

# NARRATIVA Y ESTÉTICA DE LA DATABASE

*Laura Fattori*<sup>(a)</sup>

DATABASE NARRATIVE AND AESTHETICS

NARRATIVA E ESTÉTICA DO BANCO DE DADOS

Fecha de recepción: 11 de febrero del 2018

Fecha de aprobación: 5 de diciembre del 2018

Disponible en línea: 22 de febrero del 2019

## Sugerencia de citación:

Fattori, L. (2019). Narrativa y estética de la database. *Razón Crítica*, 6, 33-59, doi: 10.21789/25007807.1446

---

(a) Laura Fattori  
Profesional en Cine y Televisión de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Investigadora independiente  
<https://orcid.org/0000-0003-4800-3334>  
[l.fattori.ev@gmail.com](mailto:l.fattori.ev@gmail.com)

## RESUMEN

Las tecnologías fotoquímicas de representación coincidieron con el desarrollo del telégrafo, verdadera externalización del sistema nervioso central. En ese mismo periodo, se inició la configuración de los impulsos eléctricos para el intercambio de información, lo que propició el desarrollo de un nuevo sistema de comunicación, un sistema acéntrico que liberaría a la humanidad de un régimen comunicativo jerárquico. La nueva fórmula informativa, fundada sobre la hipotética libre y directa interacción entre individuos, se vio potenciada cuando la estructura de red, ejemplificada con los cables interoceánicos, se sirvió de la imagen cinematográfica y su aura de objetividad. Es en ese contexto, y bajo esa misma remediación que conjugaba el telégrafo con la imagen cinematográfica, que vemos el surgimiento de narrativas que se expresan a través de una cierta estética de *database*. En este ensayo analizaremos, entre otras, la obra de Dziga Vertov y su interés en desarrollar un sistema en el que el sentido es producido de manera abierta y libre en la interconexión global permitida por una red eléctrica. Veremos la forma en que la narración en la era eléctrica inició progresivamente a basarse exclusivamente en la imagen en movimiento. También analizaremos la forma en que Georges Méliès materializó un sistema de relaciones sociales de entretenimiento e información, así como la forma en que este gran ilusionista articuló la tecnología cinematográfica con la telegráfica, para así poner en movimiento una red de información social basada en las representaciones de la realidad, en pocas palabras, una sociedad del espectáculo.

---

PALABRAS CLAVE: Estéticas de *database*, narración digital, Dziga Vertov, Jean Baudrillard, Lev Manovich, Marshall McLuhan.

## ABSTRACT

Photochemical representation technologies coincided with the development of the telegraph, a true externalization of the central nervous system. The configuration of electrical impulses for the exchange of information emerged in the same period, leading to the development of a new communication system; a non-centric system that would liberate humanity from a hierarchical communicative regime. The new informative formula –based on the free-and-direct hypothetical interaction between individuals– was strengthened when the network structure, exemplified by interoceanic cables, made use of the cinematographic image and its halo of objectivity. It is in such a context, and under the same remediation conjugated by the telegraph and the cinematographic image, that we observe the emergence of narratives expressed through certain database aesthetics. In this essay we will study, among other subjects, Dziga Vértov's work and his interest in developing a system in which meaning is produced in an open and free fashion as part of the global interconnection allowed by an electrical network. We will see how narratives during the electric age progressively began to be exclusively based on motion pictures. We will also analyze how Georges Méliès realized a system of social relations of entertainment and information, as well as the way in which this great illusionist articulated both film and telegraphy technologies in order to set in motion a social information network based on representations of reality; in other words, a society of the spectacle.

---

**KEY WORDS:** Aesthetics of database, digital narration, Dziga Vertov, Jean Baudrillard, Lev Manovich, Marshall McLuhan.

## RESUMO

As tecnologias fotoquímicas de representação coincidiram com o desenvolvimento do telégrafo, verdadeira externalização do sistema nervoso central. Nesse mesmo período, iniciou-se a configuração de impulsos elétricos para a troca de informações, o que levou ao desenvolvimento de um novo sistema de comunicação, um sistema acêntrico que libertaria a humanidade de um regime comunicativo hierárquico. A nova fórmula informativa, baseada na hipotética interação livre e direta entre os indivíduos, foi reforçada quando a estrutura da rede, exemplificada pelos cabos interoceânicos, fez uso da imagem cinematográfica e de sua aura de objetividade. É neste contexto, e sob a mesma mediação que conjugava o telégrafo com a imagem cinematográfica, que vemos o surgimento de narrativas que se expressam através de uma certa estética de banco de dados. Neste artigo analisaremos, entre outras, a obra de Dziga Vértov e seu interesse em desenvolver um sistema em que o sentido seja produzido de forma aberta e livre na interconexão global permitida por uma rede elétrica. Veremos a forma em que a narração, na era elétrica, começou progressivamente a se basear exclusivamente na imagem em movimento. Também analisaremos como Georges Méliès materializou um sistema de relações sociais de entretenimento e informação, bem como a forma usada por este grande ilusionista para articular a tecnologia cinematográfica com a telegráfica para, dessa forma, pôr em movimento uma rede de informação social baseada nas representações da realidade, em poucas palavras, uma sociedade do espetáculo.

---

**PALAVRAS-CHAVE:** Estética de banco de dados, narração digital, Dziga Vertov, Jean Baudrillard, Manovich Lev, Marshall McLuhan.

## Introducción

---

Las tecnologías fotoquímicas de representación coincidieron con el desarrollo del telégrafo, verdadera externalización del sistema nervioso central (McLuhan, 1996). En ese mismo periodo, se inició la configuración de los impulsos eléctricos para el intercambio de información, lo que propició el desarrollo de un nuevo sistema de comunicación, un sistema acéntrico que liberaría la humanidad de un régimen comunicativo jerárquico. La nueva fórmula informativa, fundada sobre la hipotética libre y directa interacción entre individuos, se vio potenciada cuando la estructura de red, ejemplificada con los cables interoceánicos, se sirvió de la imagen cinematográfica y su aura de objetividad. Es en ese contexto, y bajo esa misma remediación que conjugaba el telégrafo con la imagen cinematográfica, que vemos el surgimiento de narrativas que se expresan a través de un cierta estética de *database*. Consideremos, por ejemplo, la obra de Dziga Vértov. Sus películas responden precisamente a la necesidad de desarrollar un sistema producido de manera abierta y libre en la interconexión global permitida por una red eléctrica. Sin embargo, Vértov no fue el único que entendió que la narración en la era eléctrica se basaría exclusivamente en la imagen en movimiento. Poco antes, el mismo Georges Méliès materializó un sistema de relaciones sociales de entretenimiento e información. Méliès, al articular la tecnología cinematográfica con la telegráfica, puso en movimiento una red de información social basada en las representaciones de la realidad; en pocas palabras, una sociedad del espectáculo.

En la sociedad del espectáculo, la idea de la imagen en movimiento como copia objetiva de la realidad fundó los cimientos de una estructura social y de una experiencia individual que vivía como única experiencia directa el simulacro. Hoy, con las herramientas de nuestro contexto digital,

nos encontramos en capacidad de reconsiderar cómo la estructura de la red es, entonces, una estructura que, al privilegiar la irrealidad estructural de sus imágenes y sus vínculos, origina una profunda ruptura con la realidad y por ende la desaparición del individuo mismo.

