

Índice y cultura digital: paradojas tecno-creativas*

INDEX AND DIGITAL CULTURE: TECHNO-CREATIVE PARADOXES

*INDICE E CULTURA DIGITAL: PARADOXOS TÉCNICO-CRIATIVOS**

Israel Márquez**

.....
Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas
/ Volumen 10 - Número 1 / enero - junio de 2015 /
ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 215-229
.....

Fecha de recepción: 9 de mayo de 2014 | Fecha de
aceptación: 21 de agosto de 2014 | Disponible en línea:
29 de mayo de 2015. Encuentre este artículo en [http://
cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co/](http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co/)
doi:10.11144/Javeriana.mavae10-1.icdp

* Artículo de Reflexión

** Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador; Universidad Complutense
de Madrid, España



Resumen

El presente artículo ofrece una discusión teórica sobre el concepto semiótico de índice (en su doble categoría de “índice-indicio” e “índice-designador”) y las transformaciones a las que se ha visto sometido con la llegada de la era digital. Para ilustrar estas transformaciones, analizamos algunos ejemplos procedentes del mundo del cine, la música y los mundos virtuales 3D, investigando los cambios, las mutaciones y las paradojas indiciales que es posible encontrar en ellos.

Palabras clave: índice; semiótica; cultura digital; cine; música; mundos virtuales

Abstract

This paper provides a theoretical discussion of the semiotic concept of index (in its double category of “reagent” and “designation”) and its transformations in the digital era. To illustrate these transformations we take some examples from cinema, music and 3D virtual worlds, looking at the changes, mutations and indexical paradoxes that can be found in them.

Keywords: index; semiotics; digital culture; cinema; music; virtual worlds

Resumo

Este artigo apresenta uma discussão teórica sobre o conceito semiótico de índice (em sua categoria dupla de “reagente” e “designação”) e suas transformações na era digital. Para ilustrar essas transformações tomamos alguns exemplos de cinema, música e mundos virtuais 3D, olhando para as mudanças, mutações e paradoxos indiciais que podem ser encontrados nos mesmos.

Palavras chave: índice; semiótica; cultura digital; cinema; música; mundos virtuais

(...) confronted with the threat and/or promise of the digital, indexicality as a category has attained a new centrality (...)

Mary Ann Doane

INTRODUCCIÓN

Una de las categorías semióticas que más se ha visto cuestionada y afectada por los nuevos procesos de digitalización nacidos con la sociedad de la información y la cibercultura es la categoría de *índice*, especialmente en su modalidad fotográfica y cinematográfica, pero también sonora. Como es sabido, el *índice* (*index*) es uno de los tres tipos básicos de signo establecidos por Charles S. Peirce (1955), junto con el *ícono* y el *símbolo*, y se define como aquel tipo de signo que tiene una relación espacio-temporal con el objeto y que está conectado o afectado por él. Como su propio nombre nos hace ver, el *índice* siempre “indica”, dirige la atención hacia algo o alguien.

Tradicionalmente, los índices han sido la categoría de signos menos atendidos en los estudios de los textos, quizás porque “conectan representaciones y mundo, porque hacen que el texto salga fuera del texto” (Peñamarín, 1997, p. 96). La teorización en torno a esta particular categoría semiótica se ha desarrollado especialmente en los estudios sobre cine y fotografía. Esto se explica principalmente por el carácter de huella de la representación fotográfica y cinematográfica, que debe mucho al pensamiento bazaniano del cine como “huella” o “reflejo” de lo real, un pensamiento que llega incluso a nuestros días:

el concepto bazaniano del cine como huella de lo real, que posteriormente ha sido reformulado con frecuencia como índice, aplicando la terminología peirceana, continúa vigente en el debate contemporáneo, y más específicamente en el contexto de los nuevos soportes digitales. (Esqueda y Cuevas, 2012, p. 3)

El propio Peirce destacó el carácter indicial de las fotografías, llegando a categorizar a estas como índices y no como iconos.

Según Dubois (1986, p. 50), el estatuto de *índice* de la imagen fotográfica implica que la relación que los signos indiciales mantienen con su objeto referencial responde a un principio cuádruple de 1) *conexión física* (existe una conexión física esencial, entre la imagen fotográfica y el referente que denota), 2) *singularidad* (la imagen indicial remite a un solo referente: el mismo que la ha causado y del cual es resultado físico y químico), 3) *designación* (la imagen fotográfica adquiere un poder de designación muy característico, dice “esto es así”, “he aquí”, etc.), y 4) *atestiguamiento* (la foto actúa como testimonio, es decir, *atestigua* la existencia de algo real).

Autores como Anne-Marie Willis (1990), W.J.T. Mitchell (1992) o Lev Manovich (2005) han señalado que la digitalización ha traído consigo la muerte de la fotografía y el cine como “artes del índice”. Los procesos digitales, señalan estos autores, rompen o degradan el carácter indicial de estos medios, esto es, el tipo de conexión existencial que tradicionalmente ha dado a la fotografía y al cine su identidad como medios y como garantes de algún tipo de verdad, o más bien, de una “pretensión de verdad” (Gunning, 2004).¹ Los medios digitales, al contrario que los analógicos, son “inmateriales”; y por tanto, *no-indiciales* (Poulsen, 2013). La pérdida

del *índice* es, para estos autores, la pérdida de la verdad, la muerte de la imagen como huella o reflejo de la realidad.

