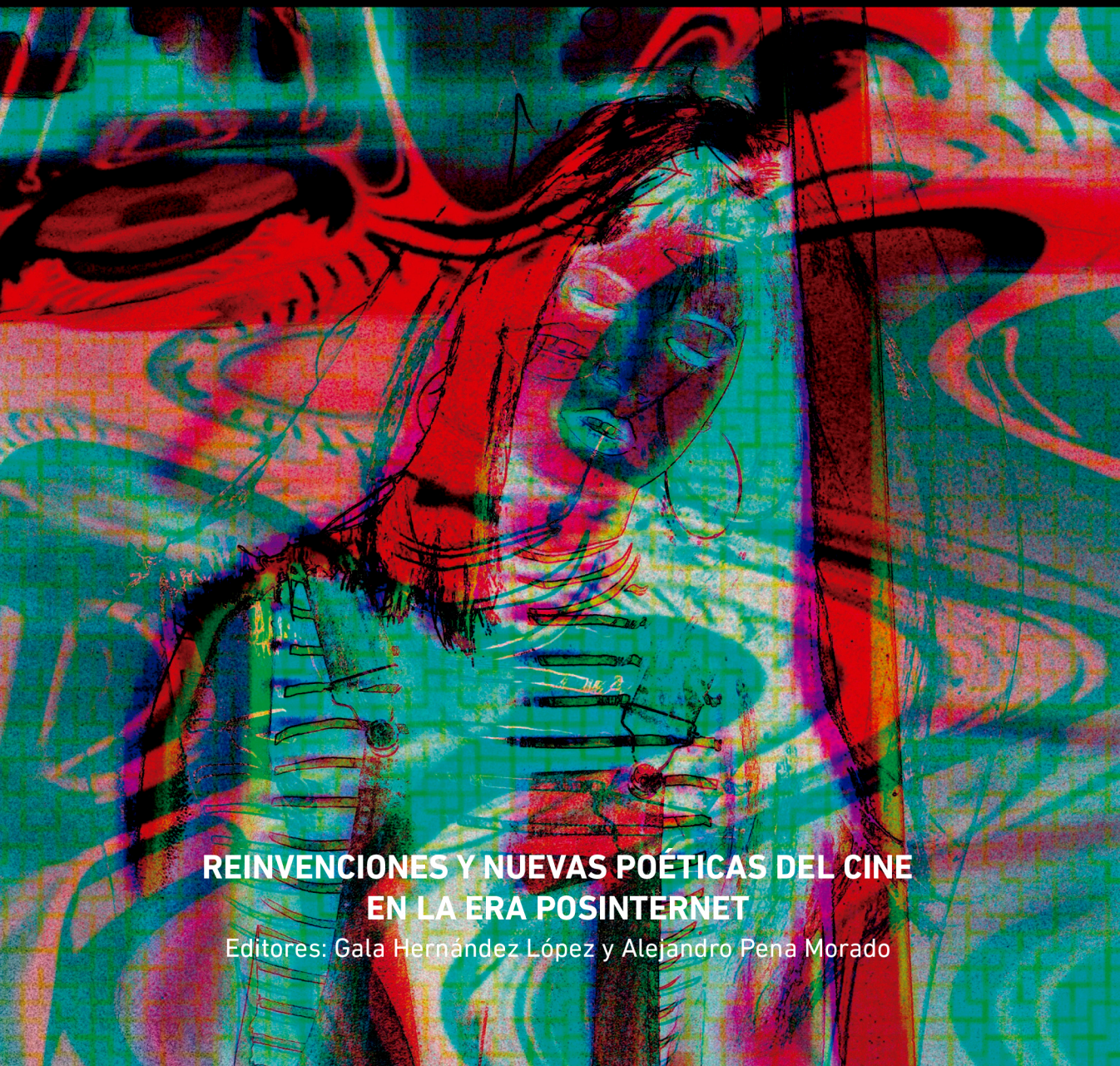




con textro to



**REINVENCIÓNES Y NUEVAS POÉTICAS DEL CINE
EN LA ERA POSINTERNET**

Editores: Gala Hernández López y Alejandro Pena Morado



contra texto

Contratexto

Revista de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima

N.º 34, diciembre, 2020

Lima, Perú

Director: Dr. Julio César Mateus

Editora: Mg. Lilian Kanashiro (Universidad de Lima)

Editores adjuntos: Mg. Gala Hernández López

Mg. Alejandro Pena Morado

Asistente de procesos editoriales: Emilia Fernández Fernandez

Comité editorial:

Dra. Teresa Quiroz Velasco (Universidad de Lima, Perú)

Dr. Peter Busse (Universidad de Lima, Perú)

Dra. Nohemí Lugo (Tecnológico de Monterrey, México)

Dra. María-José Masanet (Universitat Pompeu Fabra, España)

Dra. Adriana Amado (Universidad Argentina de la Empresa, Argentina)

Dr. Omar Rincón (Universidad de los Andes, Colombia)

Dra. Raquel Paiva (Universidad Federal de Río de Janeiro, Brasil)

Dra. Carmen Caffarel (Universidad Rey Juan Carlos, España)

Dr. Manuel Alejandro Guerrero (Universidad Iberoamericana, México)

Dr. Matías Ponce (Universidad Católica del Uruguay, Uruguay)

Dra. Jessica Retis (University of Arizona, Estados Unidos)

Dr. Claudio Avendaño (Universidad de Santiago de Chile, Chile)

© Universidad de Lima

Fondo Editorial

Av. Javier Prado Este 4600

Urb. Fundo Monterrico Chico, Lima 33

Apartado postal 852, Lima 100, Perú

Teléfono: 437-6767, anexo 30131

fondoeditorial@ulima.edu.pe

www.ulima.edu.pe

Edición, diseño y carátula: Fondo Editorial de la Universidad de Lima

Imagen de portada: Yatheesh Gowda en Pixabay

Correspondencia:

Facultad de Comunicación

contratexto@ulima.edu.pe

Impreso en el Perú

Contratexto se encuentra registrada bajo la licencia internacional Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0

ISSN 1993-4904

Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú n.º 2020-08604

EVALUADORES

Dra. Fabiola Alcalá Anguiano / Universidad de Guadalajara, México

Dra. Lorena Antezana / Universidad de Chile

Lic. Valeria Arévalos / Universidad de Buenos Aires, Argentina

Mg. Carlos Arroyo Gonçalves / Universidad Católica de Bolivia

Mg. Claudio Asaad / Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina

Dra. Soledad Ayala / Universidad Nacional de Rosario, Argentina

Mg. Jaime Bailón / Universidad de Lima, Perú

Dr. Carlos Barreneche / Pontificia Universidad Javeriana, Colombia

Mg. Ricardo Bedoya / Universidad de Lima, Perú

Dra. María del Pilar Blanco / Trinity College, Reino Unido

Dra. Jiani Adriana Bonin / Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Mg. Emilio Bustamante / Universidad de Lima, Perú