En la primera sección de este ensayo plantaremos el nacimiento de la sociedad del espectáculo en la obra de Georges Méliès, quien, a través de la puesta en escena y de la articulación tecnológica del cine-telégrafo, popularizó como sistema de comunicación social *el reenactment*. En la segunda sección profundizaremos la idea de espectacularización de la información y veremos como esta será la esencia de la tecnología cinematográfica (y en consecuencia del medio audiovisual) como medio informativo. En la tercera parte, encontraremos, a través de los aportes del gran cineasta soviético Dziga Vértov, los primeros acercamientos a una propuesta de estética de la *database*. Veremos sus implicaciones culturales así como el desarrollo de una forma narrativa alternativa a las estructuras clásicas y lineales. Desarrollaremos el cuarto apartado analizando cómo Vértov propone un modelo de comunicación basado en una configuración narrativa topológica que privilegia un proceso de comunicación y creación de sentido colectivo sobre una estructura jerárquica o alfabética. También se examinará la manera en que, a través de la estética de *database*, se aleja la imagen cinematográfica de la esfera de la representación para ubicarse en la pura presentación. Sucesivamente, ahondaremos en la forma en que la irrealidad estructural de la imagen electrónica produce una condición inevitable de hiperrealidad que pronostica así la muerte de lo real. En la última parte concluiremos el texto analizando el papel del individuo en relación con la red que se ha convertido en su realidad.

## **La imagen en movimiento y el nacimiento de una nueva narrativa global**

En su obra *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*, Marshall McLuhan (1996) describe el telégrafo como la disyuntiva sociocomunicativa más importante de nuestra época: la tecnología, entendida desde Prometeo como una extensión del cuerpo humano, comienza a ser entendida como una externalización de nuestro sistema nervioso central. La tesis de McLuhan representa sin lugar a dudas una ruptura profunda que llega hasta lo más recóndito de la condición humana. De hecho, la comprensión precedente de la tecnología,

según la cual esta es una extensión de los sentidos humanos, implica la comprensión de la tecnología como ente mediador de la relación entre el objeto y el sujeto. Es este preciso entendimiento el que lleva a McLuhan a acuñar su célebre idea del medio como mensaje. Sin embargo, el proceso de exteriorización del sistema nervioso central, puesto en evidencia con el análisis de McLuhan del telégrafo, implica no solo una nueva comprensión de la tecnología —esta vez no como extensión del cuerpo—, sino también la inevitable creación de una red abierta de información y de sentido, en la que el sujeto, viviendo una condición no mediada por la tecnología, estaría sumergido. El telégrafo, precisamente, encarna la inmediatez de la comunicación eléctrica, ya que a través de la conectividad interoceánica permite una presencia y accesibilidad simultánea entre diferentes personas en el globo (McLuhan, 1996).

Desde el nacimiento del telégrafo, la visión de una red de información global ha sido motivo de disputa por parte de los intereses políticos que verían en la inmediatez un instrumento de control y colonización indiscutiblemente eficaz. No es coincidencia que las primeras agencias de información nacieran en los países con intereses coloniales: en Francia la *Agence France-Presse*, *Reuters* en el Reino Unido y *Wolff* en Alemania. Estas agencias de comunicación asentaron un poder hegemónico alrededor de las noticias de última hora<sup>1</sup>. La traducción de noticias de periódicos extranjeros les permitió a las agencias portar la información proveniente de lugares lejanos a sus propios confines geopolíticos. En este mismo periodo, la información empezó a ser canjeada y comprada con una altísima rentabilidad. Sin embargo, la culminación del acto informativo<sup>2</sup> llegó años después con el desarrollo de una tecnología capaz de materializar visualmente la información y reproducir ‘objetivamente’ los eventos. Gracias a la imagen en movimiento, la noticia, que ya no carecía de imagen, ingresó al sistema global de relaciones sociales, lo que hizo de la imagen noticia y de la noticia imagen. De hecho, fue la imagen cinematográfica la que les dio forma y materializó

1 Charles-Louis Havas se considera el fundador del concepto de agencia de noticias. Havas, consciente del gran interés en los asuntos internacionales, fundó en 1825 la Agencia Havas en la que traducía información para la prensa nacional francesa. Bernhard Wolff y Paul Reuter fueron dos de sus empleados.

2 Entendemos, en este contexto, *información* en su sentido etimológico. Del latín, *In-formare*, cuyos componentes léxicos son el prefijo *in-* (que indica dirección hacia dentro), *forma* (horma, modelo) y *-are* (usado para nombrar verbos). Esta configuración léxica hace referencia entonces a la acción y efecto de formar en la mente *otro*, de dar forma mental. Será más tarde en la historia que el verbo *informar* empezará a hacer alusión al acto de reportar hechos o eventos. Véase Duarte (2016).

los eventos de actualidad. La razón de la hegemonía de la imagen en movimiento, como veremos más adelante, reside precisamente en la capacidad de encarnar lo que se considera una representación objetiva de la realidad.

Recordemos que el desarrollo inicial del cine se dio en investigaciones científicas llevadas a cabo, y de forma contemporánea, por el fotógrafo Eadweard Muybridge, y sobre el estudio del movimiento animal por el fisiólogo Étienne Jules Marey. La cronofotografía<sup>3</sup>, según Marey, pone al descubierto la insuficiencia del ojo humano, y solo su perfeccionamiento podría ser logrado por la cámara fotográfica. El lente ‘objetivo’ habría desglosado el movimiento (Duarte, 2014) y, a su vez, habría permitido, según Marey, comprender los procesos y fenómenos naturales<sup>4</sup>.

Pese a sus orígenes en la esfera científica, la imagen en movimiento adquiere progresivamente una dimensión comercial. El mercado en el que la gente pagaría por ver la nueva tecnología de las imágenes en movimiento ya había sido inaugurado. La naciente industria del entretenimiento, que había sembrado sus pilares en los panoramas en movimiento (Duarte, 2014, c. 2, 6), inicialmente acogió al cinematógrafo como una tecnología más. No olvidemos que la sociedad, y especialmente la sociedad francesa, vivía un interés por los medios visuales que se conjugaban magistralmente con el ilusionismo. Pensemos en la Exposición Universal de París de 1900. En esta, no solo las *brownies* de John Eastman habrían dado inicio a la era de la fotografía instantánea. Cortas muestras cinematográficas de los hermanos Auguste y Louis Lumière y presentaciones de Cinerama —que se habían basado principalmente en la presentación y popularización de los medios visuales y, de especial manera,

3 Esta es una técnica de análisis del movimiento mediante una secuencia de imágenes fijas. El ejercicio más reconocido de esta disciplina es la secuencia “El caballo en movimiento”, llevada a cabo por Muybridge en 1878.

4 Esto habría impulsado a Marey a desarrollar el zoopraxiscopio, un artefacto que proyectaba una secuencia de imágenes dibujadas alrededor de un disco de vidrio que, en la rotación del mismo, producía una ilusión de movimiento. Al parecer este instrumento intrigó a Thomas Edison luego de que Muybridge le propusiera colaborar en una fusión entre el zoopraxiscopio y el fonógrafo de Edison. En aquel periodo el interés por los dispositivos visuales estaba en auge y la carrera por desarrollar un método de grabación y reproducción de imágenes en movimiento era reñida. Sin embargo, Edison habría comprendido que el zoopraxiscopio no era un modo práctico o eficiente para grabar o proyectar el movimiento, por lo que volcó su esfuerzos en desarrollar, como parte de un sistema audiovisual entero, un aparato que “[...] hiciera para el ojo lo que el fonógrafo hace para el oído” (Patente EE. UU. 110 (1888)). El inventor estadounidense llamaría este instrumento quinetoscopio. Lo hizo tomando las raíces griegas *kineto* que significa movimiento y *scopos* que significa ver u observar. El 9 de mayo de 1893 lo presentaría en el Instituto de Artes y Ciencias de Brooklyn. Una ranura de trapaperra habría sido añadida posteriormente como base de funcionamiento de la mecánica del aparato. Así, una moneda por persona se convirtió en el precio y condición de la ilusión del movimiento.

