

B

C

A

Sonia Martínez
Cine por venir
EDITORIAL / PÁG. 02

Pere Portabella
en conversación con
Miguel Ángel Baixauli,
Sonia Martínez
y Vicente Ponce
*«Si quieres hacer cine
ahora colócate en la periferia
y ni se te ocurra salir de ella»*
INTERCAMBIO / PÁG. 04

Miguel Ángel Baixauli
*Esto no es una película.
La imagen-proceso
y el cine por venir*
CONTEXTO / PÁG. 16

Natalia Marín
Una pared en blanco
CÚMULO / PÁG. 28

Christine
Buci-Glucksmann
*Lo virtual produce lo real:
la imagen-flujo*
CONTEXTO / PÁG. 30

Patricia Pisters
en conversación con
Andrés Duque
*Selfies y otras patologías
en la sociedad de la imagen*
INTERCAMBIO / PÁG. 38

Álvaro de los Ángeles
*Virginia García del Pino.
Cine para un nosotros*
ENTREACTO / PÁG. 48

Glauber Rocha,
con una introducción
de Manuel Asín
y Daniel Pitarch
*«Impreciso, difuso, bárbaro».
Montaje de citas sobre Cabezas
cortadas de Glauber Rocha*
TRADUCCIÓN / PÁG. 54

Daniela Ortiz
Naturaleza muerta
CARPETA / PÁG. 68

Los ingrátidos
Drapery / Coyolxauhqui
CARPETA / PÁG. 80

Isabel de Naverán
Un volcado de los ojos
MATERIALES / PÁG. 95

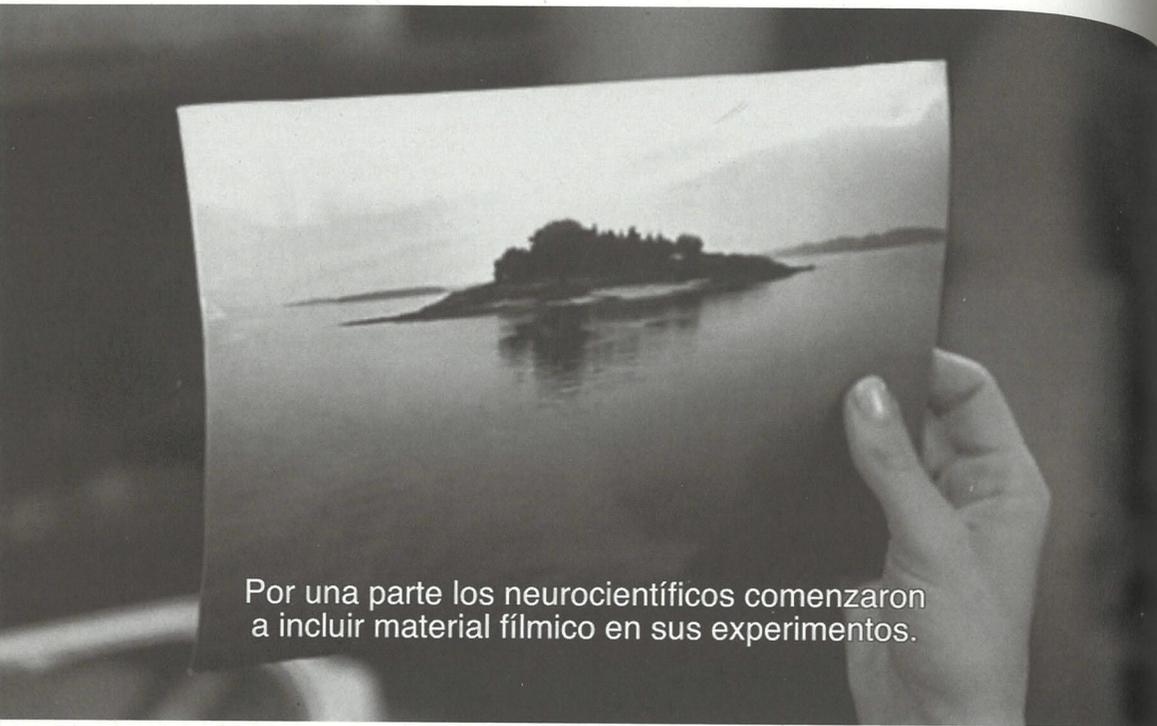
Christa Blümlinger
*El cine como arte de
los pasajes. Las variaciones
sobre Boonmee de
Apichatpong Weerasethakul*
CONTEXTO / PÁG. 100

Ana Carvalho,
Fábio Costa Menezes,
Vincent Carelli e Tita
*Por un cine de pertenencia
e intercambio*
MATERIALES / PÁG. 120