Otros autores (Doane, 2007; Poulsen, 2013), sin embargo, señalan que, lejos de estar muerto en la era digital, el *índice* re-emerge como una categoría particularmente útil para entender diferentes procesos y experiencias digitales, llegando a alcanzar una nueva centralidad en el debate semiótico. Así, en lugar de convertirse en una categoría irrelevante en el momento mediático actual, el *índice* es especialmente adecuado para el análisis de experiencias habilitadas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, debido a “la incertidumbre que representa” y su llamada a “la interpretación y la acción” (Poulsen, 2013, p. 105).

Los índices –según Peirce– pueden dividirse en *índices-indicios* (*reagents*), y en *índices-designadores* (*designations*)². También se puede hablar del *índice*, siguiendo a Doane (2007), como *huella* (*the index as trace*) y del *índice* como *deixis* o *deíctico* (*the index as deixis*). Los *índices-indicios* (índices como huella) se caracterizan por tener una relación “real”, causal o espacio-temporal con sus respectivos objetos. Por otro lado, los *índices-designadores* (índices deícticos) se caracterizan por forzar la atención hacia la cosa designada, como hacen, por ejemplo, la flecha o el dedo índice al apuntar, o los pronombres personales, demostrativos, relativos, los nombres propios o los adverbios de tiempo y lugar. Ambas categorías se han visto afectadas en su esencia con la llegada de la era digital, y el objetivo de este artículo es explicar estas transformaciones a partir de varios ejemplos tomados de las artes visuales y musicales. Analicemos, pues, cada caso en particular.

EL ÍNDICE-INDICIO EN LA CULTURA DIGITAL

Dice Peirce que “cualquier cosa que atraiga la atención es un índice. Cualquier cosa que nos intranquilice es un índice”. Así, por ejemplo, un sonido atronador indica que “algo considerable ha ocurrido. Aunque no sepamos con exactitud de qué se trata, se conectará, seguramente, con alguna otra experiencia” (Peirce, 1955, pp. 108-109). Igualmente, el humo es un *índice* de que hay fuego; la huella de un pie en la nieve o en la arena es un *índice* de que alguien ha pasado (pisado) por allí; un agujero en la pared es *índice* de que alguien ha disparado, etc. Lo que estos signos tienen en común es que apuntan a la existencia de algo que los ha producido físicamente, es decir, contienen una *huella* legible de su propia causalidad. Se trata de índices-indicios (o *reagents*, como los denomina Peirce) que tienen una relación ‘real’, causal o espacio-temporal con sus respectivos objetos.

La base de la imagen fotográfica y cinematográfica ha sido durante años este carácter de índice-indicio (*reagent*), en el que “una serie de indicios –o huellas– impresos en el celuloide revelan la existencia de una contigüidad entre la cámara y el mundo físico que se ha situado frente al objeto” (Quintana, 2003, p. 52). Lo que caracteriza a la fotografía y al cine es la creación de una imagen analógica del mundo físico, la contemplación de la imagen como una representación directa de la realidad registrada por la cámara fotográfica o cinematográfica. Algunos autores han visto en esta peculiaridad de la imagen analógica como *índice* el sentido de ese carácter mágico y asombroso que muchas veces asociamos a la fotografía y al cine: “La *imagen-indicio* fascina. Nos incita casi a tocarla. Tienen un valor *mágico*” (Debray, 1994, p. 183).

Sin embargo, el proceso de digitalización de las imágenes ha empezado a configurar un nuevo tipo de “cine sin huellas”, que ha puesto en crisis la indicialidad de la imagen fotoquímica-

ca. Las nuevas imágenes de síntesis o las manipulaciones infográficas que pueden realizarse en cualquier tipo de imagen han hecho que “la imagen encuadrada ya no pueda considerarse la huella del mundo que se abre hacia los misterios de lo visible” (Quintana, 2003, p. 273), sino un nuevo espacio de la creación donde las imágenes son construidas de arriba a abajo mediante una técnica *numérica*, o modificadas digitalmente a través de un complejo trabajo de postproducción. Como apuntara años atrás el mismo Debray (1994, p. 296), “la ‘realidad’ de las imágenes analógicas (foto, cine, televisión) será reemplazada pronto, y más sabiamente, por la de su *parecido*.” El tiempo ha acabado dándole la razón; lo que encontramos hoy en día, en la mayoría de imágenes, son realidades manipuladas digitalmente mediante procesos informáticos de producción y postproducción, así como entidades virtuales construidas numéricamente que son efectivamente percibidas por los sujetos, pero sin una realidad física correspondiente, a lo más, una realidad física *parecida* a la real. Esto aleja a las imágenes digitales del signo *índice* para acercarlas al signo *ícono*, pues *se parecen* a la cosa –sin ser la cosa–; tienen menos una relación de causalidad o contigüidad (indicialidad) que de semejanza (iconicidad) con su objeto.

