

Convergencia y divergencia de los medios

Arlindo Machado

Podemos imaginar el universo de la cultura como un mar de acontecimientos ligados a la esfera humana, y las artes y los medios de comunicación como círculos que delimitan campos específicos de acontecimientos dentro de ese mar. Un círculo podría definir el campo de la fotografía, otro, el campo del cine, otro, el campo de la música, y así sucesivamente. Estamos, evidentemente, esquematizando, a los efectos de argumentar: en la práctica, es imposible delimitar con exactitud el campo comprendido por un medio de comunicación o una forma de cultura, pues sus bordes son imprecisos y se confunden con otros campos. Mejor sería imaginar que los círculos que definen cada medio interceptan, en las proximidades de sus bordes, los círculos definidores de otros medios, con mayor o menor grado de penetración, según el nivel de vecindad o parentesco entre ellos

Evidentemente, la mayor zona de interpenetración está entre los círculos que definen a la fotografía y el cine, más que entre fotografía y música, por el simple hecho de que el cine tiene una base fotográfica que le es inherente, y es imposible hablar de cine sin hablar de fotografía. Aun así, es posible imaginar innumerables acontecimientos que ocurren también en la zona de intersección entre fotografía y música, como, por ejemplo, el trabajo de Ansel Adams, fotógrafo-pianista que transpuso la escala de tonos musicales a la escala de tonos de gris de la fotografía (a través de su "sistema de zonas"), posibilitando componer una fotografía como si fuese una pieza musical.

Cada uno de esos círculos sería mejor representado si, en lugar de imaginarlos como simples circunferencias vacías, optásemos por imaginar un círculo llenado por una mancha gráfica de densidad variable: más densa en el centro, menos densa en los bordes, consiguiendo por tanto un gradiente de tonos que va desde un centro muy negro hacia bordes más suaves, tendiendo a lo blanco. Ese centro denso representaría la llamada "especificidad" de cada medio, aquello que lo distingue como tal y que nos permite diferenciarlo de los otros medios y de los otros hechos de la cultura humana. Cada círculo tendría entonces su "núcleo duro", que define conceptos, prácticas, modos de producción, tecnologías, economías y públicos específicos. Otros círculos tendrían otros "núcleos duros", con otras definiciones. A medida que nos aproximamos a los bordes y a las zonas de intersección, la diferenciación entre los medios ya no es tan evidente, los conceptos que los definen pueden ser transportados de unos a otros, las prácticas y las tecnologías pueden ser compartidas, el sostén económico y el público meta pueden ser los mismos.

A lo largo de la historia de los medios y del pensamiento en torno a ellos, hay un dislocamiento de la atención ya sea hacia el "núcleo duro", o hacia los bordes intersectados. Entre la década de 1950 y mediados de los 80, existe una mayor tendencia a pensar los medios en función de sus especificidades. En el terreno de la fotografía, por ejemplo, Roland Barthes (1980: 129) se preocupa, en aquella época, en definir el *neuma* de ese medio, su verdad objetiva, que sería, para él, el referente (la cosa fotografiada). Susan Sontag (1979: 154), por su parte, buscaba definir el estatuto de la fotografía y su esencia más básica, que ella encontraba en la "huella de lo real", la marca de luz que lo real mismo deja en el negativo fotográfico. Más radical aún en la defensa de esa visión mimética de la imagen fotográfica, André Bazin (1958: 11-15) llega a sospechar que la fotografía tal vez tenga que ver más con el mundo mineral que con la cultura humana, porque hay

en ella una "objetividad ontológica" que dispensa la mediación humana. En el terreno de la práctica, todo esfuerzo se concentró en definir una especie de *identidad* de la fotografía, identidad esta que luego se manifestó en la mística del "click", del "momento decisivo" (Cartier-Bresson, 1981: 384-386), de aquel instante mágico en que el obturador parpadea, dejando a la luz entrar en la cámara y sensibilizar el filme. Todo lo demás, esto es, antes y después del "click", pasa a ser considerado afectación pictórica (icónica) o "manipulación" intelectual (simbólica), huyendo, por tanto, del ámbito de lo *específico* fotográfico. Algunos analistas más tardíos, como Philippe Dubois (1983: 60-107) y Jean-Marie Schaeffer (1987: 46-104), que aún pensaban la fotografía a partir de su especificidad, encontraron en el concepto de *indexicalidad* del semiótico norteamericano Charles Peirce, una explicación más sistemática para esa supuesta vinculación entre la foto y lo fotografiado, definiéndola entonces como una "conexión dinámica" entre el signo y su referente.