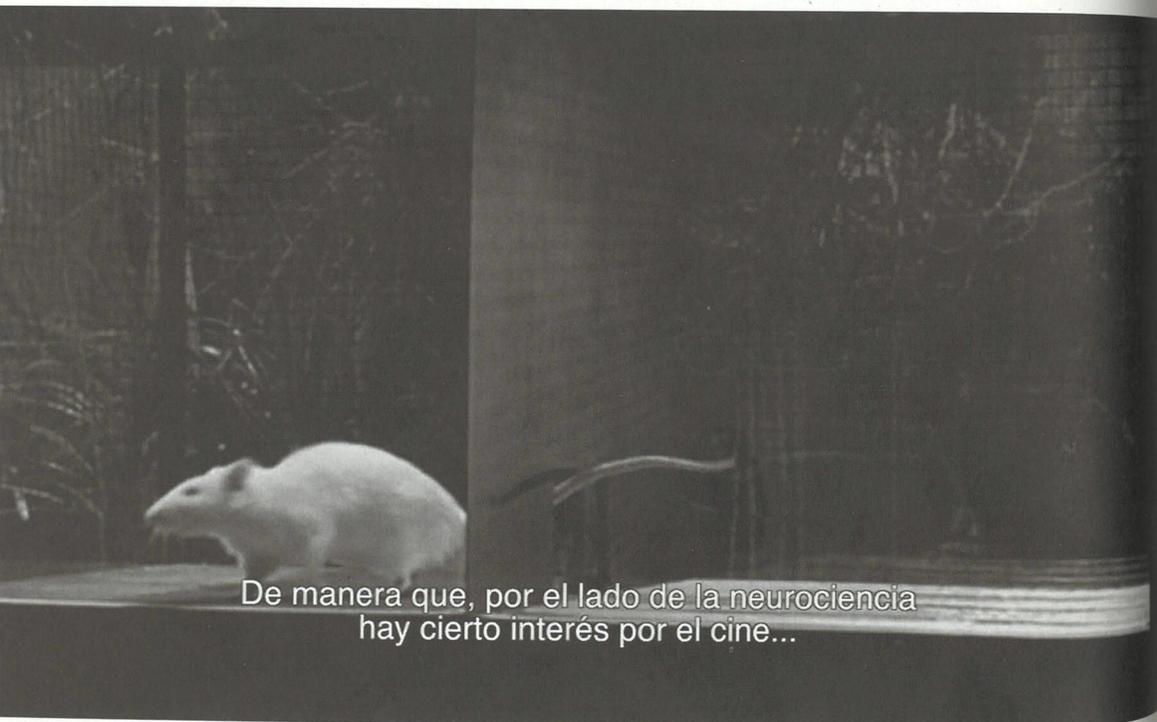
Chus Domínguez
y Belén Sola
*Una experiencia de creación
e investigación social en
el departamento educativo
de un museo de arte
contemporáneo*
MATERIALES / PÁG. 126

Societat Doctor Alonso
Andrei Rublev
Una paniconografía
INSERTO / PÁG. 132





Por una parte los neurocientíficos comenzaron a incluir material fílmico en sus experimentos.



De manera que, por el lado de la neurociencia hay cierto interés por el cine...

Selfies y otras patologías en la sociedad de la imagen

Patricia Pisters en conversación con Andrés Duque

Redefinir el cine en la llamada «era digital» se ha hecho mucho más complejo de lo que cabía esperar. Lo cierto es que hay quienes aún defienden la actualidad de este concepto, también hay detractores. Yo me decanto por los primeros. En 2003 empecé a hacer cine en soporte vídeo y, en aquel entonces, la gente te arrojaba piedras si decías que eras cineasta y grababas con tu cámara MiniDV. Sin embargo, hoy ya no es un problema.

Patricia Pisters y Andrés Duque analizan la cultura del audiovisual en la era de la simultaneidad y de las pantallas, en la que el cine trasciende el soporte, el medio y el lenguaje para convertirse en cuerpo.

El cine no es solo un soporte, un medio o un lenguaje. El cine según Patricia Pisters en su libro *The Neuro-Image: A Deleuzian Filmphilosophy of Digital Screen Culture* (Stanford University Press, 2012) es la «cultura del audiovisual en la era de las múltiples pantallas». Una manera de enmarcar desde la teoría el atomizado mundo de la producción y el consumo de las imágenes en movimiento. Según la autora, los espectadores ya no miramos a través de los ojos de los personajes, sino de sus paisajes mentales y cerebrales. Su tesis defiende una posición materialista del cuerpo en la que el cerebro funciona como una pantalla. Así, el libro despliega una lectura desde la ontología, la epistemología y la estética. También desde la ética y la política, analizando la obra de Henri Bergson, Gilles Deleuze y David

Hume, entre otros. Una cuestión que desarrolla con más detalle en su publicación *Revisiting Normativity with Deleuze* (Continuum, 2012), editada junto a Rosi Braidotti, o en sus investigaciones como directora del Amsterdam School of Cultural Analysis (ASCA).

