cine sobre fotografía tensiona su relación con la imagen técnica fija, opuesta a su flujo pero contenida implícitamente en él, en las ficciones o documentales sobre el acto fotográfico, que exploran la condición de documento de la fotografía, pero también su relación compleja con el instante, la memoria, el acontecimiento, el deseo y la verdad. El cine sobre el propio cine explora el mundo de la filmación de películas (desde

el glamour de Hollywood a las condiciones adversas de la producción fílmica durante la dictadura chilena), la atmósfera de la sala oscura en que se proyectan imágenes y las vicisitudes de la cinefilia, mientras que el cine que muestra el video y la televisión intenta articular la especificidad de esos medios en su diferencia de escala, textura, costo, definición visual y contextos de circulación, en una compleja dinámica de competencia y remediación (Bolter & Grusin 2000).

En todos estos casos, la relación del cine con otros medios se articula a través de lo que Erkki Huhtamo ha llamado “topos mediales”, una serie de lugares comunes recurrentes que en este caso configuran algo así como una retórica de la intermedialidad (2011). En este momento de la investigación, nos estamos preguntando qué le sucede a esta retórica cuando se confronta a los problemas de la tecnología digital, un modo de recolección, almacenamiento, circulación y difusión de datos que permite producir y transmitir imágenes, sonidos, textos y por sobre todo programas. Como sabemos, ya desde fines del siglo pasado el cine comenzó un proceso irreversible y creciente de asimilación al régimen de la imagen digital, a nivel de registro, edición, exhibición y circulación, ya sea en el formato DVD o, crecientemente, en el *streaming*. Hoy en día las películas se hacen y se ven en digital, en dispositivos muy distintos de los que caracterizaron al cine clásico, análogo, hasta el punto de que hay quienes hablan de la muerte del cine como medio (Cherchi Usai), o bien del advenimiento de un post-cine (Arlindo Machado), una sobrevivencia virtual del cine (Rodowick), un cine después del cine (Hoberman), un cine expandido (Youngblood), entre otras muchas fórmulas.

¿Cómo reflexiona visualmente el cine sobre estas transformaciones? Para responder esta pregunta, estamos revisando películas donde aparecen todo tipo de pantallas e interfaces computacionales, teléfonos celulares, plasmas, *tablets*, pero también diversos tipos de tecnologías ficticias, imaginadas, en un gesto que dialoga con el campo de investigación conocido como “pantallalogía” (*screenology*; Huhtamo 2004). Existe todo un campo de estudios vinculado a la arqueología medial que examina la historia de los medios imaginarios, que plantea una enorme cantidad de problemas técnicos, culturales, ideológicos y epistemológicos (Kluitenberg, 2011). En este caso exploraré la aparición en el cine de algunos medios imaginarios desde los 80 hasta nuestros días, con la hipótesis de que dialogan con el surgimiento de la tecnología digital y los problemas que ella conlleva. En su tratamiento de estos medios imaginarios, el cine reflexiona sobre sus propias posibilidades, límites y especificidad, pero también sobre la disolución de esa especificidad en una iconósfera más amplia. Reflexiona también sobre el impacto de los medios digitales sobre la subjetividad, la estética y las relaciones sociales. Propone una imagen de lo inimaginable al intentar mostrarnos tecnologías mediales en desarrollo incipiente, pero también al dar a ver con sus medios propios tecnologías que tal vez no son predominantemente del orden de lo visual, y que tal vez excedan nuestras capacidades imaginativas, ofreciéndonos imágenes de lo inimaginable.

PROYECTO BRAINSTORM: LOS PELIGROS DE LA CIENCIA

De *Tron* (Steven Lisberger 1982) a *Matrix* (hermanas Wachowski 1999) y sus múltiples secuelas, existe una línea de películas caracterizadas por la parafernalia espectacular de los efectos especiales generados digitalmente, con énfasis en las escenas de acción y tramas que giran en torno a una redención utópica que se rebelde contra el control total de la tecnología. Las películas que comentaré aquí son de otro tono, mucho menos pirotécnico, y de hecho en general se trata de obras menores, sin gran éxito de público ni de crítica. En ellas aparecen medios que se caracterizan por su inmediatez (en el sentido de Bolter & Grusin de borrar la presencia del medio como tal), por sus efectos peligrosos sobre la conciencia del usuario y por el modo en que difuminan las fronteras entre dispositivos mediales, cuerpo y subjetividad. Desde *Proyecto Brainstorm* (Douglas Trumbull 1983) hasta *Reminiscence* (Lisa Joy 2021), pasando por *Hasta el fin del mundo* (Wim Wenders 1991), *Días extraños* (Kathryn Bigelow 1995) y *eXistenZ* (David Cronenberg 1999), estas películas exploran diversos medios imaginarios como una manera de reflexionar acerca de las relaciones entre el cine y una serie de tecnologías emergentes, así como sobre su impacto en nuestra vida social y subjetiva.