Los medios informáticos redefinen la propia identidad del cine y la fotografía, de modo que la filmación y registro del mundo físico se convierte en una posibilidad entre muchas otras. Centrándose en el mundo del cine, Manovich señala que este ya no puede distinguirse con claridad de la animación, y deja de ser “una tecnología mediática del índice para convertirse, más bien, en un subgénero de la pintura” (Manovich, 2005, p. 368). Para Manovich –quien define el cine como “el arte del índice; una tentativa de hacer arte a partir de una huella”–, el cine digital deja de ser un “cine-ojo” que registra la realidad para convertirse en un “cine-pincel”, que pinta y colorea la realidad. El cine adquiere así una nueva plasticidad y “deja de estar enclaustrado exclusivamente en lo fotográfico, para abrirse a lo pictórico (...) Lo que antes grababa una cámara automáticamente ahora tiene que ser pintado cuadro a cuadro” (Manovich, pp. 378-379). El resultado es una nueva forma de realismo no vinculado ya a la existencia de un referente real sobre el que se crea una huella o representación, sino un tipo de realismo que puede describirse como “algo que parece exactamente que hubiera podido pasar, aunque en realidad no fue así” (Manovich, 2005, p. 375).

Lo mismo ocurre en el terreno de los sonidos producidos o retocados digitalmente. En los métodos de grabación magnética –como los discos de vinilo o las cintas de casete– el proceso de transformación de energía acústica en mecánica y magnética se basaba en un procedimiento analógico, donde los sonidos quedaban impresos en la banda magnética, en forma de *índice* o huella de que *ese* sonido había sido tomado a partir de un referente real, ya fuera un sonido ambiente o una música ejecutada por un músico. Es decir, existía:

Una relación de causalidad entre fuente sonora, grabación a través de impresión mecánica y lectura de esa señal impresa en la instancia de esa reproducción sonora, [de modo que] más allá de que podamos identificar o no la fuente sonora, sabemos que si existe el registro es porque existe o existió la fuente sonora. (Hitz y Kenny, 2002)

De igual manera que el proceso de digitalización de las imágenes está generando una fotografía y un cine sin huellas, el de los sonidos estaría produciendo un sonido o una música ‘sin huellas’, como la que encontramos, por ejemplo, en géneros como la música electrónica, donde prácticamente todos los sonidos nacen de programas de edición de audio digital. Puede haber sonidos digitales que imiten o *se parezcan* a los sonidos reales –en cuyo caso funcio-

narían como *iconos*–, pero también se pueden producir sonidos nunca antes oídos, que ya no se asemejen o sean análogos a sonidos conocidos y en los que cualquier tipo de relación de causalidad o contigüidad con un referente real desaparece.

Algunos pensadores y artistas se han mostrado bastante críticos frente a esta pérdida de la indicialidad inherente a la imagen fotoquímica y al sonido analógico en beneficio de las tecnologías informáticas, por considerar que este desplazamiento afecta a la misma esencia y poética de las imágenes y los sonidos. Paul Virilio cita el caso de Bob Dylan, quien exclama lo siguiente sobre del carácter artificial y “sin alma” de medios de reproducción digital como el CD:

¡Todos los músicos que se oyen hoy en día no son más que electricidad! Detrás de la pared electrónica ya no se oye respirar al cantante. Ya no se oye latir un corazón. Vayan a cualquier bar a escuchar a un grupo de blues y los conmoverá, los emocionará. Escúchenlo luego en un CD y pregúntense adónde fue el sonido que habían oído en el bar. (Virilio, 2001, p. 67)

Virilio toma el ejemplo de Dylan para señalar el fin del carácter analógico (indicial) de las captaciones de imágenes y sonidos, en beneficio del carácter absoluto y numerológico del ordenador, cuya consecuencia es la pérdida de esa poética de lo relativo y lo efímero asociada con la percepción analógica de los fenómenos y los acontecimientos, perdidos y escamoteados detrás de la manipulación de los signos y de las señales de una técnica *numérica* que alcanza hoy por hoy al conjunto de las disciplinas artísticas.

Un pensador muy cercano a Virilio en la radicalidad de sus propuestas, el también francés Jean Baudrillard, señalaba que la imagen de síntesis elimina no solo el negativo (huella indicial) del film, sino también ese momento negativo situado en el corazón de toda imagen y que se manifiesta por medio de la vibración y la sacudida errática de la cámara, derivados de elementos naturales y humanos como el azar y el temblor, ambos corregidos y sustituidos por la lógica matemática de las técnicas informáticas. Recordando un aforismo de G. C. Lichtenberg, Baudrillard explica que:

Cualquier gesto, aun si es exacto, está precedido por un temblor, una imprecisión gestual de la que siempre se conserva algo. Cuando esa imprecisión, ese temblor, no existen, cuando un gesto es puramente operativo y su puesta a punto es perfecta, se está al borde de la locura. (Baudrillard, 2008, p. 92)

Es esta imprecisión gestual, esta poética de lo efímero y lo azaroso, lo que se elimina con la pérdida del referente real –físico– y su sustitución por un referente numérico y digital construido de arriba abajo, como los humanoides o actores sintéticos en movimiento que observamos en películas como *Final Fantasy* (Figura 1).