Desde mi punto de vista, una de sus más valiosas contribuciones es saber detectar las huellas del cine en un vídeo casero de Youtube o en imágenes satelitales. Hoy, nos hemos vuelto a reunir para conversar, vía Skype¹, sobre un hecho que encuentro sumamente preocupante y que requiere de respuestas urgentes, a saber, cómo están cambiando nuestros patrones de conducta los nuevos media.

Andrés Duque: Me alegra mucho volver a estar en contacto contigo. ¡Hace mucho que no hablamos!

Patricia Pisters: Es verdad. El tiempo vuela. Es increíble.

AD: Nuestra última conversación fue en 2013. ¡Parece mentira!²

PP: Sí. ¡Cinco años ya!

AD: Estuve pensando mucho sobre tu libro *The Neuro-Image* después de nuestra primera conversación y he incorporado tus conceptos a mis clases. Cayeron sobre mis alumnos como una bomba: los hizo cons-

¹ Esta conversación tuvo lugar el 23 de marzo de 2018.

² En línea en <https://vimeo.com/83373700> [Última consulta realizada 12 de septiembre de 2018].

cientes sobre qué significa hoy, en nuestra sociedad digital, ser cineasta; también del tipo de productores/consumidores de imágenes que somos. Para mí, se trata de un estudio innovador y muy bueno de esquizoanálisis y cine/nuevos media. Hace unas semanas me enviabas un correo contándome que acababas de iniciar una investigación sobre las psicopatologías que se dan en la cultura de los media, un tema en el que es importantísimo profundizar: todo el mundo coincide en lo errático de nuestra actuación en las redes sociales, en nuestra incapacidad para gestionar tanta información, en la pérdida de contacto con nuestros cuerpos. Y es cierto que hay gente que está desarrollando patologías muy peligrosas. Por eso creo que es un tema que exige respuestas urgentes. Me intriga saber cómo estás enfocando exactamente el tema.

PP: La verdad es que parto de *The Neuro-Image* y de esa noción del esquizoanálisis. Un hecho me sorprendía (en realidad varios): somos testigos de la aparición en el cine de nuevos héroes, nuevos personajes que, prácticamente en su totalidad, presentan algún tipo de «desorden» psicológico, como amnesia, esquizofrenia, depresión, etc. Un catálogo tan exhaustivo que casi permitiría escribir un manual de psiquiatría con ellos. Creo que ese nuevo tipo de héroes o personajes encarnan nuestro intento colectivo por relacionarnos con un mundo nuevo. Un mundo nuevo donde las tecnologías se desarrollan a gran velocidad, alterando, no solo nuestras nociones habituales sobre el cuerpo, la mente, la identidad o la cultura; también nuestra manera de relacionarnos con los otros, con las máquinas... Todo eso. Y es algo que me sorprende al examinar el cine. Pero la cultura de los media impacta también a otro nivel: percibo entre mis alumnos —o como tú dices, en nuestro entorno, también en mi entorno más cercano— la existencia

de mucha gente que está sufriendo problemas muy similares a los de los héroes de la neuroimagen. Yo diría que el 50% de la gente...

AD: Creo que más del 50%.

PP: Quizás. Puede que más. Puede que todo el mundo esté luchando por dar con formas nuevas de relacionarse psicológicamente con ese entorno *hi-tech* contemporáneo de los media. Aunque desconozco el número exacto que tenemos, dan fe, obviamente, de la existencia de personas capaces de lidiar con él y otras que no. Por ejemplo, detecto entre nuestros alumnos un crecimiento de la ansiedad vinculada a la saturación de información y de sus posibilidades, así como al alto nivel de competitividad que existe en nuestro mundo contemporáneo. Esa es la causa de que tantos jóvenes caigan en la depresión o sufran ataques de pánico, o de fobia social, o de anorexia, o de ortorexia (la necesidad obsesiva de comer solo alimentos sanos, del ejercicio continuo, de ser perfectos). Ese tipo de problemas mentales fruto del estrés están estrechamente conectados con ese mundo actual de los media de hoy. Lo que vemos en el cine, lo que, a un nivel experiencial, nos está diciendo es que los media son la causa. O parte de la causa. Y seguramente serán también parte de la solución: los media como *phármakon* en el sentido derridiano del término (veneno al tiempo que remedio). Pienso, por ejemplo, en un programa de las televisiones noruega y holandesa llamado *True Selfie*, en el que se pide a varios adolescentes víctimas de ese tipo de desórdenes de ansiedad inducidos por los media, que se filmen a sí mismos como vía para controlar su sufrimiento.