En otros campos, no fue muy diferente el énfasis en la especificidad del medio. El cine, por lo menos a partir del abordaje clásico de André Bazin (1958), se afirma sobre todo por el papel que en él desempeña la profundidad de campo, o sea, la escala de planos que va del frente (*foreground*) al fondo (*background*) y que permite componer grados variados de densidad dramática. El plano secuencia, dotado de fluencia y continuidad, substituye la intervención fragmentadora del montaje, que tuvo la hegemonía en otros tiempos. En los años 70, el proceso de recepción del filme y la manera por la cual la posición, la subjetividad y los afectos del espectador son trabajados o "programados" en el cine merecerán también una atención concentrada de la crítica, hasta el punto de que esos temas se hayan constituido en foco de atención privilegiada tanto de las teorías estructuralistas, psicoanalíticas y deconstruccionistas, como de los análisis más "comprometidos" de las diversas perspectivas marxistas, feministas y multiculturalistas. En tales abordajes, el aparato tecnológico y económico del cine (en esa época denominado "el dispositivo"), así como la modelación del imaginario forjado por sus productos, fueron sometidos a una investigación minuciosa y intensiva, en el sentido de verificar cómo el cine (un cierto tipo de cine) trabaja para interpelar a su espectador en tanto que *sujeto*, o cómo ese mismo cine condiciona a su público a identificarse con él a través de las posiciones de la subjetividad construídas por la película.

En ese mismo período, surge un nuevo medio -el video- y en su primera fase también va a optar por el camino de la especificidad. Marshall McLuhan (1964: 336-368) es el primero en notar la principal diferencia introducida por la imagen electrónica: su naturaleza "mosaicada", resultado de su constitución a través de líneas de barrido, lo cual le confiere condiciones de definición y profundidad de campo completamente diferentes del cine, así como de modos de recepción también distintos. El video además se distingue de la televisión porque funciona como su metalenguaje crítico, al ser contra-información, como defendía, en la misma época, Anne-Marie Duguet (1981: 67-87). No por casualidad, en el campo de la producción, el video arte va a explorar justamente los recursos que son propios de ese medio y solamente suyos: el *feedback* de video, la incrustación de imágenes unas dentro de otras (*chroma key*), la colorización, la deformación y metamorfosis de las figuras, etc. Era preciso dejar clara la diferencia retórica, estética, económica y tecnológica de ese medio con relación a sus dos vecinos más próximos: el cinema y la televisión.

Fotografía, cine, televisión y video, a pesar de ser medios bastante

próximos en muchos aspectos, fueron durante todo ese tiempo pensados y practicados de forma independiente, por gente diferente, y esos grupos casi nunca se comunicaban o intercambiaban experiencias. Las escuelas o los cursos donde esos medios eran enseñados eran independientes unos de los otros. Igualmente, un pensador importante como Marshall McLuhan, que era capaz de pensar los medios como un todo, los tomaba, todavía, por separado. Él era todavía un pensador de la especificidad, como todos sus contemporáneos: cada medio, para él, era la extensión de uno de nuestros sentidos o aptitudes. Claro, si es verdad que -como él decía - "*el medio es el mensaje*", entonces cada medio debe ser claramente distinguido de los otros, pues de lo contrario no habría ningún mensaje que transmitir. Ivana Bentes, en un artículo sobre las relaciones entre cine y video (2003: 114), observa que, hacia fines de la década de 1980, había un debate entre los practicantes y pensadores de esos medios: la gente del video luchaba por la legitimación, descalificando al otro, en tanto que los del cine arrogaban su superioridad jerárquica con relación al otro. En las sociedades humanas, un énfasis exagerado en las identidades aisladas puede llevar a la intolerancia y la guerra entre las culturas, en tanto que los procesos de hibridación pueden favorecer una convivencia pacífica entre las diferencias. De la misma manera, en el campo de la comunicación, llega un momento en que la diferencia entre los medios se vuelve improductiva, limitada y beligerante, dejando claro, por lo menos en los sectores de vanguardia, que la mejor alternativa puede estar en la convergencia de los medios.