Proyecto Brainstorm construye su trama en torno a la invención de un aparato que registra experiencias sensoriales y emociones de un sujeto y es capaz de transmitírselas a otros. La interfaz es un casco dotado de sensores, muy aparatoso en la versión original pero pronto reducido a una versión más cómoda y ligera, una especie de cintillo.



Fig. 1 - fotograma (2:37) de *Brainstorm*

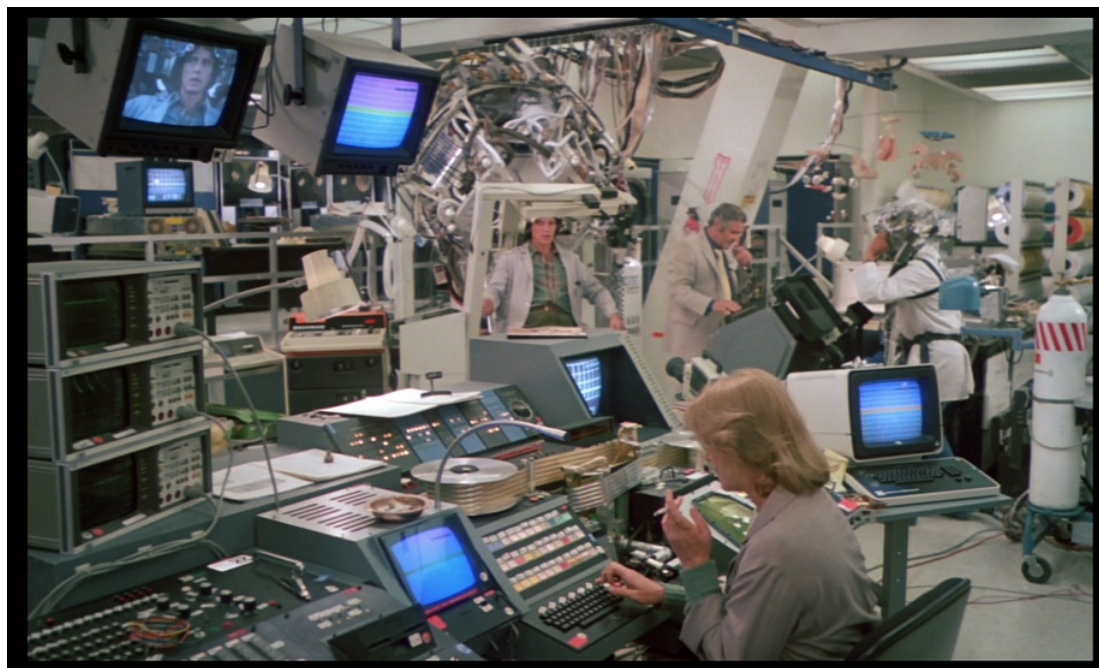


Fig. 2 - fotograma (2:41) de *Brainstorm*



Fig. 3 - fotograma (20:33) de *Brainstorm*

La información obtenida a través del casco es procesada por computadores y se registra en cintas magnéticas mediante las cuales pueden reproducirse: quien se pone el casco percibe y siente lo mismo que sintió quien grabó la cinta. Este invento ofrece muchas posibilidades para el campo de la entretención pero también un peligroso potencial como armamento militar, un uso que finalmente los científicos consiguen

impedir destruyendo el laboratorio de la corporación por medio de un acto de hackeo telefónico. Durante el curso de la película, se graban banalidades como lanzarse por un tobogán acuático, andar a caballo, en auto y avión, pero también experiencias más intensas como sesiones de sexo, un ataque psicótico y, eventualmente, la muerte por ataque al corazón de Liliam, líder del equipo científico.