AD: ¡Exacto! Hay patologías —como comportamientos narcisistas, celos relacionados con el amor, el bienestar o las expectativas vitales, necesidad de aceptación o populari-

dad, etc.— que encarnan un tipo de locura que las grandes empresas estudian, sospecho que para comprender sus mercados. Como antes señalabas, esos desórdenes conductuales forman parte de la narrativa de la industria del cine, que los muestra con humor o con terror, especialmente con terror. El cine dice al público que deben temerlos o reírse de ellos, pero sin llegar al fondo del problema real, que no es otro que la forma en que las grandes empresas dirigen, con una eficacia tan sofisticada como inédita, nuestro pensamiento y nuestros sentimientos. Es difícil saber cómo enfrentarse a eso. En tu libro apuntas a esas cuestiones, de ahí que a veces explique a mis alumnos que el cine que nos hace pensar es el que se origina en los libros de teoría del cine. Se trata de un campo de estudio relativamente nuevo: el cine digital y la neurociencia. Viendo, como vienes, de la teoría del cine, ¿de dónde viene tu interés por la psicología?

PP: Mi punto de partida fue el pensamiento de Deleuze y Guattari. He estado además impartiendo un curso sobre media y locura. Foucault es también, por supuesto, fundamental. El estudio de la historia del cine hace posible un estudio paralelo de la historia de la psiquiatría en un sentido muy foucaultiano, permitiendo constatar además que todo desorden mental se define siempre en relación con la sociedad, la ideología, el poder y las culturas en mutación. Eso me interesa mucho también, y estoy deseando hablar de ello con psiquiatras, pero ahora estoy en una fase muy incipiente de esa investigación.

AD: ¿Has empezado a interesarte en el desarrollo de algún patrón o conducta que los humanos puedan estar desarrollando a través del uso de las redes sociales?

PP: Ahora mismo estoy trabajando en un artículo sobre los *selfies*, un tema que trato de conectar con ideas de neurociencia en las

que el modelo bayesiano³ de comportamiento predictivo se ha convertido en un patrón fundamental para la comprensión del cerebro como sistema complejo. Según ese modelo, el cerebro intenta constantemente predecir el paso siguiente, la mejor interpretación de los acontecimientos, basándose en el conocimiento anterior, actualizando y actualizándose a través de bucles de retroalimentación de aportes nuevos. Se trata de algo aplicable también al conocimiento del yo. Mi hipótesis es que nuestra obsesión actual con los *selfies* opera como esos *loops* de videos en *feedback* que nos enviamos entre nosotros en nuestro intento por encontrar la mejor versión de nosotros mismos. Naturalmente, la cuestión es si esos *loops* de video funcionan a la manera del espejo tradicional, o si nos arriesgamos a quedarnos enganchados en esos *loops* de *selfies* en *feedback*. Es algo comparable a lo que Douglas Hofstadter llama «el encierro de video en bucle». A mi parecer, está sucediendo algo interesante que nos sitúa en una zona peligrosa. Es algo que estoy investigando ahora mismo.

AD: Pero hay personas que en algún momento de sus vidas se dan cuenta de la intoxicación de que están siendo objeto y deciden borrar sus cuentas en las redes sociales. Aunque es difícil, eres libre de hacerlo. Yo antes tenía cuentas en todas partes, en todas las redes sociales existentes, e intentaba no moralizar sobre cómo nos retratamos a nosotros mismos o sobre lo superficiales que podemos llegar a ser. O intentaba ver el lado bueno, la parte creativa. Pensaba que con el tiempo llegaría a conclusiones, pero acabé sin sacar nada en limpio. Seguramente, solo la sensación de que me estaban manipulan-

3 La interpretación bayesiana de la probabilidad puede ser vista como una extensión de la lógica proposicional que permite razonar con hipótesis, es decir, las proposiciones cuya verdad o falsedad son inciertas. (N.de las E.)

do y que estaba atrapado en un bucle. Una trampa que me tendí yo mismo con mis paranoias. Así que borré mis cuentas, todas, menos la de Facebook. Sospecho que continuo encerrado en esa trampa, aunque creo que con un uso más moderado. El hecho mismo de que estemos hablando de esto es motivo suficiente para reflexionar sobre el tremendo impacto que ha tenido en todos nosotros.