Hagamos una pausa y volvamos a nuestra figura de dos círculos tangentes. En verdad, la metáfora es imperfecta, pues puede darnos la falsa impresión de que el mundo de la cultura y los medios es estático y puede por tanto ser demarcado. Nada más inexacto. Al interior de cada medio, existe conflicto, lucha, surgen nuevas tendencias y movimientos antagónicos. El repertorio de obras producidas en cada círculo se expande en progresión geométrica y algunas de ellas, más revolucionarias, redireccionan el rumbo del pensamiento y la práctica. Eso quiere decir que tanto los círculos como sus "núcleos duros" experimentan un movimiento permanente de expansión y, en ese movimiento, sus zonas de intersección con otros círculos se van ampliando también. Llega un momento en que la ampliación de los círculos adquiere tal magnitud que no solo los bordes se intersectan, sino también sus "núcleos duros". Ahora, ese es justamente el punto de ruptura: el momento en que el centro más denso del círculo, el cual identifica su especificidad, comienza a confundirse con los otros. Entonces, llegamos a otro nivel de la historia de los medios: el momento de la *convergencia de los medios*, que se sobrepone a la antigua divergencia. Frente al purismo y, también a veces, al fundamentalismo ortodoxo de los abordajes divergentes, separatistas, tendemos hoy a preferir los ejemplos más exitosos e innovadores de hibridación, de fusión de las estructuras discretas.

Gene Youngblood es posiblemente el primero en pensar la convergencia, en un libro histórico sobre el tema: *Expanded Cinema* (1970). Él percibe, a partir del ejemplo del cine experimental norteamericano y del surgimiento de la televisión, el video y el computador, que el concepto tradicional de cine había explotado. En la época en que el libro fue escrito, el cine era todavía una forma de "artesanía" que derivaba de la época de la Revolución Industrial y no había sufrido ningún cambio sustancial desde los tiempos de Griffith: estaba todavía basado en una tecnología que ya se había vuelto arqueológica: la cámara analógica de arrastre mecánico y la película fotoquímica, además contar con una modalidad de sustentación económica vinculada a

las formas del espectáculo teatral y derivada únicamente de los ingresos obtenidos del público. Según la opinión de Youngblood, podíamos pensar el cine de otra manera, como un cine *lato sensu*, siguiendo la etimología de la palabra (del griego *kínema* - ématos + *gráphein*, "escritura de movimiento"), que incluye todas las formas de expresión basadas en la imagen en movimiento, preferencialmente sincronizadas a una banda sonora. En ese sentido expandido de *arte del movimiento*, la televisión también pasa a ser cine, al igual que el video también lo es, y la multimedia también. Pensando de esa manera, el cine encuentra una vitalidad nueva, que puede no solo evitar su proceso de fosilización, como también garantizar su hegemonía sobre las demás formas de cultura. He ahí la razón por la cual ese arte de las imágenes en movimiento, que en el pasado fue teatro de sombras, Caverna de Platón, linterna mágica, praxinoscopio (Reynaud), fenaquistiscopio (Plateau), cronofotografía (Marey) y después se convirtió en la cinematografía (en el sentido que le dio Lumière), está sufriendo ahora un nuevo corte en su historia, para transformarse en *cine expandido*, o sea, el *audiovisual*. En ese sentido, vive un momento de ruptura con las formas y las prácticas fosilizadas por el abuso de la repetición y busca soluciones innovadoras para reafirmar su modernidad.

La idea de "expansión" germinó mucho en las décadas siguientes: en cierto sentido, todos los medios y artes entraron en un proceso de expansión, como si los círculos definidores de todas las artes y medios amenazaran con fundirse en un único círculo del tamaño del campo total de la cultura. A partir de entonces, se pasó a hablar de, por ejemplo, la *escultura en campo expandido* (Kraus, 1983: 33), o sea, la escultura que sale a las calles, dialoga con el paisaje y con los otros medios, cumpliendo una misión pública.