Dra. Dolores Cabrera / Universität Bremen, Alemania

Dra. María Angélica Carlosena / Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina

Dra. Monica Carniello / Universidade de Taubaté, Brasil

Dr. Edgardo Carniglia / Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina

Dra. Paola Demarchi / Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina

Dr. Albert Elduque Busquets / University of Reading, Reino Unido

Dr. Jairo Faria / Universidad de Brasília, Brasil

Dra. Luz María Garay Cruz / Universidad Autónoma de México

Mg. Mauricio José Godoy Paredes / Pontificia Universidad Católica del Perú

Dra. Ana Laura Hidalgo / Universidad Nacional de San Luis, Argentina

Dr. Eduardo Ledesma / University of Illinois, Estados Unidos

Dr. José Manuel López / Universidade de Vigo, España

Dra. Elizabeth Ramírez Soto / San Francisco State University, Estados Unidos

Dr. Antonio Ramos Arroyo / Universidad Complutense de Madrid, España

Dra. Nirave Reigota Caram / Universidade Estadual Paulista, Brasil

Mg. José Reyes González Flores / Universidad de Guadalajara, México

Mg. Ezequiel Rivero / Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dr. Juan Antonio Roche Cárcel / Universidad de Alicante, España

Mg. Estela Roeder / Universidad de Lima, Perú

Dr. José Horacio Rosales Cueva / Universidad Industrial de Santander, Colombia

Dra. Maria Salett Tauk Santos / Universidade Federal Rural de Pernambuco, Brasil

Dra. Salomé Sola Morales / Universidad de Sevilla, España
Mg. Eduardo Santa Cruz Achurra / Universidad de Chile
Dr. José Seoane Riveira / Universidad de Salamanca, España
Dr. Iván Silva Miguel / Universidade Federal de Santa Maria, Brasil
Dra. Gabriela Sued / Tecnológico de Monterrey, México
Mg. María Urbanczyk / Pontificia Universidad Javeriana, Colombia
Dr. Antonio Weinrichter / Universidad Carlos III, España
Dr. Lior Zylberman / Universidad de Buenos Aires/CONICET, Argentina

COMITÉ ASESOR

Dr. Desiderio Blanco (Universidad de Lima, Perú)
Dr. Raúl Fuentes (Universidad Jesuita de Guadalajara —Iteso—, México)
Mg. Martin Hopenhayn (Cepal, Chile)
Dr. Armand Mattelart (Universidad de París VIII, Francia)
Dr. Miquel de Moragas (Universidad Autónoma de Barcelona, España)
Dr. Herman Parret (Universidad de Lovaina, Bélgica)
Dr. Alejandro Piscitelli (Universidad de Buenos Aires, Argentina)
Dr. Germán Rey (Pontificia Universidad Javeriana, Colombia)
Dr. Giuseppe Richeri (Universidad de Lugano, Suiza)
Dr. Muniz Sodré (Universidad Federal de Río de Janeiro, Brasil)

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	9
Reinvenciones y nuevas poéticas del cine en la era posinternet: salir del <i>scroll</i> . Por una mirada <i>offline</i> sobre la imagen digital <i>Gala Hernández López</i> <i>Alejandro Pena Morado</i>	
DOSIER	
El espectáculo, la cámara, la autoría y la vigilancia en el <i>found footage</i> <i>Sergio José Aguilar Alcalá</i>	21
Cine de apropiación en los albores de la era digital: reflexiones a partir de la obra de Harun Farocki <i>Camila Flores Fernández</i>	51
Óscar Pérez (1981-2018): chronicle of a death foretold <i>Allan Deneuille</i>	67
Imagens pobres e a ostentação do pixel. Relações entre cinema e internet em <i>Videofilia (e outras síndromes virais)</i> <i>Regiane Akemi Ishii</i>	81
Reescrituras del género del terror desde las nuevas realidades digitales en <i>Cam</i> de Daniel Goldhaber <i>Rodrigo Bedoya Forno</i>	105
Signos hegemónicos en el filme <i>Ex-Machina</i> : robotización y control <i>Arturo Morales Campos</i>	129
Espectropolítica: imagen y hauntología en la cultura visual contemporánea <i>Núria Gómez Gabriel</i>	153

Archivos fílmicos en línea: apuntes en torno al acervo universitario chileno <i>Ignacio Albornoz Fariña</i>	177
TENDENCIAS	
Identidades profesionales, agencias y modelos de negocio: notas sobre la historia de la publicidad en Brasil <i>Bruna Aucar</i> <i>Everardo Rocha</i>	207
Dois países, muitas infâncias: encontros para criar com os filmes <i>Carreto e Una niña una escuela</i> <i>Fernanda Omelczuk</i> <i>Maricela Perera Pérez</i>	225
Las estrategias del creer en <i>Los ocho más odiados</i> , de Quentin Tarantino <i>Alejandro Núñez Alberca</i>	243
CÓDIGO DE ÉTICA	265
POLÍTICA EDITORIAL, NORMAS PARA AUTORES E INDEXACIÓN	271

PRESENTACIÓN

REINVENCIÓNES Y NUEVAS POÉTICAS DEL CINE EN LA ERA POSINTERNET: SALIR DEL *SCROLL*. POR UNA MIRADA *OFFLINE* SOBRE LA IMAGEN DIGITAL

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4863>

Cuando en el verano del 2019 redactamos el *call for papers* de este número de *Contratexto*, propusimos estudiar las transformaciones que nuestra relación con el cine y con la imagen ha sufrido a causa de “la democratización del acceso a internet, de las aplicaciones móviles, de las cámaras digitales y, en términos más generales, de las nuevas tecnologías y los nuevos medios audiovisuales”. No podíamos imaginarnos entonces que, en los meses consecutivos, íbamos a ver cine únicamente en nuestras casas, que las filmotecas desplazarían su trabajo de programación y difusión a las redes (pensamos, por ejemplo, en la plataforma HENRI de la Cinémathèque francesa, que ha puesto a nuestra disposición, en línea, películas de vanguardia e incunables), que los rodajes se cancelarían, que el contacto con nuestros seres queridos quedaría confinado al espacio virtual; en definitiva, que viviríamos más que nunca en, por y a través de las pantallas. Hoy, tras la explosión de la pandemia de la covid-19, sentimos que las preguntas que nos hacíamos en aquel texto —“¿Qué implicaciones políticas conllevan estos cambios que está sufriendo el medio cinematográfico confrontado a internet?”, escribimos entonces— son aún más relevantes y centrales si cabe. Nos complace, pues, contribuir a los debates que estos interrogantes suscitan con los ocho artículos que conforman este número.