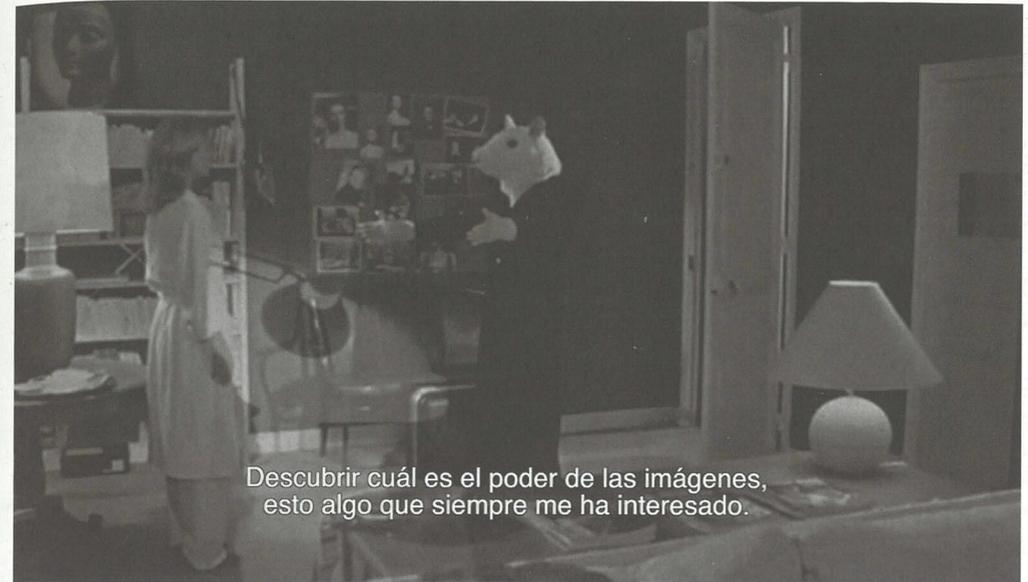
PP: ¡Creo que tenemos que admitir que nos conocemos de Facebook! Dicho esto, te diré que mi relación con Facebook era parecida, que no lo usaba demasiado. Pero una vez, estando de vacaciones, pensé en compartir unas fotos de puestas de sol chulas. En cinco minutos tenía 55 *likes*. Al día siguiente pensé: mira qué bien, vamos a colgar algo más. El resultado fueron tan solo 15 *likes*. ¿Qué está pasando?, pensé. Entonces me di cuenta de que esto es una locura. No es bueno. De algún modo se trata también de algún tipo de bucle de retroalimentación que te atrapa. Dejando al margen ese efecto psicológico, nunca me gustó que una empresa tuviera tanto poder. Y aunque diga que no la usaba mucho, al borrar la cuenta sentí como una especie de amputación. Es algo increíblemente poderoso, que incide directamente en nuestras vidas, en nuestros sistemas políticos, en todo.

AD: Acabo de recordar el día que se produjo un terrible asesinato masivo en una escuela de los Estados Unidos a manos de un adolescente que acabó muriendo tiroteado por la policía. Lo extraño es que en su cartera llevaba el carné de identidad de su hermano menor. No era su identificación real, sino la de su hermano. La policía pensó erróneamente que ese era el nombre del asesino y lo difundió por los media. Busqué el nombre en Facebook y encontré cientos de *haters* reproduciendo en su muro mensajes de odio contra él. Entonces ocurrió algo: el hermano

del asesino entró online y empezó a defenderse contra los *haters*. Decía que no tenía ni idea de lo que estaba pasando y que él no había cometido crimen alguno. Era evidente que se había cometido un error, pero los *haters* continuaron culpándole a él, al hermano inocente, como si fuera el asesino cuya muerte había sido ya anunciada. ¿Se dieron cuenta del error? Y si no era un error, estaban haciendo hablar un muerto, algo, ni que decir tiene, altamente improbable.

PP: Claro. Y otro hecho interesante de la realidad de los media es el de las teorías de la conspiración a nivel colectivo o político, alimentadas en todos los casos por esta máquina *medial*. Se trata, creo, de algo importante, y reflexionamos sobre ello intentando ver nuestros desórdenes mentales como formas con las que enfrentarnos a un orden mundial nuevo y altamente intermediado. Trabajo también con psiquiatras, y estoy estableciendo colaboraciones para reflexionar sobre los elementos *mediales* que se dan en todas esas enfermedades cerebrales tan características de nuestra era. La próxima semana voy a intervenir en una conferencia con psiquiatras. Pienso que esa es también una línea nueva para los estudios filmicos. Creo que, para este tipo de cosas, necesitamos colaborar a través de distintas plataformas.

AD: Estaré atento a tu investigación. En otro orden de cosas, pienso que los nuevos media pueden ofrecer además una nueva aproximación a la terapia, a pacientes que sufran de enfermedades mentales. Pensemos en lo fácil que resulta trabajar con las nuevas herramientas y en el hecho de que, en la actualidad, cualquiera puede ser director de cine. Esa podría ser también una herramienta terapéutica interesante. Quizás no sea el mejor ejemplo, pero hace poco vi una película sobre un *youtuber* ucrania-



Descubrir cuál es el poder de las imágenes, esto algo que siempre me ha interesado.

no llamado Genadin Goren⁴. Su historia era bastante amarga, pero la conclusión era que, compartiendo videos de su vida cotidiana, podía expresarse y ganar atención. La historia no tiene precisamente un final feliz, pero sí puedo afirmar que al compartir sus videos por YouTube el protagonista estaba haciendo algo saludable. Encontró una vía de conexión con la gente.