Se habla también de *fotografía expandida* (Fernandes Jr., 2002), o sea, la fotografía que se hibrida, importa técnicas y herramientas de las artes plásticas u otras y emigra hacia lo digital. Esa nueva fotografía surge más o menos al mismo tiempo en que el peso jurásico de la supuesta "indexicalidad" de sus imágenes pasa a ser cuestionado y relativizado por otra generación de pensadores (Flusser, 1985; Machado, 2001: 120-138). Aún se habla de *video expandido* (Machado, 1993; Cruz, 2001), o sea, el video que se presenta de forma múltiple, variable, inestable, compleja, ocurriendo en una variedad infinita de manifestaciones. De hecho, el video hoy puede estar presente en esculturas, instalaciones multimedias, ambientes, performances, intervenciones urbanas, al igual que en piezas de teatro, salas de concierto, *shows* musicales y raves. Las obras electrónicas pueden existir asociadas a otras modalidades artísticas, a otros medios, a otros materiales, a otras formas de espectáculo. Muchas de las experiencias videográficas son además fundamentalmente efímeras, en el sentido de que suceden en vivo durante apenas un tiempo y en un lugar específicos y no pueden ser rescatadas a no ser en la forma de documentación. Como consecuencia de esa disolución del video en todos los ambientes, los profesionales que lo practican, así como los públicos a los cuales se dirige, se fueron volviendo cada vez más heterogéneos, lejos de cualquier referencia segura, articulando hábitos culturales en expansión, circuitos de exhibición efímeros y experimentales, que resultan en verdaderos rompecabezas para los analistas. Es como si el concepto de "expansión" jugara, por lo menos en un primer momento, un papel estratégico en la superación del régimen de la especificidad.

Después de Youngblood, otro importante pensador de la convergencia de los medios será Raymond Bellour. Comenzando por *Passages de l'image*, exposición y libro organizados por Bellour y otros en 1990, la

cuestión ante la que primero se coloca es la de la imposibilidad de continuar pensando los medios como separados e independientes. Llega un momento en que *"se vuelve claro que no se puede continuar diciendo como antes: el cine, la fotografía, la pintura"* (Bellour et all, 1990: 6): la multiplicación problemática de los modos de producción y de los soportes de expresión, introducidos por la televisión, por la grabación magnética del sonido, por el video y la computadora, exigen un cambio de estrategia analítica. En lugar de pensar los medios individualmente, lo que empieza a interesar ahora son las *conexiones* que se operan *entre* la fotografía, el cine, el video y los medios digitales. Esas conexiones permiten comprender mejor las tensiones y ambigüedades que operan hoy entre el movimiento y la inmovilidad (también hay movimiento en la fotografía, así como hay películas realizadas exclusivamente con fotos fijas), entre lo analógico y lo digital, lo figurativo y lo abstracto, lo actual y lo virtual. Mas no se trata solo de una estrategia para *comprender* las nuevas imágenes; esa es la manera como la industria completa del audiovisual funciona ahora. Las fronteras formales y materiales entre los soportes y los lenguajes se disolvieron, las imágenes ahora son *mestizas*, o sea, son compuestas a partir de fuentes muy diversas: parte es fotografía, parte diseño, parte video, parte texto producido en generadores de caracteres y parte modelos matemáticos generados en computadora. Cada plano es ahora un híbrido, donde ya no se puede determinar la naturaleza de cada uno de sus elementos constitutivos, tan enorme es la mixtura, la superposición, el apilamiento de procedimientos diversos, sean estos antiguos o modernos, sofisticados o elementales, tecnológicos o artesanales. El propio concepto de "plano", importado del cine tradicional, se revela como cada vez más inadecuado para describir el proceso organizativo de las imágenes, pues en general hay siempre una infinidad de "planos" dentro de cada pantalla, encabalgados, superpuestos, recortados unos dentro de los otros. No solo los orígenes son diferentes, sino que esas imágenes están todavía mutando de un medio a otro, de una naturaleza a otra (pictórica, fotoquímica, electrónica, digital), a punto de ser caracterizadas como imágenes migrantes, figuras en tránsito permanente. Muchos materiales utilizados, inclusive, son reciclajes de imágenes en circulación dentro de los medios de masas, de las cuales ya se perdieron los orígenes.