Sin embargo, como observa Manovich, lo propio de estas imágenes producidas digitalmente es que son *demasiado perfectas*, aspecto que, paradójicamente, las convierte en *demasiado reales*. Esto se debe a que la imagen sintética es el resultado de una visión diferente, más perfecta que la humana, y puede tener una resolución y un nivel de detalle ilimitados:

La imagen sintética está libre de las limitaciones de la visión, tanto de la cámara como del ser humano (...) Está libre del efecto de la profundidad de campo, una consecuencia inevitable del objetivo, de modo que todo está enfocado. Y está libre de grano, esa capa de ruido que crean el celuloide y la percepción humana. Sus colores son más saturados, y sus líneas pronunciadas siguen la economía de la geometría. Desde el punto de vista de la visión humana, es hiperreal y, sin embargo, es completamente realista. (Manovich, 2005, p. 267)



Figura 1. Imagen de la película Final Fantasy: The Spirits Within. Fuente: Square Pictures

Y lo mismo sucede con los sonidos sintéticos: su extrema nitidez y perfección los hace *demasiado reales*, libres de todo ruido y de todo grano, de toda imperfección del medio (instrumento) y de su ejecutante (intérprete):

Las interpretaciones musicales se pueden captar, fragmentar en numerosas partes, y pueden volver a tocarse combinaciones nuevas semanas o años más tarde de forma que una persona incapaz de tocar el violín o la guitarra eléctrica pueda crear digitalmente sonidos capaces de rivalizar con los de los maestros más virtuosos. Además, la interpretación grabada de una composición determinada puede retocarse de manera que una interpretación vocal desafinada suene perfecta y que unos instrumentos mal tocados suenen bien. Como consecuencia, se está produciendo una gran demanda de técnicos digitales, a la vez que disminuye la necesidad de contar con buenos músicos. (Peterson y Ryan, 2005, p. 274)

Todo esto pone en evidencia un cambio significativo en las artes de lo visual y lo musical en la era digital. Tanto la imagen, como la música generadas por ordenador se caracterizan por un nivel de procesamiento y acabado técnico que convierte sus elementos gráficos y sonoros en productos ideales, absolutos y perfectos.

Sin embargo, según una nueva paradoja, las imágenes y sonidos creados por ordenador, que en su origen son nítidos y limpios y no tienen desenfoces, desafinaciones, ruido, ni grano, sufren un proceso de degradación sistemática que los acerca precisamente a su pasado analógico. Por ejemplo, en el caso de la imagen sintética estudiada por Manovich (2005, p. 269), “se reduce la resolución, se suavizan los bordes y se añaden profundidad de campo y un efecto de grano de manera artificial”. Paradójicamente, estas imágenes, que en su origen son limpias y nítidas, sufren un tipo de degradación, cuyo objetivo es acercarlas al tradicional soporte cine, con sus características de grano, profundidad de campo, desenfoco por el movimiento, baja resolución, etc. Recuperan así –aunque de forma completamente artificial– el tipo de imagen analógica al que estábamos acostumbrados –la imagen de la fotografía y del cine–, así como el tipo de experiencia perceptiva y corporal derivada de estos modos de representación familiares a la visión humana.

Un ejemplo significativo de esto son las películas *Planet Terror*, de Robert Rodríguez, y *Death Proof*, de Quentin Tarantino, unidas bajo el título común de *Grindhouse* (2007). El filme

pretende ser un homenaje a las películas de la década del setenta pertenecientes al cine *Grindhouse*, término que alude a un tipo de género cinematográfico y a las salas de cine que proyectaban películas *gore* y de serie B o incluso Z, habitualmente en sesiones dobles y en pésimas condiciones. Sin embargo, lo más interesante es que se trata de películas que han sido digitalmente degradadas, hasta el punto de simular perfectamente el tipo de imagen y estética propias del cine de aquellos años. La estética analógica, de texturas arrugadas, rayas, raspaduras, desenfoques, grano y baja resolución de estas películas (todos ellos elementos relacionados con el propio soporte de celuloide) configuran una especie de *simulacro de la indicialidad fotoquímica*, una búsqueda de la huella cinematográfica por otros medios, los de una indicialidad digital convertida en iconicidad: *se parece a la imagen-indicio sin ser la imagen-indicio*, *se parece a la imagen analógica y fotoquímica sin ser este tipo de imagen*. Esto es observable incluso en los carteles promocionales de la película (Figura 2) y en los diseños de su versión para DVD, que simulan esta estética analógica, envejecida o degradada de forma gráfica o, mejor dicho, *verbovisual*.



Figura 2. Cartel promocional de la película *Grindhouse* (Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, 2007). Fuente: Dimension Films

Asimismo, este ejercicio de degradación o envejecimiento digital, al mismo tiempo que acerca y mezcla la categoría *índice* con la de *ícono*, lo hace también en relación con el tercer tipo de signo, el *símbolo*, pues la película no solo rinde homenaje a este tipo concreto de cine sino a una determinada forma de visionarlo, consumirlo y disfrutarlo, es decir, a una serie de convenciones o hábitos culturales propios de aquellas viejas sesiones de programa doble de los años setenta en los que *Grindhouse* se inspira, *indicial*, *icónica* y *simbólicamente*. Así pues, vemos cómo en la cultura digital se sigue cumpliendo –aun con toda la serie de paradojas tecno-creativas que hemos apuntado– la máxima peirceana de que rara vez existen *íconos*, *índices* o *símbolos* puros, pues los signos suelen combinar aspectos de estos tres tipos.