PP: Tienes razón. Es como el *phármakon* de Derrida: veneno y cura al mismo tiempo. También he encontrado ejemplos muy interesantes del cine de los inicios como herramienta terapéutica. Hay una película online⁵ en la que una chica vive un suceso traumático, y su terapeuta reconstruye lo que le había ocurrido y se lo muestra: encontrándose en un estado de catatonia total, el visionado de la película la

ayuda a restablecer algún tipo de reconexión consigo misma y con el mundo. Se trata de un campo muy amplio que requiere exploración. Por eso pienso que es importante que nos mantengamos en contacto en lo relativo a este tema. Hay mucho trabajo por hacer.

AD: Lo que me lleva a pensar también en los cambios de paradigmas a que se enfrentan hoy el cine y el audiovisual. La última vez que hablamos mencionabas la existencia de conceptos relacionados con el cine que en el pasado fueron muy sólidos, pero en los que detectamos una crisis desde la irrupción de lo digital. Hablo de conceptos como tiempo, espacio o cuerpo, pero también de otros más filosóficos como corporeización o cognición. ¿Cómo se proyectan en el cine digital del presente? ¿Podrían ser igualmente interesantes para el estudio de las psicopatologías de la cultura digital?

PP: Quizás más a un metanivel, no en relación específica con las psicopatologías, aunque, como sabes bien, todo se corporeiza

4 En línea en <http://www.doclisboa.org/2017/en/filmes/monkey-ostrich-and-grave-2/> [Última consulta realizada 12 de septiembre de 2018].

5 En línea en <https://www.youtube.com/watch?v=SYLjxp5CAPk> [Última consulta realizada 12 de septiembre de 2018].

ahí también. El cerebro y el cuerpo están conectados. En ese sentido, soy realmente neurofenomenóloga. Ahí donde la mente se corporeiza, se corporeiza el cerebro. A veces se encuentra incrustado en el mundo, otras se extiende por él; extendemos nuestra cognición a partes de nuestras máquinas. También la fotografía puede ser parte de esa mente expandida. Hay además un nivel emocional que guarda relación con esa cognición. Es decir, que no puedo contemplar cerebro y cuerpo como campos totalmente escindidos. A ese nivel sí me considero realmente parte de la escuela de la cognición 4EA (*Embodied, Embedded, Enactive, Extended, Affected*) (Corporizada, Incrustada, Enactiva, Extendida, Afectada). Pero es algo que he percibido también en la práctica, cuando empecé a hacer cortos con material filmico encontrado en una serie sobre metalurgia, medios y mentes⁶. Hacer esos cortos desencadenó en mí una especie de relación corporeizada con los materiales, diferente de la que se genera simplemente mirándolos. Hice un seguimiento de diferentes metales (los siete metales alquímicos) para averiguar su conexión con nuestros medios contemporáneos y con nuestra consciencia: plomo, mercurio, estaño, hierro, cobre, plata y oro. Siguiendo cada metal en sus transmutaciones particulares comencé a sentir que establecía una conexión con cada uno de ellos y que empezaban a hablarme. Algunos de ellos —como el oro— hacían que me enojara; otros —por ejemplo, el cobre— me enamoraron. Es decir, que el proyecto devino realmente en un conocimiento táctil auténticamente corporeizado. Además de lo que aprendí sobre las propiedades materiales de esos elementos, de lo que nos empujan a hacer, de los deseos que provocan en

nosotros, de lo que nos permiten construir, sentí realmente esa corporeización por estar haciendo esos cortos, por poner las manos tan cerca de la pantalla y de aquellas imágenes. Por tanto, tampoco a ese nivel, o trabajando con ese nivel, veo la pantalla como algo que está ahí fuera, a distancia, sino como algo que forma realmente parte de lo que somos en un sentido muy corporeizado. Estaba releendo en aquel momento a Siegfried Kracauer, que en su teoría sobre el cine dice algo muy bello: sostiene que lo que el cine y la fotografía nos ofrecen es una experiencia o conocimiento que realmente se incorporan a nosotros. «Es como una transfusión de sangre», afirma. Y la sangre sube por nuestro cuerpo y hasta nuestra mente y se convierte en parte de nosotros. Me gusta mucho esa imagen, y Kracauer la escribió en los años cincuenta. La veo como una metáfora muy interesante, pero quizás es algo más que una metáfora: De lo que él está hablando en realidad es de corporeización.