en la tecnología fotoquímica— hicieron parte del programa que mostraba al público los grandes avances tecnológicos de la era industria<sup>5</sup>. Sin embargo, la tecnología cinematográfica no representaba un simple avance tecnológico, el estado actual de nuestro universo mediático lo demuestra. El cine gozaba de un aura heredada de la fotografía instantánea: las imágenes en movimiento eran percibidas como copias objetivas de la realidad. Precisamente, las primeras piezas cinematográficas manifiestan características principalmente realistas: películas puramente documentales cuya intención no es más que representar la realidad a través de cortas y sencillas escenas al aire libre. Pensemos en las películas proyectadas el 27 de diciembre de 1895 en el Salón Indien del Grand Café de París, realizadas por los hermanos Lumière y que eran una pura documentación de la realidad. El cine, heredero directo de la tecnología fotográfica, le daba a la imagen, así como a la información transmitida por este medio, una fuerte noción de veracidad (Duarte, 2009). En cuanto se registraba el mundo de manera documental, con una fórmula puramente demostrativa (Sadoul, 1972), la representación cinematográfica manifestaba el mismo propósito que la fotografía, con la diferencia de que el cinematógrafo presentaba una extensión temporal. Los cortos de los Lumière eran fotografías en movimiento, pruebas reales de una realidad verídica (Panofsky, 1997). Esta realidad, gracias a la técnica de proyección desarrollada por los Lumière, se habría convertido en una práctica colectiva y habría iniciado el proceso de inclusión de las imágenes en movimiento en la red de comunicación. En efecto, a diferencia de Edison, quien entendió las muestras visuales como un acto individual (el quinetoscopio como *peep show*), los Lumière colectivizaron la experiencia cinematográfica por medio de las interacciones entre el (ahora) público, su realidad y la documentación, y percepción de la misma. En palabras de Casetti:

An “idea of cinema” is eventually also an essential component of experience. Thanks to the emergence of an idea, we reconsider what we are experiencing, and we understand what sort of thing it is. The idea tells us that we are experiencing something, and what it is that we are experiencing; it allows our experience reflexively to acquire selfconsciousness. Every experience, in order to really be one, must

---

5 Otro elemento de gran notoriedad fue la estructura más grande de la exposición: la Galería de las Máquinas, un innovador edificio en hierro y vidrio que, comprendiendo 15 hectáreas, albergó la exhibición más extensa de Edison: 493 invenciones. Esta edificación también presentó fuentes luminosas y el uso nocturno de la electricidad.

align bewilderment and knowledge. It is an experience not only because it surprises us and takes hold of us, but also because it makes us understand that it is an experience and a particular type of experience (Casetti, 2015, p. 34).

El hecho de que la ilusión (el tipo de experiencia) se popularizara como práctica social, pero más importante, como realidad misma, fue lo que llevó rápidamente a la imagen en movimiento a convertirse en la base de las relaciones sociales. Podemos incluso afirmar que en ese mismo momento se inició la reducción de la experiencia directa y el nacimiento de las representaciones espectacularizadas analizadas por Guy Debord en un contexto tecnológico mucho más cercano a nuestro contexto digital. Como Debord expuso en *The Society of the Spectacle*, “todo lo que antes se vivía directamente, ahora se ha convertido en una mera representación” (1970, p. 8). Si seguimos esta tesis, el exponer la realidad no implica conseguir un punto de vista objetivo e imparcial sobre la naturaleza, como los Lumière habrían supuesto; conlleva, propiamente, a que se dé una ruptura con la realidad. La vida real, antes legitimada en la experiencia directa, ahora se desarrolla en la misma exposición de ficciones y simulaciones, es decir, en su propia representación. Es precisamente este desarrollo de la realidad y su experiencia lo que lleva a Debord a afirmar que “lo verdadero es un momento de lo falso” (1970, p. 10). Siguiendo este marco, es precisamente un experto en ilusiones quien sería capaz de entender y tomar ventaja de las dinámicas y formas del espectáculo que, más adelante, comprendería todo el complejo de comunicaciones y relaciones sociales.

## El espectáculo como estructura informativa

Entre 1897 y 1902 nació un nuevo género: las *actualités reconstituées*<sup>6</sup>. Georges Méliès, el gran ilusionista, ejerciendo una combinación tecnológica, o remediación<sup>7</sup>, llevó a cabo puestas en escena de eventos y actualidades de importancia mundial. Inspirado en una forma de

6 Las *actualités reconstituées* eran recreaciones de eventos sociales relevantes o de gran importancia. Estos eran puestos en escena, filmados y posteriormente proyectados a una audiencia.

7 Jay David Bolter y Richard Grusin (1999) definen *remediación* como el fenómeno de representación o incorporación de un medio en otro.

comunicación masiva, y visualizando perspicazmente el mercado que se creaba alrededor de la necesidad de información de última hora, Méliès conjuga el cinematógrafo y el telégrafo, y esto genera un nuevo proceso social que de cierta forma inicia el fenómeno de globalización.

En el mítico estudio a las afueras de Montreuil-sous-Bois se ponía en imagen una noticia que naturalmente carecía de ella. Así, se atribuía al instrumento que encarnaba una representación objetiva de la realidad —el cine— una dimensión mediática, informativa y, en consecuencia, espectacular. Es precisamente con la obra de Méliès que la cámara cinematográfica se empieza a perfilar no solo como instrumento narrativo —gracias a la natural remediación con el teatro, la literatura y la práctica fotográfica—, sino también como medio de información espectacularizada que construiría un imaginario colectivo.

La información adquiriría una imagen, una forma, una realidad percibida como tal gracias a la esencia de la imagen fotográfica. Pensemos cómo en 1898 el teatro Robert-Houdin presentaba cuatro películas dedicadas al evento de la explosión del acorazado Maine en La Habana —hundimiento que desató el conflicto bélico entre España y Estados Unidos— ocurrido el 15 de febrero del mismo año<sup>8</sup>.

El método de Méliès disfrazaba la esencia informativa con una configuración de vestuarios y puestas en escena que espectacularizaban el conflicto, un conflicto que transformaba la geopolítica mundial dictando el declive del imperio español. La sociedad manipulada por la prensa sensacionalista —corrompida por primera vez por la idea de que hay una objetividad en la imagen fotográfica en movimiento— afrontó a partir de la explosión del acorazado una condición social en la que, con carácter internacional e inmediato, la prensa se convirtió en el cuarto poder.

*Explosión del Acorazado Maine en La Habana (Explosion du cuirassé Maine à La Havane, 1898)* tuvo una recepción exitosa en Europa, ya que al otro lado del Atlántico ocurría un evento que transformaba el planeta y la opinión pública lo presenciaba, por primera vez, por medio de imágenes en movimiento (McLuhan, 1996). Las películas de Méliès culminaron el proceso de remediación más importante del siglo: el telégrafo aportó la

---

8 Los medios de comunicación y la prensa jugaron un papel primordial al suscitar a la opinión pública a actuar como agente indirecto del conflicto. La prensa desempeñó un papel importante en el problema diplomático que terminaría en conflicto bélico. Recordemos que la sociedad norteamericana ya tenía que hacer frente a un mecanismo de manipulación de masa: la prensa amarillista, que distorsionaba y exageraba los hechos o valores semióticos de una noticia para hacerla más llamativa y aumentar su circulación. A este respecto véase Duarte (2009).

información proveniente de lugares muy lejanos en cortísimos lapsos y la imagen fotográfica, a su vez, la legitimó. La magia, de la que Méliès era un experto, es, a final de cuentas, la creación de realidades alternativas, y, al poner en escena tales actualidades, tales realidades, Méliès creó una nueva estructura informativa basada sobre el espectáculo. En otras palabras, a través su maestría en el campo del ilusionismo, Méliès construyó, gracias al cinematógrafo, una realidad que era sentida como tal por el público de inicios del siglo xx, el cual vivió de forma espectacular el conflicto hispanoamericano y se volvió dependiente a la imagen en movimiento. El público ansioso de información de última hora —aunque fuese consciente de que eran solo reconstrucciones— experimentaba la noticia únicamente a través del espectáculo. Resaltamos bien el vocablo *experimentaba* ya que la información, debido a su espectacularización, se convertía plenamente en una experiencia sensorial. La mediación del evento ejercida por la imagen fotográfica en movimiento resulta en la reducción de la realidad a mera apariencia. En consecuencia, la realidad es reificada, y la distinción entre la vida real y su representación desaparece (Debord, 1970). La experiencia directa con la realidad es sustituida por una relación específica entre sujeto y la imagen, y es en la exposición de este fenómeno que Debord define *espectáculo*, que no es una simple colección de imágenes, sino una relación social entre personas mediada por imágenes (1970).