A partir de la década de 1990, Bellour se va a dedicar casi exclusivamente al examen de la convergencia de los medios, a través de innumerables artículos y curadurías. Una buena parte de esa reflexión se encuentra compilada en los dos gruesos volúmenes de su *L'entre-images* (Bellour, 1990, 1999), donde el tema no es nunca lo que define un medio en cuanto tal, sino lo que hay de un medio en otro: qué hay de pintura en el cine, de cine en la literatura, de fotografía en la música, de televisión en el video. En una exposición reciente dedicada al tema de la presencia de la fotografía en otros medios -*Estados de la Imagen*, Centro Cultural Belém, Lisboa-, Bellour (2005: 151) escribe lo siguiente en el catálogo: *"el punto de partida es, pues, el arché de la fotografía, pero se debe aclarar que, según lo entiendo, lo 'fotográfico' no es una categoría exclusiva a la fotografía, ni a sus procedimientos específicos, o sea, lo 'fotográfico' es una condición transversal a varios géneros y prácticas de la imagen (...) y está ligado sobre todo a un campo de visualidad del cual sobresalen las acciones de detención y desdoblamiento del movimiento, así como los efectos que esas experiencias inducen en la percepción de un tiempo (complejo, abierto, 'cristalino') que es inmanente a la imagen."* Para demostrar su tesis, Bellour presenta trabajos de doce artistas que producen con medios diferentes (cine, video, computación gráfica, instalación multimedia, etc.), pero que intentan resolver o dar forma

a problemas originalmente instalados por la fotografía: la cuestión de la interrupción y congelamiento del tiempo, el intervalo y el instante, la tenue frontera entre el movimiento y la inercia.

Ahora, si lo "específico" de la fotografía puede ser encontrado en todos los otros medios, entonces nuestra metáfora de los círculos definidores de los campos de los medios debe ser reformulada. En vez de imaginarla en el plano bidimensional, tal vez fuese más adecuado representar el mar de la cultura en un espacio tridimensional, en el cual, dependiendo del ángulo que se ve, los diferentes círculos se sobrepone, ajustan, repiten, interceptan perpendicularmente y confunden. El núcleo duro de un medio, además de expandido, encuentra eco en otro. No por casualidad se habla tanto hoy acerca de la *sinestesia*: la música es visual; la escultura, líquida o gaseosa; el video, procesual; la literatura, hipermedial; el teatro, virtual; el cine, electrónico; la televisión, digital.

Una interesante recolocación de ese problema está en un libro reciente de Jay David Bolter y Richard Grusin -*Remediations: Understanding New Media*-, dedicado al tema de la convergencia de los medios digitales. Los autores critican el pensamiento "especificizante" que se instaló en los nuevos medios, según el cual todo lo que no es digital "ya era": es como si fuese una tentativa de promover el "núcleo duro" del medio digital, demostrando no solo que los medios "viejos" ya están muertos, sino también que los nuevos medios (realidad virtual, computación gráfica, *videogame*, Internet) son absolutamente diferentes con relación a ellos y, en ese sentido, deben buscar distintos principios estéticos y culturales.

Para Bolter y Grusin (2000), ese modo de ver las cosas representa una ingenua retomada del mito modernista de lo "nuevo" a cualquier costo. Ellos prefieren acreditar que los nuevos medios encuentran su relevancia cultural cuando revalidan y revitalizan medios más antiguos, como la pintura perspectiva, el filme, la fotografía y la televisión. En verdad, los llamados *nuevos medios* solo pudieran ser imponer como "nuevos" y ser rápidamente aceptados e incorporados socialmente por lo que tienen también de "viejos" y familiares. A ese proceso de remodelación o reajuste (*refashioning*) de los medios precedentes ellos le confieren la denominación de *remediation* (remediación) y su ejemplo más elocuente es la pantalla de la computadora, donde se pueden tener, superpuestas o lado a lado, varias ventanas abiertas, con textos en una, hoja de cálculos en otra, fotografías en otras más, además de videos, gráficos, música, etc. La computadora alberga por tanto esa contradicción de aparecer como un medio único, sintetizador de todos los demás, y, al mismo tiempo, como un híbrido, donde cada uno de los medios (texto, foto, video, gráfico, música) puede ser tratado y experimentado por separado.