El potencial peligro de este invento va apareciendo gradualmente: la grabación de escenas de sexo, editada para repetirse en un *loop* de orgasmo interminable, causa una sobrecarga sensorial al empleado del laboratorio que la reproduce, dejándolo inútil para el trabajo. Lo que comienza a aparecer de a poco es la capacidad de la máquina de transformar la personalidad de quienes la utilizan. Cuando Michael, científico y pareja de la líder fallecida del equipo, decide reproducir la cinta en que se grabó su experiencia de muerte, casi muere él mismo, pero al descubrir que puede acceder a sus memorias porque ella las revivió en sus últimos momentos se da cuenta de la posibilidad de compartir no solo experiencias presentes sino recuerdos, y al compartir los suyos con su ex esposa logra recuperar su afecto, cuando ella ve cómo él la recuerda. Una vez expulsado del proyecto por los líderes de la corporación, consigue ingresar al sistema, pero cuando por error su hijo se conecta a él es sometido a la transmisión de la experiencia de un ataque psicótico que le causa un grave daño cerebral. La película concluye cuando, mientras se autodestruye el laboratorio debido a sus instrucciones al sistema, Michael logra experimentar la muerte de Liliam sin morir él mismo y tiene una visión de la vida después de la muerte, incluyendo un viaje cósmico y una llegada a una zona de luz.

El arco narrativo de la película es totalmente convencional, casi arquetípico podríamos decir, en su acompañamiento de los esfuerzos de un equipo de científicos por alcanzar mayor conocimiento técnico, que una vez obtenido se revela peligroso y no del todo controlable, seguido por su resistencia a los esfuerzos del complejo industrial-militar por darle un uso destructivo a ese conocimiento. Se ensalza la figura de la científica independiente, interesada en el conocimiento como un fin en sí, en contraposición a los inescrupulosos poderes institucionales, subrayando a la vez las vertiginosas posibilidades pero sobre todo los peligros de la nueva tecnología. Todos estos motivos los podríamos rastrear en los orígenes literarios del género, de Fausto o el aprendiz de brujo a Frankenstein. La película no es ninguna obra maestra cinematográfica, pero tal vez por eso mismo ejemplifica muy bien algunos temores y deseos de su tiempo, y anticipa algunos de años posteriores (recordemos que por esos años ni los computadores personales ni internet estaban todavía al alcance del gran público). Hay muchas razones para reírse de esta película o verla como un anticuado intento de soñar el futuro: sus torpes gráficas computacionales abstractas, sus voluminosos aparatos, su estética kitsch y el esquematismo de su trama, pero ella anticipa muchos rasgos de ficciones futuras sobre medios imaginarios: un aparato conectado a la cabeza, capaz de registrar desde y transmitir directamente al cerebro (tal como la cámara de los Lumière servía alternativamente como filmadora y proyectora). Al tratarse de una ficción cinematográfica, asistimos a las experiencias registradas por el aparato a través de tomas con un punto de vista subjetivo, experimentando entonces la perspectiva ajena a través de las convenciones del medio

cinematográfico (aunque se explicita que quien tiene puesto el casco no solo recibe impresiones visuales y auditivas, sino también táctiles y afectivas).

SUBJETIVIDAD Y PERVERSIÓN: *STRANGE DAYS*

El dispositivo que se ciñe a la cabeza para registrar y/o transmitir procesos cerebrales es un tropo clásico de la retórica de los medios imaginarios, desde obras literarias como el clásico *cyberpunk Neuromante* (1984) de William Gibson hasta películas más recientes, como *Strange Days*, que retoma doce años más tarde la exploración de *Proyecto Brainstorm*. El casco o cintillo de la película previa se ha convertido ahora en una ligera malla llamada “el calamar”, acompañada de un aparato un poco más grande que la palma de la mano en que la actividad cerebral se graba en mini discos compactos (en un gesto clásico de modelar las tecnologías futuras a partir de las tecnologías vigentes en el presente). La película se sitúa en una Los Ángeles apocalíptica, de fin de milenio, justo antes del año nuevo del 2000. Su protagonista es un detective dado de baja, claramente inserto en la tradición del cine negro, adicto a revisar sus propias memorias de un amor perdido, traficante de grabaciones mentales, llamadas *play-back* en el mercado clandestino. No se siguen las peripecias de la invención de esta tecnología, cuyo uso ya está difundido entre la población, sino su utilización criminal por parte de bandas asociadas a la policía corrupta. Hay tráfico de escenas de sexo, pero también de escenas violentas, y la investigación que sigue la película tiene que ver con estas últimas.