En los párrafos anteriores vimos cómo la imagen en movimiento se convirtió en víctima e instrumento del hechizo del espectáculo, que se alimentó de la conectividad de la red de información para establecer un nuevo espacio social. En este punto la figura de Dziga Vértov cobra importancia en nuestro análisis, ya que él habría sido capaz de distinguir las dinámicas espectaculares del medio cinematográfico: una configuración de sentido en la cual la eficiencia y la funcionalidad actúan como combustible en la producción de ideas y sentido (Lyotard, 1984); el verdadero consumidor se convierte en un consumidor de ilusiones (Debord, 1970), pero, sobre todo, el capitalismo se convierte en una fuerza de producción de sentido (Baudrillard, 1993). Este cineasta soviético propuso una visión de la tecnología cinematográfica como un sistema abierto de información opuesto al implantado por el espectáculo. Con él nace una nueva necesidad informativa, cuya plena realización se vería limitada por la materialidad fílmica, pero que años más tarde, en vez de desvanecer, se materializaría en la tecnología digital.

## La necesidad social de un nuevo espacio narrativo

La revolución rusa asumió la cadencia de la máquina como ritmo esencial de las transformaciones sociales. La cámara cinematográfica no se escapó de estos ritmos y adoptó el formalismo en una búsqueda de representación objetiva de la sociedad. Sin embargo, el movimiento formalista no se concentrará en una mera representación de la realidad, pues considera que esta no es suficiente. Podríamos afirmar que el formalismo representa una ruptura con la intensa búsqueda de continuidad (*raccord*) que caracterizó el cine desde que la escuela de Brighton desarrolló, durante el primer decenio del siglo, la posibilidad técnica de homogenizar y articular diferentes espacios y tiempos narrativos. El formalismo soviético, a mi parecer, debido a la influencia de la cadencia maquina, empieza a ver la narración de otra manera y a articularla rompiendo antiguos paradigmas. En *El acorazado Potemkin* (1925), de Sergei Eisenstein, por ejemplo, la furia de un marinero ante la hipocresía de sus superiores lo lleva a romper tanto un plato como la continuidad en la famosa secuencia de ritmo violento, que ejemplifica la teoría del cineasta sobre la ausencia de continuidad temporal como herramienta cinematográfica. Recordemos que, para Eisenstein, cada elemento-cuadro de la estructura narrativa está pensado no con un valor intrínseco o individual, sino que adquiere valor en función de la película como una totalidad, una unidad orgánica o un organismo viviente (Eisenstein, 1977). Para él, la dialéctica entre imágenes-elementos desencadena en un nuevo concepto en la mente del espectador.

Podríamos entender de manera muy similar el acercamiento al proceso de significación de Lev Kuleshov, quien exploró la creación de sentido en la imagen en movimiento a través de su experimento sobre los efectos de la yuxtaposición. En ese análisis, Kuleshov da soporte científico a la teoría de que el concepto es generado por la articulación, en este caso, de dos imágenes. Como sabemos, él siempre utilizó un mismo plano que (para usar los términos de Eisenstein) se transformaba en su colisión con otros. Es decir, se intuye que el espectador crea una unión mental de planos de la cual se generará el sentido. El efecto Kuleshov muestra que las conexiones —realizadas por el espectador— desarrollan la narración<sup>9</sup>. Esta experiencia, como base científica de la forma de creación de sentido en

---

<sup>9</sup> Claro está que, como aseguraría Jean Mitry a propósito del experimento de Kuleshov, el espectador que percibe las imágenes solo puede relacionarlas con experiencias propias. Por ejemplo, la respuesta a la imagen de una mujer desnuda será completamente diferente si el

la imagen en movimiento, postulaba que la forma dialéctica, claramente teorizada por Eisenstein con el concepto de *montaje de atracciones*, era la esencia del dispositivo cinematográfico.

En el marco de ambos casos, es clara la intención de entender al espectador como un pensador activo que entra en una relación con la narración articulada, una profunda y misteriosa relación de creación de sentido. La relevancia histórica del cine soviético nace en este contexto con el surgimiento de los primeros acercamientos teóricos sobre la creación de sentido a través de las imágenes en movimiento. Es precisamente aquí donde el cine de Dziga Vértov adquiere gran importancia. A pesar de compartir tanto el contexto sociopolítico como las inclinaciones políticas de sus camaradas soviéticos, Vértov entendió la cinematografía como herramienta revolucionaria en un sentido más profundo. Vértov, en contra de una estructura social que diera a una clase privilegiada la total administración de los medios de comunicación, ya fuera la burguesía o el proletariado en sus declinaciones bolcheviques o mencheviques, se alejó del aparato institucionalizado de la propaganda del régimen comunista. La autoridad, como es usual en las manifestaciones déspotas, invadía todo tipo de contenidos culturales, en este caso en particular, los contenidos cinematográficos. Por esto, en el manifiesto *Kinoki (We: Variant of a Manifesto)*, Vértov declara como objetivo principal del cine la materialización de una plataforma abierta de información opuesta a los dramas de entretenimiento banal (en el caso de la pequeña esfera burguesa) y a los estándares propagandísticos narrativos concretos (en el caso del poder bolchevique), con los que las autoridades creaban un imaginario homogéneo que guiaría a la población a voluntad del dictador de turno (Vértov, 1984).

Si la revolución de la cinematografía para Kuleshov y Eisenstein (entre otros) comprendía a través de la autoconciencia el despertar de las mentes adormecidas, para Vértov todo cine dramático (de orden burgués) “previene el entendimiento de los unos con los otros” (Vértov, 1984) e impone una realidad mágica, falsa. Recordemos que Vértov explícitamente se oponía al cine-magia, y la figura del cineasta como mago (Vértov, 1984), precisamente porque él veía que la imagen cinematográfica —como postularía Debord años después— es la base de las relaciones humanas.

---

espectador se trata de un niño o un adulto; de si el espectador como interpretador conoce el deseo sexual o no (Mityr, 1997).

Justamente, la necesidad de una narración que se alejara de las normas y engaños preestablecidos por el sistema lleva a Vértov a desarrollar la estructura alternativa plasmada en *El hombre de la cámara* (1929), película que por medio de una acumulación de imágenes aparentemente aleatorias reconstruye un día en la naciente unión soviética. En esta, la estructura narrativa presente y la particular ausencia de causa y efecto aleja la narración de la noción clásica de *historia* o fábula. Este filme podría ser entendido no solo como un documental sobre las actividades cotidianas en algunas ciudades rusas: puede también considerarse como un repertorio de técnicas cinematográficas (Manovich, 2001); pero, sobre todo, como un documento que testimonia una nueva relación entre el ser humano y la máquina, en este caso, encarnada por la cámara cinematográfica. La relación con la cámara que plantea Vértov es claramente el producto de la influencia del futurismo italiano y su desarrollo ruso que celebraba el nacimiento de un nuevo ser humano con la llegada de una nueva era tecnológica. Recordemos que el futurismo fue un movimiento de gran impacto en las dinámicas sociales de ese periodo. Este movimiento, teorizado en el *Manifiesto futurista* de Filippo Tommaso Marinetti, no solo abarcó la pintura, sino que planteaba una estricta relación con la máquina que transformaría completamente al ser humano en un nuevo ser que viviría a la velocidad y violencia de la máquina.