En las últimas décadas, las discusiones relativas a los medios de comunicación comienzan a ser contaminadas por nuevos conceptos, como los de *hibridación*, *mestizaje* y otros. Vale recordar que Ítalo Calvino (1990: 117-138), en sus *Seis propuestas para el próximo milenio*, reconocía, dentro de las principales características del arte que debería marcar el cambio de milenio, a la *multiplicidad* como uno de sus rasgos fundamentales. *Multiplicidad* es definida por Calvino como un conjunto de "redes de conexiones entre los hechos, las personas, las cosas del mundo" (p.121). Si fuera posible reducir a una palabra o proyecto estético y semiótico esta presuposición respecto de gran parte de la producción audiovisual más reciente, podemos decir que se trata de una búsqueda sin tregua de esa multiplicidad que expresa el modo de conocimiento del hombre contemporáneo. El mundo es visto y

representado como una trama de relaciones de una complejidad inextricable, en la cual cada instante está marcado por la presencia simultánea de elementos heterogéneos y todo eso ocurre en un movimiento vertiginoso, que vuelve mutantes y escurridizos todos los sucesos, contextos y operaciones. Los recursos de edición y procesamiento digital permiten hoy jugar hacia dentro de la pantalla con una cantidad casi infinita de imágenes (más exactamente, fragmentos de imágenes), hacerlas combinarse en arreglos inesperados, para, enseguida, repensar y cuestionar esos arreglos, redefiniéndolos en nuevas combinaciones. La técnica más utilizada consiste en abrir "ventanas" dentro del cuadro para en ellas invocar nuevas imágenes, de modo que convierta la pantalla en un espacio híbrido de múltiples imágenes, múltiples voces y textos. Esa especie de escritura múltiple, en la cual texto, voces, ruidos e imágenes simultáneas se combinan y entrecrocán para componer un tejido de rara complejidad, constituye la propia evidencia estructural de aquello que modernamente convenimos en denominar como una estética de la saturación, del exceso (la máxima concentración de información en un mínimo espacio-tiempo) y también de inestabilidad (ausencia casi absoluta de cualquier integridad estructural o de cualquier sistematización temática o estilística). Se trata, en una palabra, de superponer todo (textos, imágenes, sonidos) o de imbricar las fuentes unas a las otras, haciéndolas acumularse infinitamente dentro del cuadro, de manera que se satura de información el espacio de la representación.

La multiplicidad nos coloca cara a cara con lo que se ha denominado convencionalmente *segundo barroco* o *neobarroco*, tendencia general del arte y los medios contemporáneos hacia el rechazo de las formas unitarias o sistemáticas y por la aceptación deliberada de la pluridimensionalidad, la inestabilidad y la mutabilidad como categorías productivas en el universo de la cultura (Calabrese, 1989: 12). Severo Sarduy, en su libro sobre el barroco (1974), afirma que ese movimiento está siempre asociado a momentos de crisis epistemológicas, cuando los valores perennes -principalmente en el campo de la astrofísica- en que se basaban los sistemas políticos, las creencias y las religiones son sacudidos por nuevos descubrimientos, como la no centralidad de la Tierra. El barroco es la expresión de momentos en que la humanidad carece de suelo firme que pisar.