El título del presente número de *Contratexto* menciona la “era posinternet” y nos parece importante detenernos un momento en este término, que no ha sido escogido a la ligera. Cuando hablamos del cine de la era posinternet, el prefijo *pos-*, como explica el artista Grégory Chatonsky, no comporta tanto una connotación diacrónica, sino una dimensión reflexiva y crítica respecto a internet, de la misma manera que la posmodernidad significó un giro, una reacción al fracaso del proyecto de la modernidad. No es que vivamos *después de* internet, todo lo contrario: es que vivimos *tanto* en internet, es que las redes median hasta tal punto nuestras existencias que el arte y el cine de nuestro tiempo no pueden ya eludir echar una mirada distanciada, *offline*, que alterna entre la sospecha, la fetichización y la ironía sobre internet. Se convierten así en “una inteligencia sensible capaz de dar marcha atrás” sobre las condiciones de posibilidad de las redes (Chatonsky, 2015). Esa inteligencia sensible que piensa las condiciones de posibilidad de internet es lo contrario de una inteligencia artificial. Se trata de la sensibilidad, la singularidad y la

creatividad humanas de los artistas y cineastas cuyos trabajos son examinados en los artículos de esta revista. Si las obras artísticas aquí presentadas ponen de manifiesto la “maduración social de ciertas cuestiones artísticas” (Chatonsky, 2015) —sobre todo frente a la candidez naïf y fascinada del llamado net.art, cuyo nacimiento fue paralelo al desarrollo de internet—, lo hacen porque, como todo arte, retomando la célebre fórmula de Paul Klee, vuelve visible lo invisible, en este caso, concretamente, las arquitecturas internas y externas de internet —y de sus diversas ramificaciones existenciales—, que “al infiltrarse en nuestras vidas en tantos niveles se vuelven casi invisibles” (Chatonsky, 2015). Las “reinventiones” del cine que se comentan en este número de *Contratexto* funcionan, en ese sentido, como espejos cóncavos que nos muestran, bajo una nueva luz y con una aproximación reflexiva, imaginarios, discursos y representaciones singulares y específicos a nuestras existencias atravesadas por los medios y por el entrelazamiento, cada vez más íntimo, entre lo humano y lo tecnológico.

(AN)ARCHIVOS, BASES DE DATOS E (IN)VISIBILIDAD

Uno de los rasgos característicos de la posmodernidad, tal y como la definió el filósofo Fredric Jameson a finales de los años ochenta, es una especie de sordera histórica: la sociedad posmoderna está hipnotizada por “la contemplación aturrida, pero fascinada de un presente esquizofrénico” (Jameson, 2011, p. 19). La historia como relato teleológico basado en el mito del progreso ha perdido su valor articulador, socialmente aglutinante. En la lógica cultural del capitalismo tardío, se ha transformado en distracción superficial, en espectáculo. La tendencia posmoderna a la exaltación del presente como momento excepcional y de ruptura a menudo olvida, adoptando una actitud autorreferencial, establecer lazos con el pasado a fin de resaltar no únicamente las diferencias radicales, sino también continuidades y persistencias. Esa suerte de amnesia total del pasado, esa deriva presentista típica de nuestra época, coincide, desde los noventa, precisamente con el llamado *archival turn* (Simon, 2002) o *archival impulse* (Foster, 2004), el giro archivístico del arte contemporáneo que hace referencia al aumento, en las prácticas artísticas, de la explotación y exposición de archivos fotográficos, institucionales, científicos, entre otros, y de la (re)utilización de documentos y objetos históricos por parte de artistas, así como de la adopción de un cierto tipo de *forma-archivo* en la realización estética o conceptualización plástica de las obras. Esta coincidencia no es paradójica, sino que, al contrario, se podría apuntar a la angustia generada por la sordera histórica posmoderna como causa directa de ese giro archivístico adoptado por un arte preocupado por dotar a los discursos hegemónicos de una perspectiva histórica ausente. Además, en el giro archivístico también encontramos esa tendencia cultural al fragmento, a la apropiación y al remontaje, todos ellos elementos extremadamente posmodernos, junto a una cierta cultura estética de la información y del *big data* que explota también simultáneamente a finales del siglo xx. En las dos primeras décadas de nuestro siglo, esas tendencias

que se apuntaban en los noventa han dado lugar a prácticas culturales ya totalmente generalizadas como “el remix, el *sample* o el *mash up* que ponen en cuestión nociones esenciales en la historiografía tradicional del arte y del cine, como autor, originalidad, propiedad intelectual, creatividad o innovación” (Hernández y Pena, 2019).

En el ámbito de la imagen en movimiento, uno de los grandes cambios producidos por la era posinternet es, en efecto, la disponibilidad y la accesibilidad de las imágenes, la multiplicación de bancos, de archivos de imágenes. El ejemplo más evidente son las plataformas de video en línea como YouTube, denominado por algunos teóricos como un “archivo accidental” (Burgess y Green, 2009) y por otros como un “anarchivo” (Ernst, 2012). Pero también el patrimonio cinematográfico, la herencia iconográfica, se ha abierto al gran público, por ejemplo, con la creación de archivos fílmicos virtuales institucionales como los examinados por Ignacio Albornoz Fariña en su artículo “Archivos fílmicos en línea: apuntes en torno al acervo universitario chileno” presente en este número. En efecto, la digitalización del mundo del capitalismo informacional conduce a la explosión de la producción, de la circulación y del almacenamiento de imágenes y datos, y, como bien exponen los artículos de este número, este fenómeno tiene consecuencias significativas e inevitables en el arte, la historia y la industria cinematográficos. En los años sesenta, Michel Foucault (1969/2009) definía el archivo como “el sistema que rige la aparición de los enunciados como acontecimientos singulares” (p. 170), es decir, la ley que determina lo que puede ser dicho o, en otras palabras, lo que limita y modela un determinado sistema epistemológico, lo que vincula el poder al conocimiento. El archivo es un espacio discursivo de control y gobierno; los gestos de archivar, guardar, recordar, implican necesariamente su reverso negativo: desechar, olvidar, la violencia ejercida por la jerarquización de la selección. Este ángulo de estudio nos lleva a considerar las implicaciones políticas de YouTube y, en general, de la totalidad de internet como depósito de la memoria humana, como espacio capaz de contener todo el saber de la humanidad, una suerte de biblioteca de Babel borgiana efectivamente realizada. Asimismo, permite comprender la importancia de un cuestionamiento y un reordenamiento de los archivos como labor discursiva, ideológica y ética, en lo cual insisten la mayoría de artículos de esta revista.