Como los futuristas italianos y rusos, Vértov entendía la máquina como un instrumento de liberación del ser humano. Si para los futuristas la máquina imponía nuevos ritmos de vida y nuevas estructuras sociales, para Vértov la cámara, obra de arte *per se* y máximo exponente de la alta tecnología, no solo imponía nuevos ritmos: esta descubría una nueva realidad y ofrecía una nueva visión del mundo. Para él, la cámara era una oportunidad de crear un hombre nuevo, y la transformación de este hombre estaría fuertemente influenciada por lo mecánico, hasta el punto de encarnar las dinámicas y ritmos de la máquina. En el marco futurista, el nuevo hombre sería capaz de salvar a la humanidad a través de la adopción de la vida del aparato. Interiorizando las dinámicas de la máquina, el nuevo ser humano se serviría de estas como parte indispensable de su cuerpo y, en especial, como veremos con la tecnología digital, de su mente.

En *The Language of New Media* (2001), Lev Manovich analiza la obra de Vértov a través de conceptos pertenecientes a la era digital. El autor plantea algunas diferencias narrativas por medio de dos conceptos: narrativa y *database*. La narrativa, según Manovich, “[...] crea una trayectoria de causa y efecto de aparentes elementos (eventos) desordenados” (Manovich, 2001);

mientras que la *database*, en contraste, “[...] representa al mundo como una lista de elementos y se rehúsa a darle orden alguno a tal lista” (Manovich, 2001). Así, Manovich pone la narrativa en la tradicional comprensión aristotélica, en tanto que plantea el concepto de *database* a través de una interesante analogía con la apertura de la obra teorizada por Umberto Eco en los años 1960 (Eco, 1965). La *database* es entonces definida como una colección de información; un espacio, en consecuencia, navegable<sup>10</sup>. Manovich plantea que la ausencia de causa y efecto y de linealidad presupone una incompatibilidad narrativa, una ausencia narrativa. Sin embargo, considero que la falta de orden lineal podría considerarse como la esencia de la narración en nuestro contexto digital. Indiscutiblemente, y siguiendo a Manovich, la gran obra de Vértov, *El hombre de la cámara*, combina ambas nociones, ya que propone, genialmente, una cierta estética de *database* como herramienta narrativa. La materialidad fílmica efectivamente impone una linealidad temporal determinada; sin embargo, con Vértov, a través del desarrollo multidimensional del espacio narrativo, se inicia la tendencia a crear narraciones no lineales y, en consecuencia, a la navegabilidad —o su alusión— del espacio narrativo. Las limitaciones del medio cinematográfico persisten, pero, como veremos, desde Vértov testimoniamos esa necesidad narrativa que encontrará en el digital las condiciones precisas para su desarrollo.

## Una red digital como base de la *re-presentación* de la imagen en movimiento

El ojo mecánico de Vértov hizo posible una nueva forma de ver la realidad y una manera de configurarla bajo un nuevo proceso de significación libre de una estructuración fija. Con su serie noticiaria *Kino-Pravda*<sup>11</sup> —mediante la cual implementó su concepto de *Kino glaz*<sup>12</sup>—, Vértov pretendió mandar camiones para hacer proyecciones a lugares donde el cine no llegaba. Además, su objetivo principal era de darle a los

<sup>10</sup> Es interesante notar cómo la *database* recupera la esencia del concepto de *topic*, del griego *topos*, prefijo cuya raíz significa lugar-territorio.

<sup>11</sup> *Kino-Pravda*, una serie de 23 noticiarios realizados por Dziga Vértov, Elizaveta Svilova, y Mikhail Kaufman, en los que se promovió el concepto de *cine-verdad*.

<sup>12</sup> *Kino-glaz*, o cine-ojo, es una teoría y técnica cinematográfica basada en la organización y composición de fragmentos de imágenes documentales rechazando la utilización de artificios tales como actores, escenografías, guiones, trucajes, etc.; esto se hace para conseguir una captación de la ‘realidad desprevenida’.

mismos trabajadores las armas de rebelión: cámaras cinematográficas. El cine-verdad pretendía alcanzar una absoluta objetividad en la toma de imágenes y, por ese motivo, rechazaba todo tipo de escenificación, desde el guión a actores profesionales y decorados. En la creación de la red de cine-camiones, los campesinos y obreros podrían participar en un espacio donde se les ofreciera la posibilidad de documentar sus experiencias, teniendo como propósito el producir y compartir información, creando un nuevo sistema de sentido que derrocaría el sistema establecido por el orden social precedente. Este sería el desarrollo de un nuevo alfabetismo cuyo sentido nacería en una configuración narrativa espacial, una arquitectura o topología de estímulos visuales, o, como lo llama el mismo Vértov, “el lenguaje del ojo” (Vértov, 1984).

La forma de comunicación ideada por Vértov habría permitido la introducción a una sociedad de imágenes en movimiento, en las cuales se comunica y se informa a través de las interconexiones de un *pensamiento visual* (Vértov, 1984). La esencia y la grandeza de la obra de Vértov la encontramos precisamente en esta narrativa topológica que él propuso por medio del nuevo alfabetismo. Vértov dio a luz a ese fantasma, a esa utopía de comunicación. No obstante, a pesar de sus esfuerzos, el cine, que para esta época tenía poco más de 20 años, empezó a presentar una tendencia hacia las estructuras narrativas regidas por los cánones aristotélicos. Las teorías que entendieron el cine —de manera cercana a Vértov— como una organización espacial, encabezadas por autores como Henri Bergson (1907) o Jean Epstein (1946), se vieron opacadas cuando el estructuralismo teorizó analogías entre los mecanismos de producción de sentido lingüística y los de la imagen en movimiento. El gran daño que el acercamiento estructuralista le causó a los mecanismos de creación de sentido cinematográficos se fundaba en desconocer la esencia ambigua que caracteriza la imagen como herramienta narrativa. El pecado del análisis estructuralista en el cine podría ser resumido en la comprensión de la semiología como parte de la lingüística y no al contrario (Duarte, 2013).

El distanciamiento al proceso alfabético propuesto por Vértov, que hoy podríamos identificar como un proceso de deconstrucción en todos sus efectos, iba en contra precisamente del método alfabético-lingüístico que había ya fundado la hegemónica sociedad occidental, organizando su estructuración perceptual y la de todos sus procedimientos culturales. Vértov advirtió cómo la tecnología cinematográfica, que apenas nacía, inevitablemente empezaba a desarrollarse bajo la misma formulación lingüística que privilegiaba las estructuras lineales. La trascendencia

cultural que Vértov atribuyó a las estructuras narrativas y la articulación del sentido sería más tarde analizada por Derrick de Kerckhove en su libro *The Skin of Culture*. En este, el autor advierte cómo nuestras estructuras y habilidades lectoras afectan nuestra manera de pensar y la forma en que cualquier tecnología que afecta al lenguaje produce cambios en nuestro comportamiento mental, emocional y fisiológico. Él conceptualiza esta afección como el primero de tres *brainframes*, el alfabético, el cual describe como el *software* de la psicología humana (De Kerckhove, 1991). Según De Kerckhove, el modo de lectura lineal habría desarrollado el hemisferio cerebral derecho, característico de la fomentación de la elaboración analítica, cronológica, secuencial y de esta manera habría desencadenado el privilegio occidental<sup>13</sup>.

Ciertamente, las teorías estructuralistas que buscaban una analogía lingüística con la imagen en movimiento respondían a este *brainframe*. Sin embargo, la tecnología cinematográfica propone un proceso de significación basado en la ambigüedad, y, por lo tanto, la producción de sentido a través de ella no puede ser encajada en una configuración universal y mucho menos en una estructura gramatical. En palabras de Gilles Deleuze, las imágenes en movimiento, articuladas a través del montaje, serían “una masa plástica, una materia a-significante y a-sintáctica, una materia no lingüísticamente formada, aunque no sea amorfa y esté formada semiótica, estética y pragmáticamente” (1987, p. 49).