En el terreno de la música digital o *hipermúsica* (Márquez, 2010), todo esto se manifiesta en los intentos de las herramientas digitales por recrear la imperfección y el ‘grano’ del sonido que estas técnicas precisamente intentaron suplantar; esto es, el viejo sonido analógico y todo el conjunto de convenciones culturales, sociales y afectivas a él asociadas. Así, los chasquidos, zumbidos, chirridos y crujidos de los viejos discos de vinilo y cintas de casete son

buscados deliberadamente por ciertos artistas y productores –en géneros de la música electrónica contemporánea como el *glitch*,³ el *microhouse*,⁴ o el *glitch hop*⁵– e introducidos como un elemento estético más que es ‘sampleado’ y mezclado con el resto de sonidos digitales:

La producción de música digital ha alcanzado un estadio de hiperrealidad en el que se pueden crear artefactos relacionados con tecnologías analógicas ‘auténticas’ mediante procedimientos digitales, por ejemplo, discos y cintas, conectándose a un sistema de música computarizado que incorpora las crepitaciones del vinilo o que simula la saturación de las cintas. (Gilbert y Pearson, 2003, p. 254)

En efecto, los programas de *software* musical cuentan hoy con herramientas de reintroducción de ruido, grano, saturación, degradado y error. Paradójicamente, todo aquello que las técnicas digitales permitían ocultar, enmascarar o eliminar en aras de una música brillante y perfecta vuelve ahora, no ya bajo su forma ‘real’ y ‘natural’, sino bajo la forma de simulacro –de cálculo integral–. Al reintroducir estos elementos, la música digital llega así a un “estadio de hiperrealidad,” que alcanza su punto límite cuando decide recrear la imperfección y el grano típicos del sonido que intentaba suplantar –el analógico–. Lo real –el sonido analógico y la imperfección que lo caracteriza– reaparece solo en su simulación; de ahí una cierta nostalgia por este sonido que caracteriza cada vez más a la música digital contemporánea, pues, como señala Baudrillard:

Cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. Pujanza de los mitos del origen y de los signos de la realidad. Pujanza de la verdad, la objetividad y la autenticidad segundas. (1978, p. 15)

“Segundas” porque un dispositivo artificial –el ordenador– simula el efecto de un dispositivo artificial anterior –el vinilo o la cinta–, dando lugar a una situación donde los signos o sonidos digitales ‘enmascaran’ y ‘desnaturalizan’ los signos o sonidos analógicos, *indiciales*, es decir, los sonidos generados por el medio analógico con base en una relación espacio-temporal con el objeto sonoro.

Existen casos extremos de este tipo de nostalgia analógica –indicial–, como el disco *Everything She Touched Turned Ampexian* (Warp Records, 2009) del artista de *glitch hop* *Prefuse 73* (Guillermo Scott Herren). En este disco, Herren decidió transferir todas sus grabaciones a cinta analógica –en concreto, a cinta Ampex, de ahí el título del disco–, como una reacción a la idea de control y perfección que otorgan las herramientas digitales. Como señalaba el propio artista en una entrevista:



Hice mis beats en el MPC,⁶ los saqué fuera del aparato, toqué un poco y grabé en cinta de forma que desapareciese todo el elemento digital. Porque hoy en día un montón de programas lo hacen todo por ti. Puedes conseguir cualquier programa y tener un beat hecho en 5 min. El concepto era hacer un beat y decidir cómo todo se entrelazaba, cómo todos los elementos se transformaban en un bloque entero de 40 minutos.

Tenía todo ese material y usar la cinta para grabar podía tener ese efecto, y también podía ser usada como efecto para que sonara como cuando se hacía hace años. (...) Al usar cinta pierdes el control sobre muchas cosas. Una vez has grabado cinta no hay forma de arreglarlo digitalmente. Lo que haces es lo que queda grabado, y con lo que tienes que trabajar. (Thabeat y Knownot, 2009)

Herren reivindicaba un soporte tan en desuso en la actualidad como la cinta de casete, así como un gusto por el sonido analógico y por sus técnicas de grabación, donde el ruido, el accidente y el error son elementos que aportan espontaneidad, frescura y dinamismo al sonido y a la música. Pero lo hizo con base en una nueva paradoja tecno-creativa; componiendo en digital para después transferir esas composiciones a un formato analógico. De esta manera, un giro productivo interesante tiene lugar: ya no es lo digital lo que traduce y 'remedia' lo analógico –como es la norma–, sino que lo analógico es lo que traduce lo digital; se registra magnéticamente un sonido creado digitalmente. La referencia a imprimir físicamente ya no es la *realidad* –un sonido real–, sino la *virtualidad* –un sonido creado digitalmente–. Una representación digital se convierte en una representación analógica, lo cual produce un giro contrario a la esencia de los nuevos medios, que son básicamente “medios analógicos convertidos a una representación digital” (Manovich, 2005, p. 96).