Algunos trabajos más recientes, como las películas de Jean-Luc Godard y Peter Greenaway, los videos de David Larher, Gianni Toti, Zbigniew Rybczynski y las modalidades computarizadas de multimedia o hipermedia apuntan hoy hacia la posibilidad de una nueva "gramática" de los medios audiovisuales y también a la necesidad de nuevos parámetros de lectura por parte del sujeto receptor. La pantalla (del monitor, del aparato de televisión) se convierte ahora en un espacio topográfico donde los diversos elementos visuales (y también verbales, sonoros) vienen a inscribirse, tal como ya se puede vislumbrar en ambientes computacionales multitareas. Del espacio *isotópico* de la figuración clásica, basado en la continuidad y en la homogeneidad de los elementos representados, pasamos ahora al espacio *politópico* (Weibel, 1988: 44), en el cual los elementos constitutivos del cuadro migran desde diferentes contextos espaciales y temporales y se encajan, se encabalgan, se sobrepone en configuraciones híbridas. Y una vez que los nuevos procesos despejan su flujo de imágenes y sonidos de forma simultánea, ello exige, de parte del receptor, reflejos rápidos para captar todas (o parte de) las conexiones formuladas, a una velocidad que puede parecer apabullante para un "lector" más conservador, no familiarizado con las formas expresivas de la contemporaneidad.

Hasta ahora, intentamos discutir las tendencias que expresan la convergencia de los medios y las relaciones de sentido que constituyen esa misma convergencia. Queda preguntar ahora hacia donde nos conduce toda esta hibridación y qué políticas presupone. Muchas veces, la noción de convergencia puede sugerir una fácil integración y una fusión armoniosa de las formas de cultura, sin otorgar suficiente peso a las contradicciones que se operan dentro de ella ni considerar los perjuicios que puede causar a todo aquello que no se deja hibridar con facilidad. El discurso de la convergencia a veces tiene un tono excesivamente celebratorio, como si toda hibridación correspondiese siempre a una armonización de aquello que antes se encontraba en un estado fragmentario y beligerante. Un importante cientista social argentino, Néstor Canclini (2003: XVII-XL), propone que pensemos los procesos actuales de hibridación en el contexto de las ambivalencias de la industrialización, la masificación globalizada de los procesos simbólicos y de los conflictos de poder que suscitan. La hibridación, sin ninguna duda, produce innovación y avance en términos de complejidad, pero también relaciones de desigualdad y asimetrías entre los hechos de cultura que ella asocia. En el caso del proceso de informatización forzada que estamos viviendo hoy, en el cual los medios (fotografía, cine, video, televisión, grabación sonora, etcétera) están siendo obligados a transitar hacia lo digital, a una velocidad que llega a ser predatoria, pues genera exclusiones, generaciones incapaces de adaptarse, obsolescencia tecnológica y obsolescencia de acervos.

Aparte de ello, las constantes fusiones y cambios tecnológicos impiden que las nuevas generaciones puedan tener tiempo suficiente para madurar el dominio de un medio o técnica, haciendo los nuevos productos necesariamente más superficiales y de período más corto. En los tiempos de divergencia y especificidad, un cineasta tomaba mucho tiempo para llegar a la dirección, pasando por un largo proceso de maduración como asistente de dirección y director de cortometrajes. Hoy, una nueva tecnología o un nuevo medio no dura más que cinco o diez años, imposibilitando por tanto la maduración profesional, la constitución de un lenguaje suficientemente desarrollado, la destilación de una estética y la formación de un acervo de obras representativas. A veces, la condición híbrida puede así mismo dar la impresión de algún tipo de esquizofrenia, como sucede en los ambientes computacionales, en los cuales la posibilidad de acceso a las más variadas fuentes en formatos digitales y la facilidad de fusión de todas esas fuentes en la pantalla de la computadora hacen que muchos realizadores se sientan casi que obligados a juntar todo, produciendo resultados que se orientan más hacia la pirotécnica de efectos que hacia la consistencia estética y comunicativa del producto.

La hibridación y la convergencia de los medios son procesos de intersección, de transacciones y de diálogo; implican movimientos de tránsito y provisionalidad, implican también las tensiones de los elementos híbridos convergentes, partes que se desgarran y no llegan a fundirse completamente. *"Una teoría no ingenua de la hibridación es inseparable de una conciencia crítica de sus límites, de lo que no se deja, o no quiere o no puede ser hibridado"* (Canclini, 2003: XXVII).

Referencias bibliográficas:

Barthes, Roland (1980). *La chambre claire*. Paris: Gallimard/Seuil.
Bazin, André (1958). *Qu'est-ce que le cinéma?*, vol. 1. Paris: Cerf.