AD: Hablamos, en efecto, de conocimiento táctil. Hay una cita de Vivian Sobchack que dice que todos los espectadores son sinéctas virtuales, y que viven el film con todos los sentidos. Vi tu película *Follow the Gold* (Sigue el oro) en cuanto me la enviaste. Me encantó; la sentí más como un mundo relacionado con la producción capitalista; el oro se transforma en dinero, y tú lo sientes en su transformación de líquido a sólido. En cambio, tu película más reciente, *Mercury* (Mercurio), tiene un enfoque distinto. Yo diría que su montaje es más alquimista. Digamos que más misterioso. Me resulta muy curioso que viniendo como vienes del ámbito académico, en un momento dado hayas decidido poner tu mente y tus manos en movimiento y te hayas dedicado a hacer películas.

PP: Es una forma más de escritura. La primera pequeña película experimental que

hice, que se tituló *Emoticons*⁷ (Emoticonos), es una especie de nota al pie de *The Neuro-Image*. La hice junto con dos directores. Después de una de mis conferencias sobre *The Neuro-Image*, uno de ellos se me acercó para preguntarme si alguna vez había hecho una película. Respondí que no. Pues deberías, me dijo. Y así empezamos a trabajar con una neuroimagen de mi propio cerebro. Escribí un guion breve y lo interpreté. Nunca había hecho montaje, pero mientras les iba diciendo lo que había que hacer me daba cuenta de que era como escribir. Esa fue mi primera incursión en el montaje. Pienso que nunca lo habría hecho en una mesa de montaje analógica, por tratarse de un proceso muy diferente en el que realmente precisas tener acceso real a una serie de herramientas profesionales. El descubrimiento de que se trataba realmente de una forma de escritura fue la primera satisfacción. Luego me di cuenta de que podía aprender un programa de montaje. Obviamente, no soy cineasta ni una profesional del montaje y no puedo compararme en absoluto o considerarme directora de cine, pero fue muy bonito como cambio, como algo parecido a escribir con palabras. Y, como ocurre en la escritura, si lo haces siempre de la misma forma se vuelve repetitiva. Me pilló en un momento en el que estaba cansada de escribir artículos y necesitaba liberarme. Dicho de otro modo, veo esas películas como material de investigación y aprendizaje. Sobre todo con el sonido. En un primer momento no presté demasiada atención al gran trabajo de composición que hay ahí: el audio, las capas, el trabajo con tantos niveles. Encontrar otra forma de escritura y constatar que hay mucho material ahí fue un placer. Pero hay también algo más, y es la imposibilidad de describir realmente esas

películas. Es una herramienta diferente, una forma de expresión diferente, como diferente es el tipo de investigación a que da lugar. Y en relación con ese material siento un tipo de conexión también diferente. Esa ha sido la segunda satisfacción.

AD: Cuando ruedo suelo olvidarme de conceptos y de ideas; es después del montaje cuando empiezo el proceso analítico, un proceso lógico. Y esa sensación de reinventar la película una vez terminada me gusta. Pongo palabras y vivencias en la película. Es, por tanto, un proceso muy interesante y, en última instancia, también un proceso de aprendizaje. Y, como dices, creo que conectar con otros procesos creativos, como, por ejemplo, la escritura o la pintura, es fantástico. A lo mejor tendría que escribir un libro; o quizás no. Puede que todo esté en esforzarme por mejorar como persona.

PP: Tiene también que ver con la alquimia, ¿no crees? El material puede llevarte por distintas vías, de ahí que no pensara en la alquimia hasta empezar estas películas. No pensaba en la alquimia, pero descubrí que es el material el que dicta lo que tengo que decir, o el cómo, o de qué manera presentar cada uno de los metales, y es fascinante. ¿Qué decir del mercurio, del estaño, del plomo? Todas las transmutaciones, todos esos materiales que utilizamos a diario, son fascinantes. Todos esos metales, todas esas conexiones con nuestra tierra, a través de los media, de nuestros cuerpos. Este es, además del trabajo con el cerebro y las psicopatologías de la cultura de los media, otro campo emergente en los estudios de cine y de los media. Estuve hace poco en Toronto, en la Society of Cinema and Media Studies, y pude constatar la existencia de esa tendencia hacia la geomediación, los media elementales, nuestra relación con la materialidad, con la tierra, en relación con el cine y los media. Es lo que te contaba en el

⁶ En línea en <http://www.patriciapisters.com/av-presentations/video-experiments/> [Última consulta realizada 12 de septiembre de 2018].

⁷ En línea en <http://www.patriciapisters.com/av-presentations/video-experiments?start=12> [Última consulta realizada 12 de septiembre de 2018].



Si quiere algunas características...

...de hecho, en el libro, no tres características muy antes...



La primera, tiene que ver con lo que llamo observar "la realidad de las ilusiones".

e-mail. Es un tema, aparentemente también, bastante apremiante dado el vaciamiento de los recursos de la tierra que estamos llevando a cabo y que no sabemos dónde va a finalizar.

AD: ¿Cómo conectar el mundo virtual con la física, con lo sólido, con aquello que es palpable? ¿Guardan las imágenes digitales relación con el mundo físico, a la manera del cine analógico?