En definitiva, lo que estos ejemplos visuales y musicales ponen de manifiesto es una imitación de huellas y texturas propias de la imagen y el sonido analógicos, una búsqueda de un *efecto indicial* que recupere –aunque sea de forma artificial– esa poética de lo relativo y lo efímero asociada con la percepción analógica, ese valor mágico de la *imagen-indicio* (o *sonido-indicio*) de la que hablaba Debray. Pero, como hemos visto, durante este proceso la *imagen-indicio* fabricada artificialmente se convierte en un verdadero *ícono*, pues el tipo de relación que establece con el objeto es más de semejanza o de parecido –de una estética y una tecnología de producción pasadas y ahora recicladas– que de causalidad –las imágenes y los sonidos ya no suponen necesariamente la existencia de una contigüidad entre la cámara/soporte fonográfico y el mundo físico, sino que *imitan* esta contigüidad de forma digital–; así como en un auténtico *símbolo*, por el conjunto de convenciones, leyes y hábitos socioculturales que pretenden reactivarse en el intérprete, a partir de una mirada nostálgica que apela a su saber y conocimiento enciclopédico de prácticas culturales y artísticas pasadas.

EL ÍNDICE-DESIGNADOR EN LA CULTURA DIGITAL

Junto a los *índices-indicios*, existen los *índices-designadores* (*designations*, según Peirce), los cuales utilizamos comúnmente para forzar la atención hacia la cosa designada, que es siempre algo individualizado. Se trata del *índice* del lenguaje o deíctico (Doane, 2007), que se encuentra en los nombres propios o en los nombres de países y ciudades. También los pronombres personales “yo”, “tú”, “él”, los demostrativos “este”, “ese”, “aquel”, o los adverbios de tiempo y lugar “hoy”, “ahora”, “aquí”, mediante los cuales nos dirigimos a una determinada persona o hacemos referencia a un espacio-tiempo particular. El dedo índice apuntando es una de las imágenes paradigmáticas de este tipo de signo, así como la flecha que apunta hacia una determinada dirección. No es casualidad que una de las formas más comunes de relacionarnos y trabajar en el espacio virtual –el cursor o puntero que manipulamos mediante el ratón– adopte en la pantalla de ordenador las figuras de un dedo índice apuntando () y de una flecha () .

El índice y la flecha representan nuestros movimientos y desplazamientos por el entorno virtual. Son estrategias semióticas, pragmático-comunicacionales y mediatizadas a través de las interfaces, que nos permiten entrar en la dinámica de la interacción con los medios digitales. Todo ello a partir de la imagen de un dedo índice o de una flecha que designan, apuntan y señalan a los documentos, objetos y enlaces que encontramos en el espacio digital, ani-

mándonos a seleccionarlos, abrirlos y ‘tocarlos’. Esta aspiración háptica de las herramientas digitales resulta mucho más evidente si tenemos en cuenta que, cuando se trata de abrir un documento en Internet –un hipervínculo, un mensaje de correo electrónico, una imagen, etc.–, el cursor se desplaza automáticamente de la figura de la flecha a la del dedo índice. Con este movimiento pareciera como si la imagen del dedo índice apuntando quisiera hacer el movimiento de nuestro dedo índice real y ‘tocar’ y ‘hacer clic’ en algo tangible, como hacemos con el ratón al moverlo y pulsarlo en el mundo real. Lo que se produce en este caso es una *traducción semiótica* de este movimiento o acción, que funciona tanto de forma *metafórica* –la imagen del dedo índice como metáfora del acto de ‘tocar’– como *metonímica* –por la contigüidad existente entre el acto de pulsar el ratón en la vida real y su traducción digital–. Por eso, como ha señalado Michele White (2006), el puntero o cursor, que dentro del espacio digital se convierte en una mano que se mueve cuando el usuario manipula el ratón, implica no solo una demarcación del trabajo en el espacio del ordenador sino también una relación con el *cuerpo-usuario* que está en frente de la pantalla, ya que le hace sentir que los documentos y enlaces pueden ser controlados, seleccionados y ‘tocados’.

El dedo índice es una *forma sinecdótica* de representar nuestro cuerpo en el entorno virtual, es decir, representa una parte del cuerpo –el dedo índice o la mano– por el todo. En los videojuegos y mundos virtuales 3D, esta representación corporal es mucho más acusada porque allí las representaciones corporales son totales: suponen una ampliación visual y corporal del tradicional dedo índice del cursor. Por ejemplo, el caso del mundo virtual *Second Life* es interesante, porque el *avatar* –la imagen corporal que nos representa en el ciberespacio– es como un *índice-designador* amplificado, tanto metafórica como literalmente. Metafóricamente, porque el propio *avatar* supone un nuevo tipo de corporalidad digital que amplía visualmente el tradicional cursor o puntero, pudiéndose interpretar como una metáfora de éste –y más si tenemos en cuenta que algunos autores han señalado a este tipo de mundos virtuales 3D como la evolución de la web, siendo entonces nuestra relación con el entorno virtual mediada ya no a través de una imagen bidimensional y sinecdótica como el dedo índice, sino a través de una imagen tridimensional y plenamente corporal, como es el *avatar*–. Literalmente, porque cuando un avatar construye objetos en este mundo virtual alza su brazo señalando claramente el objeto con el que está trabajando –siempre algo individualizado–, como puede verse en la figura 3.