- Bellour, Raymond et alii (1990). *Passages de l'image*. Paris: Georges Pompidou.
- _____ (1990). *L'entre-íimages*. Paris: La Différence.
- _____ (1999). *L'entre-íimages 2*. Paris: P.O.L.
- _____ (2005). "Percursos". *Lisboa Photo 2005*. Lisboa: Câmara Municipal.
- Bentes, Ivana (2003). "Vídeo e Cinema: Rupturas, Reações e Hibridismo." *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. São Paulo: Itaucultural.
- Bolter, Jay David & Richard Grusin (2000). *Remediations: Understanding New Media*. Berkeley: The MIT Press.
- Calabrese, Omar (1989). *La Era Neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Calvino, Ítalo (1990). *Seis Propostas para o Próximo Milênio*. São Paulo: Cia. das Letras.
- Canclini, Néstor García (2003). "Introdução à Segunda Edição". *Culturas Híbridas*. São Paulo: Edusp.
- Cartier-Bresson, Henri (1981). "The Decisive Moment". *Photography in Print*.
- Vicki Goldberg, ed. New York: Touchstone.
- Cruz, Roberto (2001). *O Vídeo Expandido*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Escola de Comunicação da UFRJ.
- Dubois, Philippe (1983). *L'acte photographique*. Paris: Nathan & Labor.
- Duguet, Anne-Marie (1981). *Vidéo, la mémoire au poing*. Paris: Hachette.
- Fernandes Jr., Rubens (2002). *A Fotografia Expandida*. Tese de Doutorado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- Flusser, Vilém (1985). *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec.
- Krauss, Rosalind (1983). "Sculpture in the Expanded Field." in *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture* (Hal Foster, ed.). Seattle/Washington: Bay Press.
- Machado, Arlindo (1993). *Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp.
- _____ (2001). *O Quarto Iconoclasmo e Outros Ensaíos Hereges*. Rio de Janeiro: Contracapa.
- McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media*. London: Routledge.
- Sarduy, Severo (1974). *Barroco*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Schaeffer, Jean-Marie (1987). *L'image précaire*. Paris: Seuil.
- Sontag, Susan (1979). *On Photography*. Harmondsworth: Penguin.
- Weibel, Peter (1988). "L'Estetica della Sparizione nell'Immagine Elettronica". *Cinema Nuovo*, anno 37, nº 4/5, iuglio/ottobre.
- Youngblood, Gene (1970). *Expanded Cinema*. New York: Dutton.

Traducción: Dean Luis Reyes

Arlindo Machado es Doctor en Comunicaciones, Profesor del departamento de Cine, Radio y TV de la Universidad de San Pablo y del Programa de Posgrado en Comunicación y Semiótica de la Universidad Pontificia de San Pablo. Su campo de investigación abarca el universo de las imágenes técnicas, es decir, de aquellas imágenes producidas a través de mediaciones tecnológicas diversas, tales como la fotografía, el cine, el video y los actuales medios digitales y telemáticos. Publicó en Brasil, entre otras obras, Eisenstein, geometría de Êxtase (Brasilense), A Ilussao Especular (Brasilense), A Arte do Video (Brasilense), Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas (EDUSP), Pré- Cinemas y Pos- Cinemas (Papyrus), entre otros, además de infinidad de artículos y publicaciones de todo el mundo, como The Independent, Chimaera, Acta Poética, Leonardo. Es también co-autor de Os anos de Autoritarismo: Televisao de Video (Zahar) y Rádios Livres a Reforma Agraria no Ar (Brasilense). Fue curador de la exposición Arte y Tecnología (Sao Paulo, 1985 y 1997), y de las Muestras Cinevideo (Sao Paulo, 1982, 1983) y El Arte del Video

en el Brasil (Rio de Janeiro, 1997) y organizador de muestras de arte electrónico brasileño en eventos internacionales como Getxoco III (Bilbao), Arco' 91 (Madrid), Art of the Americas (Albuquerque) y Brazilian Video (Washington). Ha dirigido seis cortos en 16 y 35 mm. y tres multimedia en CD ROM. Recibió el Premio Nacional de Fotografía de la Fundación Nacional de las Artes, Brasil.1995.