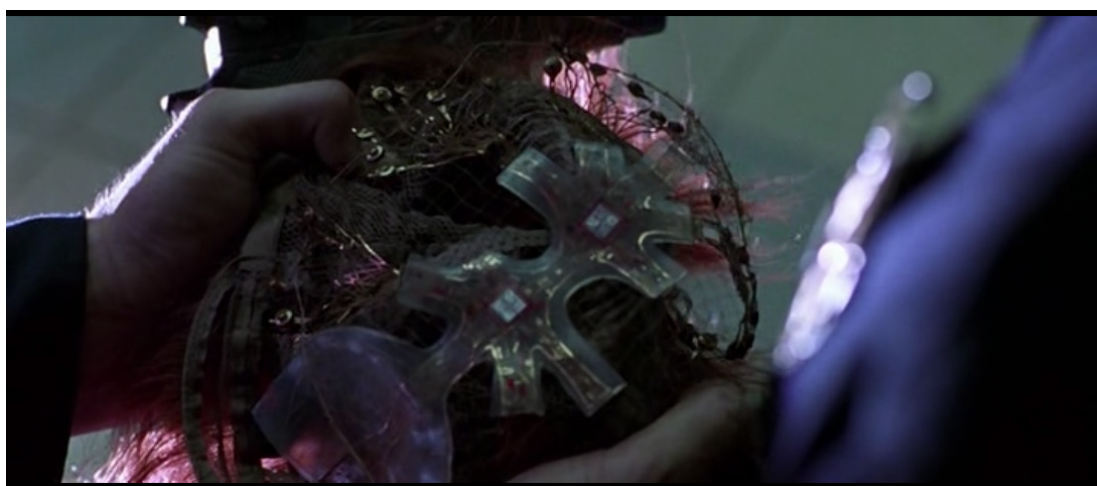


Fig. 4 - fotograma (12:21) de *Strange Days*



Fig. 5 - fotograma (43:37) de *Strange Days*



Fig. 6 - fotograma (54:31) de *Strange Days*

La trama de la película es intrincada, por lo que prefiero no repasarla en detalle aquí, y su agenda ideológica es confusa. No solo tematiza la violencia de género sino que el racismo (un cantante de rap afroamericano es asesinado por la policía). Las críticas fueron duras con el voyerismo de las escenas de violencia contra mujeres, en particular respecto a la perturbadora escena de una mujer forzada a asistir en directo a su propia violación y asesinato desde la perspectiva del violador, que le transmite su punto de vista y sensaciones y luego la estrangula. En esta película post-guerra fría, la tecnología de acceso inmediato a recuerdos propios y ajenos no se sitúa en el campo de la indagación científica ni de la agenda de gobierno, sino en el campo de la perversión, la delincuencia, el voyerismo y la corrupción. La cinta se abre, como señalaron Bolter y Grusin, con un homenaje a la secuencia inicial de *Vértigo* (1958), de Alfred Hitchcock, en una persecución que concluye con una caída desde un edificio. Lo que Hitchcock filmaba desde el punto de vista subjetivo del sobreviviente aparece aquí como una toma subjetiva del delincuente que cae hasta estrellarse contra el suelo, y con el que la película nos obliga por tanto a identificarnos tal como la víctima de

violación y asesinato es forzada a adoptar el punto de vista de su victimario. ¿Con qué desarrollos contemporáneos se vincula esta ficción medial?

En un notable libro publicado al año siguiente del estreno de esta película, *El retorno de lo real* de Hal Foster (1996), en el marco de la discusión sobre una estética que apela a lo real traumático en el sentido lacaniano, se propone que los desarrollos tecnológicos contemporáneos exceden la lógica prostética con la que los pensó Marshall McLuhan y se acercan más a las propuestas del “Manifiesto Cyborg” de Donna Haraway (1985). El mundo medial de fines del último milenio es según él uno que a la vez vuelve inmateriales nuestros cuerpos en su conexión al ciberespacio y por otra parte refuerza algunas corporalidades a partir de la violencia ejercida con criterios de diferencia racial, sexual y social. Según Foster, estamos constantemente conectados (literalmente cableados, *wired*) y desconectados a la vez a transmisiones de acontecimientos distantes geopolíticamente pero psicotecnológicamente cercanos, en una paradoja que él ilustra a partir de la experiencia de mirar imágenes de cámaras posicionadas en las bombas que caían sobre el golfo pérsico. Para Foster, esta experiencia de espectador afirma fascistamente la superioridad del propio cuerpo, inmune a las explosiones que destruyen otros cuerpos, distantes pero inmediatos. En una escena de *Strange Days* un personaje le dice al protagonista “¿Sabes por qué las películas son mejores que el *playback*? Porque al final aparecen la música y los créditos y entonces sabes que ya terminaron”. En esta película, entonces, se reivindica el carácter ficcional y enmarcado, por así decirlo, y del cine contra la realidad omnipresente, fragmentaria, sin cierre narrativo del registro de visiones personales.