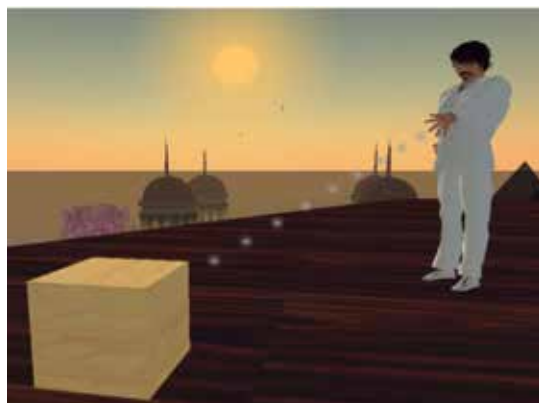


Figura 3. El *avatar* como índice-designador. El periodista especializado en cibermundos Wagner James Au y su *avatar* en *Second Life*. [Fuente: <http://nwn.blogs.com/>]

Por último, como en el caso de los *índices-indicios*, los *índices-designadores* que encontramos en este tipo de manifestaciones digitales tampoco son *índices* puros. El dedo índice, la flecha o el *avatar* son tanto *índices* como *iconos* y *símbolos*. Son *iconos* porque se asemejan a un dedo índice real, a una flecha real o a una imagen corporal real –en este último caso, en unos grados más que en otros, dependiendo de la representación que el usuario quiera dar a su *avatar*; si quiere parecerse total o parcialmente a su imagen real o, por el contrario, crear una imagen totalmente diferente de sí mismo–. Son *símbolos* porque remiten a la convención o hábito de señalar algo mediante un dedo índice –en nuestra relación con las personas y los objetos– o con una flecha –en nuestra relación con otros signos de la vida cotidiana, como por ejemplo, las flechas, que nos indican ir en una dirección u otra mientras conducimos o caminamos–.

Junto a estas manifestaciones simbólicas –más o menos evidentes y fácilmente descifrables si prestamos la debida atención–, también es interesante apuntar que en mundos virtuales como *Second Life* surgen nuevas convenciones relacionadas con el índice. Por ejemplo, cuando otros *avatares* ven que uno de ellos mantiene su brazo en alto señalando –indicando– un objeto (Figura 3), esos otros interpretan que está construyendo y quizás no quiera conversar o que le molesten en ese momento. Esta convención surge dentro de un mundo que –no por casualidad– basa gran parte de su éxito y placer en las actividades lúdicas de creación y construcción, a diferencia de otros videojuegos y mundos virtuales basados principalmente en la destrucción, como el popular *World of Warcraft*. Así, observar en *Second Life* la imagen de un *avatar* apuntando un objeto con su brazo es signo de que está construyendo o intentando construir algo, signo que activa en el resto de *interpretantes-avatares* la convención de no molestarle.

Este último ejemplo nos permite observar que la cultura digital ofrece a la semiótica nuevos signos y prácticas que observar, describir e interpretar. Son este tipo de signos los que pueden enriquecer la disciplina semiótica en una cultura cada vez más digital y que no solo se limita a traducir o reformular viejas cuestiones y prácticas sociosemióticas, sino que también es capaz de crear nuevas e interesantes manifestaciones signicas.

CONCLUSIONES

A lo largo de este artículo hemos querido explorar algunas de las transformaciones a las que se ha visto expuesta la categoría semiótica de *índice* en su doble faceta de *índice-indicio* e *índice-designador* con la llegada de la cultura digital. Lo que encontramos hoy en muchas imágenes y sonidos actuales son realidades manipuladas mediante procesos informáticos de producción y postproducción digital, así como entidades virtuales construidas numéricamente, que son efectivamente percibidas por los sujetos, pero sin una realidad física correspondiente, o bien una realidad física *parecida* a la real. Esto aleja a las imágenes y sonidos digitales del signo *índice* para acercarla al signo *icono*, pues *se parecen* a la cosa sin ser la cosa. Es decir, tienen menos una relación de causalidad o contigüidad (indicialidad) que de semejanza (iconicidad) con su objeto.

También encontramos que muchas de las creaciones digitales actuales buscan emular las características indiciales de los sonidos y las imágenes a través de simulaciones informáticas. De esta manera, las imágenes y sonidos creados por ordenador, que en su origen son nítidos y limpios y no tienen desenfoques, desafinaciones, ruido ni grano, sufren un proceso de degra-

dación sistemática que los acerca precisamente a su pasado analógico –indicial–.

Otro aspecto importante es que también es posible observar, en la cultura digital, la máxima peirceana de que rara vez existen *iconos*, *índices* o *símbolos* puros, pues los signos combinan siempre aspectos de estos tres tipos –aunque sea mediante el tipo de paradojas tecno-creativas señaladas–.

Por último, la cultura digital ofrece a la semiótica nuevos signos y prácticas que observar, describir e interpretar, como por ejemplo, las figuras del cursor o puntero y la figura del avatar en los videojuegos y mundos virtuales 3D, los cuales podemos entender como nuevos ejemplos de *índices-designadores* nacidos y desarrollados en el universo digital.