No obstante, a pesar de la linealidad impuesta por el fílmico, el medio cinematográfico en sí mismo presenta características no lineales, tal y como lo demuestra la gran obra de Vértov. Estas características, en palabras de Panofsky, solo pueden ser representadas cuando el cine se desarrolla, no a través de “una inyección de valores literarios, sino por la explotación de las posibilidades únicas y específicas del nuevo medio” (1997, p. 96). Estas posibilidades generarían un fenómeno de *dinamización del espacio* y, a su vez, de *especialización del tiempo* (Panofsky, 1997). Claramente, estos dos fenómenos le permitirían a la imagen en movimiento, en una fase sucesiva, convertirse en un instrumento narrativo. Sin embargo, el fenómeno de remediación instaurado por Méliès (introducción del teatro y de la literatura al cine) y, luego, la influencia

---

<sup>13</sup> Estudiado previamente por Alberto Abruzzese y Davide Borrelli (2000), el *privilegio occidental* consiste principalmente en una confianza extrema en la racionalización de cualquier tipo de experiencia, incluso aquellas espaciales.

del estructuralismo, hicieron que las potencialidades narrativas del cine se eclipsaran.

Si a esta capacidad narrativa le sumamos la naturaleza de la imagen fotográfica, medio de representación por excelencia, encontramos un instrumento de conservación y transmisión de memoria sin precedentes. Toda película es, en cierto sentido, un documento histórico ya que en cada una de ellas se representa un evento a través de una representación objetiva: el objeto presentado realmente existió.

De la misma manera que las *actualités reconstituées* de Méliès representan el documento de un evento noticioso internacional, la representación de la realidad soviética desarrollada por Vértov es, en carácter documentalístico, archivo y memoria de una sociedad específica. En ambos casos la cámara actúa como testigo, y el registro fílmico es un testimonio de la real existencia de tal sociedad: la cámara-ojo descubre la realidad, y el material fotosensible actúa como extensión de la memoria humana atestiguando el momento capturado para generaciones futuras.

No obstante, esta tecnología, si bien representa una extensión del ojo y de la memoria, presenta una capacidad ajena a nuestra condición humana: ella descubre realidades inexistentes para nuestros sentidos. Si prestamos atención al espacio topológico que propone Vértov, vemos que a través de la estética de *database* se aleja la imagen cinematográfica de la esfera de la representación para ponerla en la pura presentación de un evento real. Vértov presentó una realidad soviética en contra de la máquina de imaginario, precisamente porque veía la cámara cinematográfica no como una tecnología de representación, sino de descubrimiento de realidad.

Aquí resulta interesante la implosión de las nociones de presentación y representación en el cine de Vértov. Por un lado, sus películas consisten en el registro de eventos y personas existentes (representación); por el otro, fue únicamente a través del medio cinematográfico y su estética de *database* que una lógica social subyacente, un mundo invisible, apareció y se tornó visible al ojo humano (presentación).

La lógica de *database* le permite a Vértov plantear una narrativa desarrollada en la espacialidad y no en la temporalidad, y esta es, tal vez, la razón por la que a este gran cineasta se le ha catalogado como precursor del cine documental y experimental. Además, recordemos que Vértov aspiró no solo a desarrollar este tipo de narración dentro de un cuadro de consumo clásico: Vértov trató de convertir el cine, como práctica social, en una práctica colectiva en continua evolución. No olvidemos que el objetivo

del proyecto de cine-camiones era desarrollar una *database* de la realidad soviética desplegado en una red de comunicación e información social: una forma de inteligencia colectiva<sup>14</sup>.

De esa manera, el cine empezaría a articular una red de comunicación con un flujo casi autorregenerativo, en el cual la narración de *database* proveería infinitas conexiones e interacciones. Finalmente, la comunicación, gracias a la estructura de una red, se liberaría de jerarquías<sup>15</sup>. El único obstáculo que existía entre *Kino-Pravda* y la utopía de imaginario colectivo era la materialidad misma del medio. No olvidemos que el objetivo no era únicamente la creación de un nuevo espacio comunicacional. Como mencionamos a propósito de la influencia del futurismo en la obra de Vértov, él estaba interesado en el nacimiento de una nueva condición humana. La actividad principal de este nuevo hombre en esta nueva estructura social es comunicativa, y sus nuevas relaciones e intercambio de información causan directamente ese nuevo contrato social, que, en su carácter revolucionario, requería ahora una mayor intervención individual. Esta colectivización de la producción de sentido deviene en una red desarrollada por las relaciones comunicacionales en sintonía de dinámicas a la velocidad de la luz.

## La irrealidad estructural de las imágenes

A diferencia de la tecnología fotoquímica, la televisión logró la inmediatez de emisión gracias a la transmisión satelital. El obstáculo que impedía a Méliès (y a Vértov) lograr una inmediatez informativa fue superado por una tecnología que no solo era capaz de transmitir eventos en tiempo real, sino que lo hacía al interior de la esfera privada. En consecuencia, los medios encontraron la plataforma perfecta para transmitir eventos de última hora y de manera más directa a los ciudadanos, quienes percibirían la imagen televisiva como el apogeo de la imparcialidad en la transmisión de imágenes.

No obstante, pensemos en cómo la naturaleza de la imagen televisiva, basada en la tecnología del video, transforma el mecanismo de reproducción de imágenes. Mientras que el mecanismo fotoquímico lleva

<sup>14</sup> Para profundizar sobre el concepto de *inteligencia colectiva*, Lévy (1997).

<sup>15</sup> Estas eran jerarquías impuestas por el modelo tradicional burgués y, después, por la dictadura comunista, que implantaban formas de pensamiento y de organización de los espacios cinematográficos, sociales y cognitivos.

a cabo una impresión de un estímulo óptico en un soporte fotosensible, la tecnología videoelectrónica efectúa una traducción del estímulo visual a impulsos eléctricos. A este respecto, Paul Virilio (2000) asegura que un mecanismo de visión electrónico no puede estar bajo ninguna circunstancia sin mediación, ni siquiera, incluso, la tecnología de video cuyo estímulo sigue siendo la realidad. La intervención electrónica implica entonces que, en vez de confrontar una imagen, nos confrontemos a la mera velocidad de transmisión (Cubitt, 2001), y que la conceptualización de la imagen tenga menos que ver con el estímulo de luz, es decir, con la representación del objeto, que con la manipulación de las señales recogidas. Se afirma así que la televisión es menos espacio y más tiempo, ya que la imagen de video representa la modulación temporal de un impulso eléctrico, es decir, una condición de transformación constante (Engell, como se cita por Duarte 2014). Lorenz Engell afirma que la imagen percibida está compuesta por dos imágenes, una virtual y otra actual, y que estas se combinan para crear una unidad. Esta imagen-unidad nunca puede ser presente por lo que la actualización de una imagen significa, al tiempo, la virtualización de la anterior. Es decir, la imposible actualidad de la imagen va mediada por un presente en constante cambio y por esto Engell (1999) asegura que la televisión es tiempo que se convierte en imagen.

El público sintonizado al nuevo presente, en constante transformación, habría sido impulsado a organizar su tiempo bajo las dinámicas del estímulo perceptual del medio televisivo. Fue, en esencia, la aparición del “en vivo y en directo”, lo que provocó que la televisión tuviera una hegemonía como medio informativo. Presenciar eventos provenientes de lugares lejanos fortalece la impresión objetividad experimentada en la televisión. Además, compartir temporalmente la experiencia de acontecimientos alrededor del globo origina un cierto tipo de comunión social alrededor de las imágenes televisivas: los ciudadanos comparten una actualidad, una realidad experimentada. En las palabras de Claus-Dieter Rath, “[...] los espectadores se perciben ellos mismos como si estuvieran ‘socializándose’, como perteneciendo a un tipo de sociedad electrónicamente constituida, cada vez y mientras ven televisión” (Rath, 1989, p. 89).