Sin embargo, YouTube y el resto de plataformas de alojamiento de video no son archivos, primero, porque su razón de ser no es la fijación, la conservación y la preservación —uno de los fundamentos del trabajo del archivista—, sino el incesante flujo de datos, la circulación y la transmisión acelerada, pues cuanto más circulan los videos entre los usuarios, más beneficios generan, y más dinero ganan las empresas tecnológicas propietarias de las plataformas. De hecho, los contenidos de YouTube se caracterizan por su fragilidad e inestabilidad, pues a menudo son eliminados tanto por los usuarios que los han publicado como por la propia plataforma: “El nuevo archivo es radicalmente temporal, efímero y multimodal, correspondiendo a una cultura de usuario dinámica que se preocupa menos de los registros para la eternidad que del orden en la fluctuación”

(Ernst, 2012, p. 6). En segundo lugar, internet no es un archivo porque está estructurado y ordenado según los metadatos elegidos por los creadores de contenidos y en la inteligencia artificial de los algoritmos de los motores de búsqueda. Es decir, al ser participativo, internet es un archivo que se autogenera, un “archivo generativo” (Ernst, 2012, p. 9). En ese sentido, si un archivo tiene un poder arcóntico (Derrida, 1997), que unifica, identifica y clasifica, este, en internet, serían los algoritmos, que no siguen una lógica de preservación basada en la identificación del valor de cada contenido y documento, la lógica del archivo. Así pues, como explica Snickars (2009), “el archivo digital es por naturaleza una base de datos” (p. 304). Para Lovink (2008), uno de los primeros teóricos en interesarse en la cultura participativa del giro 2.0 de internet, los utilizadores de este servicio practicamos “el arte de mirar bases de datos”.

La capacidad de almacenamiento y las técnicas de indexación propios de internet traen consigo, aparentemente, una disponibilidad y una apertura democrática del saber humano y de la memoria visual de la humanidad, adoptando el formato de bases de datos abiertas al público. Sin embargo, el tamaño descomunal de estas bases de datos las vuelve incontrolables, ingobernables, de algún modo incomprensibles para el ser humano, que paradójicamente las ha creado. Internet es un *hiperobjeto* como el clima o el sistema solar: nos sobrepasa, no somos capaces de aprehenderlo. Los hiperobjetos “nos obligan a enfrentar algo que afecta nuestras ideas básicas sobre qué significa existir, qué es la Tierra, qué es la sociedad” (Morton, 2018, p. 38). O qué es el tiempo, qué es la historia, qué somos nosotros inscritos en ellos. Los hiperobjetos contienen ontológicamente esa potencia de honda interrogación existencial, de desplazamiento radical, de descentramiento del sistema de pensamiento antropocéntrico. Así, internet y su *big data* nos interrogan desde su no humanidad, desde su infinitud, desde su inconsciencia maquina irreflexiva, involuntaria. Es precisamente esta no humanidad la que genera el doble digital al que se enfrenta el artículo “Reescrituras del género del terror desde las nuevas realidades digitales en *Cam* de Daniel Goldhaber” de Rodrigo Bedoya Forno. Si el historiador Pierre Nora consideraba que la inmediatez de los medios de masas y su tiempo real, “en vivo”, vuelven el acontecimiento monstruoso porque trabajan contra la Historia, contra el trabajo del tiempo necesario al historiador, Marie Fraser sostiene que, a su vez, internet y la computación han transformado el archivo en algo monstruoso. El archivo-monstruo desvela que la hipervisibilidad implica invisibilidad, y la sobreinformación, desinformación, confusión: “¿No está al mismo tiempo sometiendo el conocimiento a la ininteligibilidad? [...] Frente a esta obsolescencia a la que está expuesto el archivo, ¿no deberíamos pensar en una memoria de la memoria, un archivo del archivo?” (Fraser, 2019, p. 185). En efecto, el archivo-monstruo, como hiperobjeto, necesita ser tratado, dividido, recortado, clasificado, archivado a su vez, para adaptarse a las medidas y a la psique humanas. Es necesaria una agentividad humana que, frente al archivo-monstruo de internet, aporte una reflexividad crítica, como apunta el artículo “El espectáculo, la cámara, la autoría y la vigilancia en el *found footage*” de Sergio José Aguilar Alcalá en

su análisis de la importancia de la figura autoral en el cine de ficción que recrea las fórmulas del metraje encontrado. Es necesario un poder arcóntico no automatizado como los algoritmos, sino analítico, sensible, afectivo, estético, singular. Sin esa inteligencia creadora, sin esa subjetividad heterogénea y múltiple, será imposible construir una posición desde la cual llevar a cabo una interpretación crítica, por lo que internet será un lugar en silencio, pues, como nos recuerda Ernst (2012), “los documentos y las imágenes del archivo no hablan por sí solas” (p. 21). Es necesario *hacerlas hablar*.

En su artículo, Ignacio Albornoz Fariña insiste, retomando a Dominique Paini, en que una de las tareas esenciales del archivo como transmisor de saber es “la elaboración de una literatura sostén”. Ese comentario, ese ejercicio de análisis y examen de los documentos, no es secundario o un mero apéndice a la tarea de conservación, sino que, bien al contrario, es una actividad central del archivo, imprescindible para darle sentido. Un archivo es inútil sin ella, pues de poco sirve “la felicidad engendrada por una copia perfectamente restaurada, si un punto de vista crítico [...] no impone el filme a la consciencia” (Paini, 1992, p. 45). Del mismo modo, el trabajo del cineasta alemán Harun Farocki con el *found footage*, comentado en el artículo de Camila Flores Fernández titulado “Cine de apropiación en los albores de la era digital: reflexiones a partir de la obra de Harun Farocki”, o el del francés Romain Champalaune, analizado en el artículo de Allan Deneuve, “Óscar Pérez (1981-2018): crónica de una muerte anunciada”, demuestran el valor de la apropiación, del remontaje —“montaje controlado” decía Farocki—, de la relectura de documentos, de la rearticulación alegórica de los fragmentos del archivo para hacer hablar a las imágenes y para generar ese archivo del archivo-monstruo, esa memoria de la memoria de la que habla Marie Fraser frente al hiperobjeto de internet. Como recuerda Deneuve, la imagen digital se caracteriza por su “apropiabilidad”, ese “copia y pega” inmediato que facilita e incita a su metacomentario, a su *détournement*, a su reciclaje. La película de Champalaune se inscribe en esa línea de prácticas artísticas de remediación de imágenes:

[Estas], en un ecosistema virtual saturado de imágenes, [...] apuestan por una ecología de la imagen, basada en la transmedialidad, aprovechándose de la contaminación audiovisual de internet para, reciclando desechos digitales a los que les añaden, a través del montaje, significaciones, potencialidades y funciones ausentes en las imágenes originales, producir nuevas obras sin la necesidad de producir nuevas imágenes. (Hernández y Pena, 2019)

Apuntan también estas películas a una cierta crisis de la imaginación, una suerte de incapacidad creativa provocada por la saturación visual. Las imágenes circulan y se multiplican a un ritmo tal que ahogan cualquier posibilidad de que una nueva imagen surja en medio del flujo constante de información compartida a toda velocidad. En estos tres textos, la idea de la intertextualidad es pregnante: las interconexiones entre las imágenes de Farocki y Champalaune hacen eco a los *tags*, etiquetas e *hiperlinks* que vinculan los textos fílmicos contenidos en los archivos universitarios chilenos. La

intertextualidad permite que, en la base de datos que es nuestra cultura contemporánea (virtual), toda imagen comente otra, que todo filme prolongue otro. En un sentido distinto, Núria Gómez Gabriel, en su artículo “Espectropolítica: imagen y hauntología en la cultura visual contemporánea”, estudia objetos artísticos contemporáneos que tienen en común la tarea de desvelar la invisibilidad de lo visible, de explorar las fallas del archivo, de la memoria. La imagen como velo que tapa y oculta en vez de representar algo, la hauntología como la disciplina que estudia esas ausencias, también hablan de cómo es necesario dotar de espesor histórico a un presente habitado por fantasmas, reactivar y despertar la memoria iconográfica.

EL SUEÑO DE LAS MÁQUINAS PRODUCE MONSTRUOS

¿Fue internet alcanzada por un francotirador en Siria, un dron en Paquistán o una granada de gas lacrimógeno en Turquía? ¿Está postrada en un hospital de Port Said con una bala en la cabeza? ¿Se suicidó saltando por la ventana de un Centro para el Dominio de la Información? (Steyerl, 2018, p. 201)

Estas son las preguntas que se hace Hito Steyerl en *Arte duty free* (2018), y acaba concluyendo que “internet no está muerta. Está muerta en vida y está en todos lados” (p. 201). La multiplicación de pantallas, la digitalización del mundo y el *big data* ha provocado que internet se extienda más allá de sí mismo, hasta finalmente estar presente en la realidad material incluso cuando nos desconectamos, cuando intentamos refugiarnos en un espacio *offline*. A pesar de que una gran parte de la población mundial sigue sin tener acceso a internet, o bien decide no utilizarlo, también sus vidas han pasado a ser afectadas por la influencia directa de aquello que sucede en las redes.

El diagnóstico de Steyerl sobre la expansión de internet vendría aquí a converger con la Declaración Transhumanista, un texto escrito originalmente por un grupo de intelectuales de distintas nacionalidades y que se ha ido reescribiendo con el paso de los años. Este texto defiende que la humanidad se verá afectada inevitablemente por el desarrollo tecnológico futuro y que en este cambio se abrirá la posibilidad de “ampliar el potencial del ser humano, superando el envejecimiento, las limitaciones cognitivas, el sufrimiento innecesario o nuestro confinamiento en el planeta Tierra” (Baily *et al.*, 1998). En esta línea, sin embargo, las tesis transhumanistas reconocen el grave riesgo que implican estas posiciones, particularmente en lo que se refiere al mal uso, a la corrupción de cualquier nueva tecnología, por lo que defienden una profunda investigación de cualquier posibilidad de cambio con el objetivo de reducir estos riesgos potenciales, así como la creación de foros de debate en los que se puedan desarrollar discusiones constructivas respecto a las posibilidades que abren los avances tecnológicos para crear así un orden social que reduzca los riesgos existenciales y asegure la preservación de la vida y el bienestar. No obstante, a pesar de esas expectativas tecnooptimistas, la posibilidad de un colapso, la amenaza de un “futuro muerto”, sigue extremadamente

presente en nuestras sociedades definidas por el “realismo capitalista” del que habla Nùria Gómez Gabriel en su texto.

Las innovaciones tecnológicas llevan al cuerpo humano allá donde este no llegaba anteriormente, al mismo tiempo que crea el nuevo peligro al que apunta el artículo de Arturo Morales Campos titulado “Signos hegemónicos en el filme *Ex-Maquina*: robotización y control”, esto es, que la tecnología llegue efectivamente más allá de las capacidades del cuerpo humano, pero dejando atrás a la humanidad en lugar de acompañarla. La evolución de los nuevos dispositivos otorga al ser humano una condición de *cyborg* que le permite acceso inmediato a cantidades de información imposibles de procesar para la mente, borrar fronteras físicas y conectar en cuestión de segundos con otras personas a miles de kilómetros de distancia o alterar la imagen de sí mismo por la que es percibido. Sin embargo, alerta Steyerl (2018), esta implantación absoluta de la tecnología sobre el cuerpo humano lo somete también a cualquier poder que intente apropiarse de las posibilidades de control, vigilancia y represión que ofrece: “Podríamos estar desconectados, pero esto no significaría que hubiésemos escapado [...]. La policía golpea tu puerta por una descarga, para arrestarte después de ‘identificarte’ en YouTube o en un circuito cerrado de televisión” (p. 202). En este sentido, el artículo de Camila Flores Fernández recalca la meticulosa disección de las imágenes técnicas automatizadas, características de nuestra era, realizada por Farocki en varios de sus documentales ensayísticos de apropiación, imágenes “registradas por cámaras de seguridad, cámaras térmicas, los sistemas de vigilancia con reconocimiento facial o la filmación con drones” (Hernández y Pena, 2019), que se integran en una concepción del “cine como aparato ideológico”, según Flores. Estas imágenes, transformadas en epítomes de nuestro tiempo, se recuperan y se reconstruyen también como motivo visual en el cine de ficción de género, tal y como analiza Sergio José Aguilar Alcalá en su artículo sobre el cine de *found footage*.