NOTAS

- 1 Gunning utiliza el término “pretensión de verdad” (*truth claim*) para señalar que la verdad no es una propiedad inherente a la fotografía, sino más bien un reclamo o exigencia que demandamos de ella con base en sus propiedades indiciales.
- 2 Peirce propone esta distinción entre tipos de índices en el parágrafo 8.368 de sus *Collected Papers* (Peirce, 1931-1958).
- 3 El *glitch*, también conocido como *clicks and cuts*, es un género musical que surgió hacia mediados de los años 90, principalmente en Alemania, y que se caracteriza por el empleo de pequeños fragmentos de sonido y *samples* basados en ruidos, fallos y errores procedentes de sistemas digitales o analógicos, tales como *glitches*, *bugs*, errores de aplicación, colapsos del sistema, saltos de CDs o vinilos *scratcheados*.
- 4 El *microhouse*, también conocido como *minimal house* o *click house*, es un estilo musical surgido entre finales de los años 90 y principios del 2000 de la fusión del *house* con el *minimal* y la música *glitch*. Con esta etiqueta se pretendía destacar una nueva escena musical que acentuaba por igual las posibilidades para el baile propias del *house* y la actitud más introspectiva y experimental del *minimal*; y la música *glitch*, incorporando ruidos y errores digitales y analógicos al ritmo *house* principal.
- 5 El *glitch hop* utiliza el tipo de fallos y errores digitales y analógicos propios de la música *glitch* pero sobre una base típica de hip hop.
- 6 Las siglas MPC se referían originalmente a MIDI Production Center, pero hoy en día se refieren a Music Production Center. Un MPC es básicamente un instrumento musical electrónico que combina elementos MIDI con cajas de ritmos y sintetizadores y que permite crear, mezclar y añadir una gran cantidad de efectos a una composición musical.

REFERENCIAS

- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.
- Baudrillard, Jean. *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*. Buenos Aires: Amorrortu, 2008.
- Chandler, Daniel. *Semiótica para principiantes*. Ecuador: Ediciones Abya-Yala, 1999.
- Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Doane, Mary Ann. “Indexicality: Trace and Sign: Introduction,” *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, [En línea] núm 1(2007):1-6.
- <http://differences.dukejournals.org/content/18/1/1.full.pdf>. doi:10.1215/1040739118 (Acceso: 2 de abril de 2014)

- Doane, Mary Ann. "The Indexical and the Concept of Medium Specificity", *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, [En línea] 18, núm 1 (2007): 128-152. <http://differences.dukejournals.org/content/18/1/128.full.pdf>
- doi: 10.1215/10407391-2006-025. (Acceso: 2 de abril de 2014)
- Dubois, Phillippe. *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona: Paidós, 1986.
- Esqueda, Lourdes, y Cuevas, Efrén. "Entre la huella y el índice: relecturas contemporáneas de André Bazin", *Área Abierta*, [En línea] 12, núm 3, (noviembre 2012):1-12. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2012.v33.40557 (Acceso: 15 de mayo de 2014).
- Gilbert, Jeremy, y Pearson, Ewan. *Cultura y políticas de la música dance. Disco, hip-hop, house, techno, drum'n'bass y garage*. Barcelona: Paidós, 2003.
- Gunning, Tom. "What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs", *Nordicom Review*, [En línea] 5, núm 1/2 (2004): 39-49. http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/134_039-050.pdf (Acceso: 10 de mayo de 2014).
- Hitz, Rubén y Kenny, María Julia. "La indicialidad en los inicios del fonógrafo". Ponencia presentada en el V Congreso de la Federación Latinoamericana de Semiótica: Semióticas de la vida cotidiana. Buenos Aires, Argentina: Viernes 30 de agosto de 2002
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Mitchell, William John Thomas. *The Reconfigured Eye*. Cambridge: MA, 1992.
- Márquez, Israel. "Hipermúsica: La música en la era digital", *Trans. Revista Transcultural de Música*, (2010) 1-8. [En línea] núm 14 (2010): <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82220947003> (Acceso: 10 de abril de 2014).
- Peirce, Charles S. *Collected Papers*, vol. 1-8, En Harsthorne, Charles, Weiss, Paul y Burks, Arthur, eds. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1958.
- Peirce, Charles S. "Logic as Semiotic: The Theory of Signs", En Buchler, Justus, ed. *Philosophical Writings of Peirce*. Nueva York: Dover, 1955. 98-119.
- Peñamarín, Cristina. "La imagen dice no. Metáfora e índice en el lenguaje del humor gráfico", En *La Balsa de la Medusa*. Madrid, 41-42, 1997, 91-127.
- Peterson, Richard A., y Ryan, John. "La musa sin cuerpo". En Howard, Philip N. y Jones, Steve, eds.: *Sociedad on-line: Internet en contexto*. Barcelona: Editorial UOC, 2005.
- Poulsen, Kris. "The Index and the Interface", *Representations*, [En línea], 122, núm, 1, (spring 2013): 83-109. <http://www.jstor.org/discover/10.1525/rep.2013.122.1.83?uid=3737808&uid=2&uid=4&sid=21106714094733> (Acceso: 22 de abril de 2014).
- Quintana, Ángel. *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado, 2003.
- Thabeat y Knownot . "Entrevista Prefuse 73. Música, mentiras y cintas amphet", 2009, En blog Upper Egypt Series. <http://upperegypseries.blogspot.com/> (Acceso: 20 de febrero de 2014).
- Virilio, Paul. *El procedimiento silencio*. Barcelona: Paidós, 2001.
- White, Michele. *The body and the screen: theories of Internet spectatorship*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- Willis, Anne-Marie. "Digitization and the Living Death of Photography", En Hayward, Philip, ed. *Culture, Technology, and Creativity in the Late Twentieth Century*. London, 1990.

Cómo citar este artículo:

Márquez, Israel. "Índice y cultura digital: paradojas tecno-creativas". Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 10 (1), 215-229, 2015. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.mavae10-1.icdp>