MEMORIA, RELATO E IMAGINACIÓN: DESDE HASTA EL FIN DEL MUNDO A REMINISCENCE

Algo parecido podría decirse de *Hasta el fin del mundo* de Wenders, en que un personaje recorre el mundo registrando con un aparato directamente conectado al cerebro imágenes de seres queridos para su madre ciega. En esta película, los personajes terminan utilizando la misma tecnología para registrar sus sueños, que aparecen en una pantalla, y comienzan a sumirse en un letargo hipnótico de contemplación constante de esas imágenes en *loop*. El exmarido de Claire, la protagonista, supuestamente la salva de esa dependencia narcótica forzándola a quedarse sin el aparato portátil que reproduce las imágenes de sus sueños y dejándola solo con el manuscrito de una novela.

Confrontado a la amenaza de estos nuevos medios de un narcisismo extremo (si en la etapa inicial se recolectaban imágenes para la madre, en la etapa final cada uno ve incansablemente sus propias imágenes), Wenders retrocede hacia la literatura como medio, como una manera de reivindicar la capacidad narrativa del cine en oposición a la fragmentación de las imágenes que en los años siguientes efectivamente pasarían a dominar por completo la iconósfera, en el fenómeno de las redes sociales, sobre el que volveré en un momento. Interesantemente, me parece que Wenders se equivoca al situar el poder del cine en su capacidad narrativa análoga a la literatura:

lo fascinante de esta película no está en su intrincada trama, sino en su capacidad imaginante, en lo que las imágenes piensan dando a ver más allá o más acá del relato.

La película *eXistenz* (1999), de David Cronenberg, toma un camino en cierto modo opuesto. Como han señalado varios de sus lectores, esta película acerca de un videojuego al que los participantes se conectan directamente a través de un puerto en su espina dorsal no reivindica la realidad contra la ficción del juego, sino que celebra los poderes ilusorios del juego como analogía del arte (ver Fisher 2012 y Merás 2014). Es interesante que Cronenberg sea el único que no opta por una interfaz situada en la cabeza y centrada en la vista, sino por una tecnología de aspecto orgánico que nos posee desde atrás, a través de un orificio situado en la base de la espalda, con claras resonancias sexuales. A diferencia de Wenders, Cronenberg no intenta reivindicar una supuesta superioridad moral del cine sobre otros medios a partir de la narrativa, sino que filma en un estilo que deliberadamente imita el de los juegos de video, y trabaja a partir de una noción antibaziniana del arte cinematográfico como liberación de la realidad. La película concluye dejando en la ambigüedad qué es la realidad y qué un juego, y presenta a los “realistas” que quieren destruir la ilusión de los videojuegos como un bando de fanáticos fundamentalistas.

Habría mucho más que decir sobre estas dos obras, pero para cerrar quisiera referirme a una tercera película, más cercana a nuestros tiempos: *Reminiscence*, de Lisa Joy, mantiene la atmósfera oscura, en ese caso post-apocalíptica, y se sitúa en una Miami inundada en que la gente vive de noche porque el calor se ha vuelto insoponible de día a causa del cambio climático. La trama gira en torno a un aparato que permite recuperar memorias y reproducirlas no solo para un sujeto sino que proyectándolas en un espacio tridimensional en el que pueden verlas otros, incluyendo al encargado del negocio, que guía el viaje al pasado con su voz. Esto es una novedad respecto a las películas anteriores, en las que las imágenes que veíamos nunca tenían existencia objetiva en el mundo real, sino que solo se traspasaban de una mente a otra. Nosotros podíamos verlas, pero no los personajes del mundo ficcional que no tenían puesta la interfaz de registro y transmisión de imágenes mentales. No vemos, entonces, las vivencias subjetivas a través de tomas con punto de vista subjetivo sino desde una perspectiva exterior al sujeto que las recuerda, en una proyección tridimensional que obviamente tiene un enorme parecido al cine como dispositivo.