Internet se ha convertido en un lugar en el que todo puede ser visto, incluso aquello que creemos fuera de la red, un lugar capaz de contener y archivar todas las formas previas, todos los medios que lo preceden. El archivo de internet se convierte en un archivo palimpséstico, quizá una película analógica que ha sido proyectada en una pantalla y refilmada entonces para ser convertida en un código de información digital que se muestra como un conjunto de píxeles; Ignacio Albornoz Fariña habla de “copias digitales palimpsésticas” y de “pixelización de las colecciones”. Esta rápida circulación de las imágenes, imágenes que se suben a la red, se descargan, se comparten, se reformatean o se editan, termina por producir alteraciones que se manifiestan como pequeñas imperfecciones en la imagen, instantes en los que las imágenes se deforman, hacen visibles los píxeles que las integran, formando formas abstractas o incluso agujeros negros, vacíos en la imagen compuestos por los píxeles “muertos” que han dejado de realizar su función. Se hace presente aquí la condición monstruosa de la imagen digital, una imagen informe, figural, inestable, fluctuante, de cualidades múltiples y sujetas a

variaciones constantes: la imagen digital apunta a los límites de la representación, de la reproducibilidad técnica de la realidad. Sobre este punto, el artículo de Camila Flores propone que la obra de Farocki consiste en “una constante exploración de las posibilidades y límites de la imagen [...], lo que escapa a la representación”.

El artículo “Imagens pobres e a ostentação do pixel. Relações entre cinema e internet em *Videofilia (e outras síndromes virais)*” de Regiane Akemi Ishii presenta la película de Juan Daniel F. Molero como un ejemplo de la manera en la que el cine contemporáneo ha intentado representar esa condición multiforme de la imagen digital, creada, compartida y modificada por quienes antes ocupaban únicamente la posición pasiva del espectador, *amateurs* que se han convertido en creadores de contenido precisamente en tanto que consumidores. Los llamados *prosumers* —como el venezolano Óscar Pérez del artículo de Allan Deneuve, obsesionado por generar un *lifestream* virtual y narcisista de su (trágica) existencia— se exponen a un régimen que ya no solo es de vigilancia panóptica, sino de “*sousveillance* catóptrica”, en el cual todos los utilizadores, heridos de voyerismo, son vigilados y vigilantes simultáneamente. No obstante, el reverso positivo de esta condición es que la multiplicación de puntos de vista complejiza lo real y abre la posibilidad de generar contranarrativas a los discursos hegemónicos, como también lo hizo Óscar Pérez a su manera.

Estos fenómenos vernáculos producen nuevas formas sensibles a las que ya habíamos apuntado en nuestro *call for papers* al señalar la puesta en valor de una estética impuesta por las condiciones materiales de la imagen digital de baja definición. Las nuevas imágenes pobres permiten desarrollar “propuestas que trabajan con el píxel como materia propia de la imagen digital y la pantalla como lienzo” (Hernández y Pena, 2019). Por otro lado, estos contenidos generados por los usuarios (CGU) articulan una nueva identidad en internet que, como analiza Rodrigo Bedoya Forno en su texto sobre *Cam* (2018) de Daniel Goldhaber, puede llegar a tomar vida propia, a escapar a nuestro control, dando lugar a un desdoblamiento, un *doppelgänger* digital que, en nuestras peores pesadillas, usurpa a lo real. En un sentido complementario, el artículo de Sergio José Aguilar Alcalá estudia los usos que ha hecho el cine de ficción del formato del *found footage* para investigar de qué modo las posibilidades de intervención sobre las imágenes que ofrecen los nuevos medios digitales permiten revelar lo monstruoso que de otro modo permanecería oculto. Finalmente, en su texto a partir de *Ex-Maquina* (2015), Arturo Morales Campos muestra la confrontación de un otro que ya no es una identidad digital que ha tomado vida propia, sino un más allá de las propuestas tecnooptimistas de biomejoramiento: la inteligencia artificial que ya no complementa al ser humano, sino que, aprendiendo a ser más humana, termina por superarlo y ocupar su lugar en el mundo.

Hablábamos en la convocatoria para este número de cómo la accesibilidad de los formatos digitales ha permitido la manipulación de las películas por espectadores que

devienen en creadores, una vez que las herramientas adecuadas están a su disposición, con la posibilidad de intervenir directamente sobre las imágenes digitales, que ofrecían entonces como “materia prima para elaborar su propia crítica” (Hernández y Pena, 2019). Si algo podemos decir respecto al conjunto de artículos que conforman la selección final de este número, es que demuestran la urgencia del cine y del arte en pensar su propia naturaleza en el momento histórico actual. No se trata ya únicamente de la posibilidad de “pensar la imagen a través de la imagen misma”, como nos planteábamos en un principio, sino de la presente necesidad del arte de cuestionar la ontología de la imagen digital gracias a la ruptura con la inercia del scroll, frente a la frenética expansión de internet, convertido ya del todo en nuestro medio de existencia. Y este imperativo ineluctable se debe a que los flujos acelerados de las redes saturan nuestro intelecto y nuestros sentidos hasta anularnos, hasta atemorizarnos, explotando nuestra energía cerebral a través de lo que el filósofo Franco Bifo Berardi ha llamado “hipercomplejidad la excesiva intensidad y velocidad de los estímulos informativos que afectan al cerebro” (Berardi, 2014). Si los nuevos medios a veces nos asustan es por su monstruosidad automatizada e imparable, por su capacidad de —haciendo sensible su omnipotencia, su invulnerabilidad tecnológica— subrayar, en negativo, los límites de nuestra especie. Escribe Núria Gómez Gabriel en este número que, si los fantasmas nos recuerdan que nada quiere morir, también los nuevos medios digitales apuntan directamente a nuestra propia finitud. De algún modo, los nuevos medios producen fantasmas: “Los medios de producción y reproducción de imágenes devuelven a los hombres como espectros, como cuerpos impropios teledirigidos en la lejanía. Es decir que los medios (médiums) ya no intermedian con fantasmas, ahora los fabrican”. Mucho antes de nuestra era posinternet, el director franco-chileno Raúl Ruiz (1987) ya lo confesaba: “Tengo miedo de los fantasmas. [...] ¿Cómo no tener miedo de los fantasmas, sobre todo mecánicos? ¿Cómo no tener miedo cuando en la televisión se escucha la voz de quien acaba de morir?” (p. 100). Recuperamos, pues, sus palabras y las redoblamos con fuerza hoy, desde un presente que más que nunca se parece a una película de terror. Los fantasmas de internet nos fascinan, nos asedian, nos obsesionan: brindamos aquí estos ocho artículos como ocho tentativas de exorcismo.