Cada acontecimiento debe ser mostrado (televisado) y “[...] se llega a creer que hoy no puede existir un acontecimiento sin que sea grabado y pueda ser seguido, en directo y en tiempo real” (Ramonet, 1998, p. 8). Tal fenómeno supone que los eventos que no sean grabados carecen de

relevancia y que los eventos que sí son registrados tienen importancia únicamente por su disposición de un capital de imágenes. Si no hay imagen, no hay noticia, y, por lo tanto, no hay evento. Con su aura de objetividad, la imagen televisiva toma control de la actualidad hasta el punto de llegar a poner en escena eventos exclusivamente para la televisión. Este fenómeno, denominado por Umberto Eco (1999, c. 4) como “hiperreal”, hace uso de la realidad como materia prima en la producción del espectáculo mediático.

Los eventos de actualidad dejan de tener una importancia intrínseca y adquieren una calidad de espectáculo, en la que su relevancia es determinada en relación con los demás espectáculos y en su desempeño en *ratings*, el proceso de selección por excelencia. En efecto, bajo la jerarquía de las imágenes, las dinámicas del espectáculo se tornan incompatibles con los tiempos de la realidad; este fenómeno termina por alienar al sujeto del tiempo real, y, por ende, impulsa como único espacio posible del desarrollo de la vida el tiempo espectacular de las simulaciones televisivas. En palabras de Debord, “lo que una vez nos era presentado como vida genuina se revela así mismo como vida más genuinamente espectacular” (1970, p. 153). El evento, de cierta manera, tiene una relación íntima con el control del aparato televisivo, y su flujo de imágenes nos aleja, a nosotros televidentes, del evento y de una vida activa en el proceso mediático.

La supremacía de la espectacularización viene reforzada por el flujo constante que caracteriza la emisión televisiva. La televisión evita cualquier incertidumbre o sospecha sobre la genuinidad de las imágenes por medio del constante bombardeo de la presencia al que el espectador está siempre sujeto (Cubitt, 1991, p. 145). El flujo constante siempre presente, característico del discurso televisivo, propone una nueva dinámica temporal en el que las imágenes nunca paran de llegar (Cubitt, 1991). En palabras de Virilio:

[...] un misterioso “telepuente” se establece entre un número creciente de superficies, desde las más grandes a las más diminutas, en un tipo de retroalimentación de sonido-e-imagen, que dispara para nosotros observadores una (videogeográfica o videogeométrica) “telepresencia” o “telerrealidad” esencialmente expresada por el concepto de tiempo real (Virilio, 2000, pp. 60-61).

El tiempo real, entonces, se presenta como una nueva relación que definiría la actualidad por medio de una corriente violenta de imágenes que fluye, si bien en horarios preestablecidos, sin acabar nunca<sup>16</sup>.

El flujo ininterrumpido de imágenes en circuitos eléctricos expone una realidad que corresponde al concepto de *hiperrealidad* desarrollado por Jean Baudrillard, en el que la referencia al espectáculo permea a tal punto la realidad que termina por reemplazarla o ‘matarla’. En *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Baudrillard argumenta en favor de este análisis sosteniendo que los medios de comunicación convertirían los eventos sociales significativos en meras construcciones mediáticas. El autor ejemplifica con la Guerra del Golfo su teoría y asegura que tal guerra existió únicamente a través de los medios, que, mediante una narrativa muy específica, falsamente la presentaron como una guerra. Siguiendo este marco, eventos reales son corrompidos por la irrealidad estructural de las imágenes, y la falsa representación toma el lugar social de lo que habría sido el evento real, que ya no existe, porque, como aseguraría Baudrillard, nunca tuvo lugar. La presentación hiperreal de un evento extermina la idea de legitimidad, y, en consecuencia, los acontecimientos de real importancia, como lo es la guerra, entran en un circuito de espectacularización. En palabras de Baudrillard,

[...] así como la riqueza no se mide por la ostentación de riqueza, sino por la circulación secreta de los capitales especulativos, del mismo modo la guerra no se mide por su desencadenamiento, sino por su desarrollo especulativo, en un espacio abstracto, electrónico, informático, el mismo que aquel en el que se mueven los capitales (1991, p. 59).

Si retornamos a Méliès, vemos claramente cómo la imagen televisiva hace eco a la manera en que las *actualités reconstituées* reorganizaban los componentes del evento social. Al igual que estas, el proceso televisivo nos hace percibir su imagen como objetiva, a pesar de que la imagen y la información no estén sujetas a algún principio de verdad o realidad. En ambos casos la imagen se convierte en el vehículo fundamental del evento, y el evento desaparece por medio de la representación. La (no)

---

<sup>16</sup> Es interesante notar que para Ignacio Ramonet la censura en la televisión no se ejerce como una supresión o prohibición. En la superabundancia de información es muy sencillo introducir un mensaje en el flujo y que este se pierda allí, en el limbo de imágenes. Para mayor información, Ramonet (1998).

Guerra del Golfo es un cierto (no) acorazado Maine del final del milenio. El intercambio del evento por su representación se presenta así como el pecado original. La imagen espectacular resulta el único vínculo con el evento y, por esta razón, la tecnología audiovisual, después del desarrollo del video, se sitúa en la esfera de la presentación. Podemos afirmar que la hipótesis de Vértov sobre un sistema de representación audiovisual libre de espectacularización es imposible en el contexto videoelectrónico, y mucho más en nuestro contexto digital. Recordemos que para Vértov, la cámara significaba un instrumento capaz de descubrir realidades invisibles a nuestros ojos. Vértov, claramente, asimilaba la cámara como una obra maestra del proceso tecnológico, y, por consiguiente, como una extensión de nuestros sentidos. Hoy, por su propia naturaleza, la cámara de video no efectúa una representación; esta presenta imágenes, presenta frecuencias, y en consecuencia, es incapaz de descubrir: solo está en condiciones de crear. Es por esto que el espectáculo dejó de basarse en la representación, en la ruptura de la realidad denunciada por Debord, y empezó, como es descrito por Baudrillard, a *ser* la realidad. La muerte de lo real, anunciada por Baudrillard, terminó, a mi parecer, el proceso de creación del espectáculo y sumergió al sujeto en un mundo de simulacros, en un espacio inmaterial. Tal y como afirmaba Baudrillard en su fundamental *El crimen perfecto* (1996) es imposible poner en evidencia la ejecución del crimen. Sin embargo, el cadáver de la realidad que se esfumó, quizás en su propia desmaterialización digital, nos permite entender que posiblemente uno de los motivos de la desaparición de la realidad no es la incesante búsqueda de la representación, sino la inminente y desesperada búsqueda de la realización de una red de imágenes.

## Reflejos de la muerte de lo real

Desde los inicios del cine surge la necesidad de una red global que estructurase el espectáculo —encarnada por la imagen fotográfica—. Con Vértov fuimos testigos del advenimiento de la necesidad de una red de comunicación abierta y de un hombre consonante a las nuevas dinámicas de una estructura descentralizada y navegable. Con Méliès nació la posibilidad de un sistema informativo que, sirviéndose del espectáculo, configuraba las nuevas realidades sociales. Esta nueva forma de representación de la realidad, sin lugar a dudas, poco a poco se experimentó como genuina. En el caso de ambos autores, el objetivo

principal era la creación de una red a través de la imagen en movimiento, que finalmente sería materializada con el impulso eléctrico, es decir, con la tecnología videoelectrónica y completamente realizada con la fuerza de desmaterialización ejercida por el código binario.

La acción de representar, a través de una tecnología, primero fotoquímica, y después videoeléctrica, nos alejó del evento, pero a su vez nos sumergió en una red. Con la apertura electrónica de la red se abrieron las puertas a una dimensión topológica navegable: la *database*. Sin embargo, los simulacros que vienen a poblar nuestra realidad tienen como base la propia red, ya que se alimentan de las conexiones entre las relaciones sociales y sus mismas representaciones. Esto supone un gran problema, pues se presenta un fenómeno de ruptura muy profundo con la realidad. Si antes la realidad sufría por su representación, hoy esta muere en su clon, en su simulacro. Hoy, nuestra vida no es más que el producto de una relación con copias que percibimos y tratamos como reales, como naturales. Peor aún, estas son copias sin prototipo, sin objeto, que desatan en nosotros sentimientos, empatía y deseos.