Fig. 7 - fotograma (4:58) de *Reminiscence*



Fig. 8 - fotograma (5:12) de *Reminiscence*



Fig. 9 - fotograma (5:52) de *Reminiscence*

En este caso se repite la interfaz de una suerte de casco ligero con sensores que se pone en la cabeza, pero como parte de un dispositivo más complejo, que involucra un tanque de agua, una inyección destinada a aumentar la capacidad de recordar y el ya mencionado espacio de proyección. Es interesante que se trata de una tecnología más aparatosa que se ofrece como un servicio comercial para clientes. La máquina de recuperación de memorias contiene una pantalla en la que aparece una imagen del cerebro de quien recuerda claramente inspirada en la tecnología de las resonancias magnéticas que han permitido mapear la actividad cerebral y localizar con enorme precisión la ubicación física de diversas funciones cerebrales (y darse cuenta de que otras son más difusas). En la ficción de *Reminiscence*, las memorias pueden registrarse en una suerte de tarjetas transparentes que permiten reproducirlas una y otra vez, pero también acceder a memorias ajenas. Tal como en los aparatos de las otras películas, esta inmersión en la propia memoria puede ser adictiva y, eventualmente, dañina para el cerebro. La tecnología puede también funcionar como un arma, sometiendo el cerebro a una sobreestimulación que lo sobrecargue al dejarlo fijado en un recuerdo traumático, por ejemplo. La película explora, por último, la posibilidad de dar a ver memorias falsas, engañosas, como las que utiliza el personaje de Mae para seducir al protagonista.

No recapitaré tampoco la trama de este filme de tradición *noir*, que involucra amor, engaño, alcoholismo, trauma, asesinatos, corrupción, venganza. Me interesa, en cambio, señalar que la estructura retórica del medio imaginario se vincula a diversos desarrollos tecnológicos recientes: ya mencioné las tecnologías de Imagenología médica (*imaging*) que permiten obtener imágenes de los procesos cerebrales. Ahora bien, estas son imágenes del cerebro como órgano y de los flujos sanguíneos que indican su actividad, no de los contenidos de conciencia como en los medios imaginarios reseñados aquí. Otro giro importante en la tecnología de años recientes es el almacenamiento de información en la nube, que puede compararse con el banco de memorias, aunque en realidad me parece que el más importante desarrollo de una memoria externa no es ese, sino el modo en que las redes sociales funcionan como dispositivos de una memoria social construida en tiempo real por nosotros mismos en conexión con otros y conservada como datos ajenos a nosotros, que algunas aplicaciones incluso pueden “recordarnos” como contenidos a ser compartidos en el presente (pienso en Facebook y sus ofrecimientos de postear lo que uno estaba haciendo este día hace algunos años), un tipo de memoria involuntaria muy poco proustiano porque en ella el recuerdo no emerge de las profundidades de la conciencia sino que de esa extensión de la conciencia que son nuestras redes sociales.

EL FUTURO IMAGINARIO COMO SÍNTOMA O COMO CRÍTICA DEL PRESENTE

En varias de las películas que he reseñado, la conexión directa con otras mentes se da por medio de la prótesis de un casco, más aparatoso o más ligero. Es obvio que ese casco ya existe como un desarrollo tecnológico real en las interfaces para juegos de video o simulaciones de realidad virtual, pero en realidad me parece que el principal

dispositivo de conexión con otros no se pone en nuestra cabeza sino en la palma de la mano, se trata de los teléfonos inteligentes con los que podemos no solo hablar a distancia sino que acceder a internet, capturar, almacenar y compartir imágenes, textos, sonidos y a través de los que constantemente interactuamos con otros y construimos identidades sociales.