Gala Hernández López
Editora adjunta
Universidad de París VIII, Francia

Alejandro Pena Morado
Editor adjunto
Universidad Pompeu Fabra, España

REFERENCIAS

- Baily, D., *et al.* (1998). Transhumanist Declaration. <https://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/>
- Burgess, J., y Green, J. (2009). *YouTube. Online video and participatory culture*. Polity Press.
- Chatonsky, G. (2015). Post-internet: époque, ontologie et stylistique. <http://chatonsky.net/post-internet-definition/>
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Trotta.
- Ernst, W. (2012). *Aura and temporality. The insistence of the archive*. MACBA.
- Foster, H. (2004). An archival impulse. *October*, 110, 3-22.
- Foucault, M. (2009). *La arqueología del saber*. Siglo XXI. (Trabajo publicado originalmente en 1969).
- Fraser, M. (2019). L'archive-monstre: de l'ars memoria au big data. En J.-M. Dallet y B. Gervais (Dir.), *Architectures de mémoire*, 150-165. Les presses du réel.
- Hernández, G., y Pena, A. (2019). *Contratexto*, 34 (2020-2). Reinenciones y nuevas poéticas del cine en la era post-internet [call for papers]. *Revista Contratexto*. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/announcement>
- Jameson, F. (2011). *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. Beaux Arts de Paris.
- Lovink, G. (2008). The art of watching databases. En G. Loving y S. Niederer (Eds.), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube* (pp. 9-12). Institute of Network Cultures.
- Morton, T. (2018). *Hiperobjetos. Filosofía y ecología después del fin del mundo*. Adriana Hidalgo editora.
- Païni, D. (1992). *Conserver, montrer: où l'on en craint pas d'édifier un musée pour le cinéma*. Yellow Now.
- Ruiz, R. (1987). Entrevista. En C. Buci-Glucksmann y F. Revault d'Allones (Eds.), *Raoul Ruiz* (pp. 100-118). Dis Voir.
- Simon, C. (2002). Introduction: following the archival turn. *Visual Resources*, 18(2), 101-107.
- Snickars, P. (2009). The archival cloud. En P. Snickars y P. Vonderau (Eds.), *The YouTube reader* (pp. 292-313). National Library of Sweden.
- Steyerl, H. (2018). *Arte duty free*. Caja Negra.

DOSIER



EL ESPECTÁCULO, LA CÁMARA, LA AUTORÍA Y LA VIGILANCIA EN EL *FOUND FOOTAGE**

SERGIO JOSÉ AGUILAR ALCALÁ**

Universidad Iberoamericana
sergio.aguilaralcala@gmail.com

Recibido: 14/5/2020 Aceptado: 15/7/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4864>

Resumen. Se discuten las características de las películas conocidas como *found footage* a través de la ontología de la cámara, la distinción entre ficción y no ficción, la distinción entre filmación y película, y entre un autor explícito y una agencia autoral de la enunciación. Para ello serán esenciales los aportes de Edward Branigan y Carl Plantinga. Se analizan películas a partir de estos ejes, donde se trata de entender el modo singular en que cada filme articula el problema universal del género: la brecha entre el enunciado y la enunciación. Esta grieta irreductible, del modo en que la plantea el psicoanálisis, es necesaria para comprender el tipo de verdad que puede encontrarse en el *found footage*.

Palabras clave: *found footage* / metraje encontrado / cámara de cine / ficción y no ficción / enunciado y enunciación

SPECTACLE, CAMERA, AUTHORSHIP AND SURVEILLANCE IN 'FOUND FOOTAGE'

Abstract. This paper discusses the characteristics of films known as 'found footage' through the ontology of the cinematic camera, and the distinction between fiction and nonfiction, between the shooting of a film and the film itself, and between an explicit author and the enunciation authorship. To that end, the theories of Edward Branigan and Carl Plantinga will be essential. The films are analyzed based on these theories, aiming to understand the singular way in which each film articulates the universal

* "Extimacies: Critical Theory from the Global South", proyecto financiado por la Andrew Mellon Grant post-MA fellowship.

** Maestro en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México (véase <https://orcid.org/0000-0002-1712-753X>).

issue of the genre: the gap between the enunciated content and its enunciation. This irreducible gap, as psychoanalysis understands it, is necessary to understand the kind of truth that may be found in 'found footage'.

Keywords: found footage / cinematic camera / fiction and nonfiction / enunciated content and enunciation

O SPETÁCULO, A CÂMERA, A AUTORIA E A VIGILÂNCIA NAS *FOUND FOOTAGE*

Resumo. As características dos filmes conhecidos como *found footage* são discutidas através da ontologia da câmera, a distinção entre ficção e não ficção, a distinção entre filmagem e filme, e entre um autor explícito e uma agência autoral da enunciação. Para isso, as contribuições de Edward Branigan e Carl Plantinga serão essenciais. Analisa-se aqui os filmes a partir desses eixos, onde se pretende entender a maneira singular na qual cada filme articula o problema universal do gênero: a brecha entre o enunciado e a enunciação.. Essa abertura irreduzível, como a psicanálise aponta, é necessária para entender o tipo de verdade que pode ser encontrada nas *found footage*.

Palabras-chave: *found footage* / metragem encontrada / câmera de cinema / ficção e não-ficção / enunciadoe enunciação

“Pasa en las películas, pasa en la vida, pasa en TNT”. Ese fue el eslogan de una campaña para Latinoamérica del canal de televisión TNT, dedicado a transmitir películas. Diversos personajes se enfrentaban a situaciones ridículas (una mujer cantando en la ducha, un hombre tratando de llevar bebidas a través de un antro) que terminaban recordando a icónicas escenas del cine.

Este eslogan establece una distinción entre las películas y la vida, pues la conexión referida entre ellas es contingente, en los objetos o diálogos. ¿Podríamos imaginar un espacio donde las películas sean la vida misma, o donde la vida sea una película, no al nivel de los objetos y diálogos, sino al nivel de su representación? Quizá es lo que podemos plantear con un fenómeno que se popularizó a finales de los noventa y durante la primera década del siglo XXI, que predijo el momento de hiperconexión a múltiples pantallas que vivimos hoy. Se trata del cine de metraje encontrado o, por su nombre en inglés como me referiré a él en el resto de este texto, el *found footage*.

De acuerdo con su nombre, el *found footage* es un tipo de películas que se distingue no por su tema, sino por la relación específica que tiene la edición en ellos: por alguna circunstancia, no hubo un proceso de finalización en la realización del filme, así que se presenta *lo que fue encontrado*. A falta de un proceso de edición, como se argumentará, es el propio dispositivo de la cámara cinematográfica el que parece adquirir una agencia autoral.