En nuestra vida cotidiana actual, que se desarrolla en gran parte en la red de simulaciones, desaparece la distinción entre exterior e interior del cuerpo humano, y esto genera no solo la exteriorización de las cualidades humanas, sino también la filtración o implosión del mundo dentro del sujeto mismo (Caronia, 1996). La externalización del sistema nervioso central, manifestada en la estructura informativa del telégrafo, finalmente alcanzó una plena materialización en la tecnología digital y su configuración de sentido que simula y extiende el proceso de pensamiento humano (Flusser, Novaes, & Zielinski, 2015). La condición inmaterial poco a poco ha llevado a un progresivo desvanecimiento del individuo en cuanto que se ha distorsionado —a través de la exteriorización— el “[...] fundamento de nuestro sentido de identidad: *nuestro cuerpo*” (Caronia, 1996, p. 5). En otras palabras, el espectáculo, completamente fundido con la realidad, no requiere una referencia a lo real o a un origen genuino, ya que en este la realidad solamente existe en los vínculos planteados entre las representaciones del sujeto y las demás simulaciones. Lo real no existe hoy ni en el espacio digital ni en el sujeto mismo. Es por eso que la arquitectura *líquida*<sup>17</sup> del espacio virtual fundamentada en el simulacro

---

17 La arquitectura líquida en el ciberespacio es teorizada por Marcos Novak como: una architettura smaterializzata, che non si accontenta più solo dello spazio, della forma e della luce, e di tutti gli aspetti del mondo reale. È una architettura di relazioni

crea la anulación del individuo, un individuo que consume y basa su existencia en el espectáculo y que se vuelve un dato más en la *database* del mundo. El ser humano se convierte en una terminal informativa, un nódulo comunicacional, en información pura. La muerte de lo real se refleja en el sujeto, porque son lo mismo: ya no existe diferencia o separación entre el sujeto y lo real<sup>18</sup>. El nuevo hombre que había teorizado Vértov ya no iba acorde a las dinámicas de las nuevas realidades y estructuras comunicativas; él mismo las personificó hasta el punto de suprimir su propia individualidad: el sujeto mismo desapareció al reflejar el mundo fragmentado que habita. Finalmente, la cadencia de la información, que permea nuestra realidad poblada de simulaciones, fluye en la estructura topológica abierta y agrietada de la red. La organización y navegación de los flujos precarios promueve el proceso mediante el cual las mentes colectivas (nódulos de información) adquieren la capacidad de ser y de producir valor. La imposibilidad de distinguir al individuo de su entorno ha materializado una total inmersión del ser humano en su realidad virtual. En consecuencia, la narración de *database* muestra la muerte de lo real y la anulación del individuo. Esta es una maravillosa esquila binaria que determina, sin lugar a dudas, el nacimiento de una nueva condición humana.

## Referencias

- Abruzzese, A., & Borrelli, D. (2000). *L'industria culturale: Tracce e immagini di un privilegio*. Roma: Carocci.
- Baudrillard, J. (1991). *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1993). *Symbolic Exchange and Death*. Londres: SAGE.
- Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.

---

mutevoli tra elementi astratti. È una architettura che tende a diventare musica. [...] La musica era un tempo la più effimera delle arti, che sopravviveva solo nella memoria dei suonatori e degli ascoltatori. L'architettura era una volta la più durevole delle arti, che si estendeva nelle caverne della terra e cambiava con la lentezza dei cambiamenti del pianeta stesso. [Le tecniche digitali] permettono oggi alla musica di diventare la più permanente delle arti. Al contrario, il tempo di vita della architettura sta rapidamente diminuendo. Per molti aspetti l'architettura è diventata la meno durevole delle arti. L'architettura smaterializzata, danzante, difficile, del ciberspazio, fluttuante, eterea, instabile, trasmissibile simultaneamente a tutte le parti del mondo ma tangibile solo in modo indiretto, può diventare l'architettura più duratura che sia mai stata concepita (Novak, 1993, p. 234).

<sup>18</sup> Como bien asegurarían Flusser y Bec –aquí claros discípulos de Leibniz– sobre la inflección del mundo en el sujeto, “Environments are just as much mirrors of the organism as the organism is a mirror of environments: extrapolated abstractions of concrete relations. So much so, that neither model refers to the ‘same’ environment”. (Flusser, & Bec, 2012).

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Bergson, H. (1985). *La evolución creadora*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Caronia, A. (1996). *Il Corpo Virtuale, Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*. Padova: Franco Muzzio Editore.
- Casetti, F. (2015). *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. Nueva York: Columbia University Press
- Cubitt, S. (1991). *Timeshift. On Video Culture (A Comedia Book)*. Oxford: Routledge.
- Cubitt, S. (2001). *Simulation and Social Theory*. Londres: SAGE.
- Debord, G. (1970). *The Society of the Spectacle*. (Ed. Fredy Perlman y Jon Supak). Detroit: Black and Red.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Ciudad de México: Paidós.
- De Kerckhove, D. (1991). *Brainframes: Technology, Mind and Business*. Utrecht: Bosch & Keuning.
- De Kerckhove, D. (2009). *The Skin Of Culture: Investigating the New Electronic Reality*. Londres: Kogan Page.
- Duarte, G. A. (2009). *La scomparsa dell'orologio universale. Peter Watkins e i mass media audiovisivi*. Milán-Udine: Mimesis Edizioni.
- Duarte, G. A. (2013). Cartografía de espacios infinitos: de la representación a la presentación de la natura. *Filosofía VIS*, 12, 15-33.
- Duarte, G. A. (2014). *Fractal Narrative: About the Relationship Between Geometries and Technology and Its Impact on Narrative Spaces*. Wetzlar: Transcript Verlag.
- Duarte, G. A. (2016). *Conversaciones con Peter Watkins*. Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Edison, T. A. (1888). Patente E.E. U.U. 110: Motion Pictures. Washington, DC.: Oficina de Patentes y Marcas de EE. UU.
- Eco, U. (1976). *Opera Aperta*. Milán, Italia: Bompiani.
- Eisenstein, S. (1977). *Film Form, Essays in Film Theory*. (Ed. Jay Leda). Londres, Inglaterra: Harcourt Brace.
- Engell, L. (1999). *Regarder la télévision avec Gilles Deleuze*. Weimar, Alemania: Verlag der Bauhaus-Universität Weimar/Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- Epstein, J. (2014). *The Intelligence of a machine*. (Trad. Christophe Wall-Romana). Minnesota: University of Minnesota Press.
- Flusser, V., & Bec, L. (2012) *Vampyroteuthis infernalis. A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Flusser, V., Novaes, R. M., & Zielinski, S. (2015). *On Doubt*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Lyotard, J-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press.
- Lévy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Massachusetts: Perseus Books.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press.

- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Madrid: Paidós.
- Mitry, J. (1997). *Aesthetics and Psychology of the Cinema*. Indiana: Indiana University Press.
- Novak, M. (1993). *Cyberspace, Primi passi nella realtà virtuale*. (Ed. M. Benedikt). Padova: Franco Muzzio Editore.
- Panofsky, E. (1997). *Three Essays on Style*. Massachusetts: The MIT Press.
- Rath, C. D. (1989). *Remote Control: Television, Audiences, and Cultural Power*. (Ed. Ellen Seiter). Londres: Routledge.
- Ramonet, I. (1998). *La tiranía de la Comunicación*. Madrid: Debate.
- Sadoul, G. (1972). *Historia del cine mundial. Desde los orígenes*. Madrid: Siglo XXI.
- Vértov, D. (1984). *Kino-Eye. The Writings of Dziga Vértov*. (Ed. Michelson, A.). California: University of California Press.
- Virilio, P. (2000). *From Modernism to Hypermodernism and beyond*. Londres, Inglaterra: SAGE.