Todos los medios imaginarios que he revisado tienen como centro la capacidad de conexión, el deseo de un uso de tecnología como una manera de salir de la propia subjetividad y acceder a otra, cuya contraparte es el miedo de perder la integridad de la propia subjetividad, como si estuviéramos tensionados entre la tentación de acceder a extensiones de nuestra conciencia, como propuso McLuhan (1996), y el temor de darnos cuenta de que en realidad al hacerlo nos convertimos nosotros en extensiones de los medios que creíamos subordinados a nuestra voluntad y que ellos nos dominan, controlan y transforman a su antojo, o por lo menos toman buena parte de nuestras decisiones por nosotros, como plantea Éric Sadin en *La humanidad aumentada*. El cine, tal vez el arte por excelencia del siglo XX, se confronta en estas ficciones mediales a la vez con su propia obsolescencia y con una infinidad de posibilidades que se le abren al desembocar en el océano de la imagen digital.

En una frase memorable, la escritora Ursula K. Le Guin desechó la idea de que la ciencia ficción intente predecir el futuro: “Science fiction is not prescriptive; it is descriptive” (xxiv), escribió en la introducción a su novela *The Left Hand of Darkness* (1969), donde sostiene que el verdadero propósito de las ficciones futuristas no es anticipar lo que está por venir sino ayudarnos a comprender el presente por medio de la imaginación. Esto es claro en todas las obras que he revisado: cada una propone con mayor o menor acierto medios imaginarios que se relacionan con las aprehensiones y posibilidades abiertas por los medios tecnológicos emergentes en el momento en que fueron creadas. Al mismo tiempo, me parece que en su indagación en futuros posibles desde el pasado más o menos lejano, interrogan también las tensiones de nuestro presente, en su diferencia con los presentes imaginarios, abriendo otras posibilidades para el presente y el futuro, a la manera de lo que Siegfried Zielinski ha llamado “variantología”, desarmando el relato lineal del progreso perpetuo y reemplazándolo por uno en que caben otras posibilidades que las que efectivamente se desarrollaron.

Estas películas no son por tanto solamente síntomas de las aprehensiones, ideologías y posibilidades de su tiempo: son también una crítica de nuestro propio presente a partir de la construcción de otros presentes/futuros posibles, siempre sutilmente distintos del actual. Las películas sobre medios imaginarios siempre se equivocan al predecir el rumbo que tomará la tecnología, pero no al explorar sus repercusiones sobre el propio cine como medio, y a partir de ahí su impacto potencial en nuestros modos de vida. Son imágenes de imágenes que nos ayudan a imaginar lo inimaginable, aquello para lo cual no disponemos aún de un repertorio de imágenes establecido.

OBRAS CITADAS

- BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- CHERCHI USAI, Paolo. *The Death of Cinema. History, Cultural Memory, and the Digital Dark Age*. London: British Film Institute, 2001.
- FOSTER, Hal. *The Return of the Real*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1996.
- HOBERMAN, James. *El cine después del cine, o ¿qué fue del cine en el siglo XXI?* Barcelona: Paidós, 2014.
- HUHTAMO, Erkki. Dismantling the Fairy Engine: Media Archeology as Topos Study. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. eds. Berkeley: U of California P, 2011. 27-47.
- HUHTAMO, Erkki. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, vol.7, p. 31-82, 2004. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences.
- KLUITENBERG, Eric. On the Archaeology of Imaginary Media. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. eds. Berkeley: U of California P, 2011. 48-69.
- LE GUIN, Ursula K. *The Left Hand of Darkness*. New York: Penguin, 2016.
- MACHADO, Arlindo. *Pre-cine y post-cine. En diálogo con los nuevos medios digitales*. Buenos Aires: La Marca, 2015.
- MCLUHAN, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.
- MERÁS, Lidia. Paraísos artificiales: la utopía cibernética en eXistenZ. *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*, n. 18, p. 102-110, 2014.
- FISHER, Mark. Work and Play in eXistenZ. *Film Quarterly*, v. 65, n. 3, p. 70-73, 2012.
- RODOWICK, David N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard UP, 2007.
- SADIN, Éric. *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Cine expandido*. Buenos Aires: UNTREF, 2012.

FILMOGRAFÍA (ORDEM CRONOLÓGICA)

- Tron*, dirigido por Steven Lisberger, 1982.
- Brainstorm*, dirigido por Douglas Trumbull, 1983.
- Until the End of the World*, dirigido por Wim Wenders, 1991.

Strange Days, dirigido por Kathryn Bigelow, 1995.

eXistenZ, dirigido por David Cronenberg, 1999.

Matrix, dirigido por Lana Wachowsky & Lily Wachowski, 1999.

Reminiscence, dirigido por Lisa Joy, 2021.