PP: Para mí, el mundo virtual no es inmaterial. Hay muchos niveles en los que es imposible separar lo físico y lo virtual, de igual modo que es imposible separar cuerpo y mente. Tampoco es posible separar, creo yo, lo material y lo inmaterial a un nivel muy concreto: esas máquinas que permiten que tú y yo nos veamos en esta videoconferencia lo hacen gracias a conductores de electricidad, al silicio de los chips... Nuestras máquinas están llenas de materiales terrestres. En ese sentido, como médium, como canal, todos esos procesos incorporan elementos materiales que son los que permiten crear esta imagen. Ese es un nivel. Pero pensemos, por ejemplo, en Bergson. Para él, la imagen no es ni material ni inmaterial, sino algo intermedio. A ese nivel, incluso en la pantalla de nuestro cerebro las cosas ocurren materialmente, con independencia de que lo que estamos viendo sean imágenes virtuales o un objeto vivo con-

creto. Están todos esos circuitos de conexión material, eléctricos, químicos, disparando todo el tiempo. Es decir, que a ese nivel no hay una gran contradicción. Existe, naturalmente, una gran diferencia entre nuestros cuerpos reales en el espacio, en el presente, y los cuerpos de nuestros recuerdos, de nuestra imaginación en la realidad virtual de las pantallas de cine. Pero hay un nivel en el que, de algún modo, podríamos afirmar que lo material y lo inmaterial se encuentran. Es decir, que sin los materiales terrestres la realidad virtual no existiría. Creo, de verdad, que debemos volver la mirada hacia la tierra para comprender hasta qué punto somos dependientes. Hasta en el mundo virtual más fantasmático y abstracto. Estaba preparando una conferencia para Toronto y trabajando con el carbón y el carbono, cuando me topé con una información sobre computadoras de carbono. ¿Sabes algo de eso?

AD: No tengo ni idea...

PP: Es muy interesante porque cuando sea posible, las cosas cambiarán radicalmente. Será más difícil incluso mantener nuestras mentes sincronizadas. Hay una tecnología basada en el grafito, que es un tipo de carbono, y una capa de moléculas que pueden extraerse de él y que se denomina «grafeno», una sustancia de propiedades excepcionales.

Hubo incluso quien ganó el Premio Nobel en 2010 por descubrirlo. El grafeno puede adquirir gran resistencia, pudiéndose incluso construir aviones con él; pero además, es conductor de electricidad, y con unos pocos átomos se puede enviar un montón de datos o de información. Una vez esté en marcha, el grafeno podrá ser la base de la informática *hardware*, y sustituir al chip de silicio, pues hay un límite de los datos que puede llegar a almacenar el silicio, pero las computadoras de grafeno o carbono⁸... Los científicos que trabajan en ello nos dicen que si en la actualidad podemos llevar, por ejemplo, veinte películas en nuestro teléfono móvil, con esa nueva tecnología podrás llevar todas las que se han creado a lo largo de la historia en todo el mundo. Si esta tecnología acaba haciéndose realidad, solo harán falta unos cuantos átomos para crear esas capacidades inmensas. Dicho lo cual, hablamos aún de un material terrestre, pero tantos fenómenos nunca vistos se harán realidad... Es importante imaginar y reflexionar sobre esto y sobre el efecto que podría tener para nosotros. Es alucinante pensar en todo lo que puede llegar a pasar.

⁸ En línea en <https://www.youtube.com/watch?v=oSCX78-8-qo> [Última consulta realizada 12 de septiembre de 2018].

AD: No puedo imaginar siquiera lo increíble que será ese momento, cuando llegue.

PP: Totalmente de acuerdo. A veces siento como si nos hubiéramos convertido en máquinas del sistema, dirigidas por algoritmos.

AD: Una vez alguien me dijo que con la existencia de los nuevos media hemos dejado de comunicarnos. Yo creo que no es verdad: nos comunicamos más y más. Sí creo que estamos perdiendo la conexión con nuestro cuerpo. Es un hecho que a las nuevas generaciones, la idea de conectarse a través del cuerpo les interesa menos.

PP: Sí. Está esa conexión global, que es fantástica, pero que hace también difícil mantener el ritmo, el alcance y la escala de esas conexiones globales. Nos hemos convertido ya en poshumanos, y para que nuestra existencia sea sostenible —en términos mentales pero también de sostenibilidad del planeta— hemos de encontrar formas de expansión y reconexión. No estamos hechos para estar conectados simultáneamente con el mundo entero. No a un nivel literal o de lo que a día de hoy podemos experimentar o de lo que ser conscientes, pero, al mismo tiempo, no deja de ser curioso ser testigos de esos cambios tan vertiginosos. Vivimos un tiempo apasionante y de desafíos. Sé que esto se ha dicho en cada era, pero no deja de ser cierto.