La cámara cinematográfica no es solo un instrumento de registro, sino también una agencia que registra (esta aclaración será la primera parte de este artículo). Con esta distinción, se puede diferenciar entre ficción y no ficción desde la relación de la cámara con la diégesis, y así se señala al *found footage* como un fenómeno donde la función objetual de la cámara en el espacio diegético se espectaculariza: lo espectacular no es la película, sino *la grabación de la película*¹.

Tras esta discusión teórica que desemboca en ejes clave de análisis, este artículo pasará a la revisión de varias películas *found footage* de diverso origen. Notaremos, entonces, una brecha entre lo que se registra por la cámara y el lugar desde el que se registra (la agencia que enuncia). Esta brecha irreductible es, como ha señalado el psicoanálisis, el precio que se paga por habitar el lenguaje: la irreductible incorrespondencia entre lo que se dice y el decir. El *found footage* es una película que espectaculariza el decir.

1 Aceptando que la distinción puede resultar esencial en una discusión tecnológica o sobre técnicas de producción cinematográfica, en este artículo usaré *grabar* y *filmar* de manera indistinta, pues averiguar si se hace en una cinta magnética, una tarjeta SD o en super-8 no es una dimensión que compete al análisis y discusión que aquí pretendo llevar.

LA CÁMARA Y LA ENUNCIACIÓN

Habrà que señalar las consecuencias de algo que tomamos como evidente: la cámara de cine es un objeto que sirve para registrar algo. Incluso en esas primeras y primitivas películas de finales del siglo XIX, la cámara no estaba "aleatoriamente" grabando, sino que estaba grabando algo, ya sea hombres y mujeres saliendo de una fábrica o un tren que se aproxima.

Esto supone, como señala Rojas (2015, p. 288), que el cine no "captura" imágenes, ni el de ficción ni el de no ficción, pues las imágenes no existen por sí mismas como entes que puedan ser "atrapados", que estén ahí esperando a ser registrados.

Es en el registro de la cámara, en lo que se grabó, donde puede discernirse la existencia de una intención de registro. No es clara la intención específica (por qué lo hicieron, qué esperaban conseguir), pero sí el hecho de que hubo una intención². La cámara de cine funciona, primigeniamente, como el enlace entre un hecho y la intención de registrar ese hecho: una filmación no solo señala un hecho (un hecho que está filmado), sino también la *intención* de filmar ese hecho. Es decir, si entendemos el registro de la cámara como un documento, asumimos que *todo documento es su propia documentación*: a la vez que es documento de algo, carga la huella de su propio documentar. Esto es, precisamente, el enunciado y la enunciación.

Nótese que la cámara de cine actúa no solo como un instrumento para registrar un hecho, sino también, como indica Edward Branigan, para señalar un punto de vista (el del que filma³). Este punto de vista, lejos de simplemente ser el "autor" de lo registrado, es un marco fundamental para comprender la relación de la cámara con lo filmado:

¿El punto de vista de quién debe ser analizado como encarnado en una cámara?, ¿el autor, el autor implícito, el narrador tácito, el narrador explícito, el observador invisible, el personaje, el espectador ideal o el espectador real, por nombrar algunas posibilidades? Con la cuestión de la subjetividad, la naturaleza del movimiento de cámara cambia de investigar "movimiento", "motivo", "motivación" y "fuerza motiva" a nociones explícitas de agencia, intención, propósito, y el uso de una retórica adecuada designada para movilizar al espectador. (Branigan, 2006, p. 40)⁴

2 Aquí estoy obviando, por supuesto, momentos en los que sin intención se quedó grabando una cámara, en donde de todos modos hallamos una intención en su inclusión en el producto final mediante la edición. Un lugar diferente ocupa el registro de las cámaras de vigilancia, como en un caso analizado más adelante.

3 Debo señalar que "el que filma" es el sujeto de la enunciación, no una persona específica. Esto es lo que alejaría a la operatividad del enunciado/enunciación de cualquier "teoría del autor", o cualquier psicologización del autor: no se trata de una persona, sino de un rol estructural. Para comenzar esta distinción, sugiero partir de Arnheim (1958).

4 "Whose point of view needs to be analyzed as being embodied in a camera: the author, implied author, tacit narrator, explicit narrator, invisible observer, character, ideal spectator, or actual spectator, to name a few possibilities? With the question of subjectivity, the nature of camera movement

Así, la cámara de cine se convierte en un agente que señala una brecha entre los objetos y su registro, introduciendo la dimensión de *un sujeto que enuncia*⁵. Este sujeto que enuncia, a su vez, nos permite abstraernos de esta primera distinción (objetos vs. registro de objetos) y entrar en una segunda distinción más interesante: la representación y la representación de la experiencia del sujeto que enuncia. Esta discusión es el campo de la subjetividad cinematográfica.

Entendamos por *hecho cinematográfico* al material fílmico que reconocemos como tal, y se diferencia en su cualidad de registro fílmico de cualquier cosa que aparezca registrada⁶. Cuando registro en mi celular la muerte de una persona, se abren dos hechos: la muerte misma y el registro de la muerte en video (el segundo es el hecho cinematográfico, es con lo que se lidia al analizar cine). Lo que se apunta, por tanto, es que si el cine supone siempre un registro intencional de algo, entonces, el objeto o hecho "real" a partir del cual se hace el registro no solo no es parte del hecho cinematográfico, sino que supone un obstáculo epistemológico para entender al propio hecho cinematográfico.

Como no tenemos acceso al hecho, entonces habrá que ver más bien la brecha entre el registro y el sujeto que registró. Cuando el cine nos muestra cosas borrosas/deficientes/ocultas/"sin sentido", debemos asumir que las cosas no "son así", sino que somos nosotros los que tenemos impedido acceder a las cosas "de manera directa" en nuestro visionado. Esto es evidente para cualquier usuario de una plataforma de *streaming* cuando el ancho de banda de internet es insuficiente: la resolución baja y vemos una imagen deficiente, pero no porque la imagen lo sea de origen, sino que nuestro sistema de transmisión falla. Una vez más, establecemos la distinción entre la información misma que se presenta (lo que se dice, el enunciado, esta imagen deficiente en resolución) y la posición desde la que se presenta (las condiciones de la comunicación de la imagen, claramente sin deficiencias en la resolución original). Teniendo esto en cuenta es como podemos pasar a comprender el rol de la cámara como fundamento de la distinción entre ficción y no ficción.

shifts from investigating 'motion', 'motive', 'motivation' and 'motive force' toward explicit notions of agency, intention, purpose, and the use of a suitable rhetoric designed to move a spectator" (Branigan, 2006, p. 40).

- 5 No podríamos considerar que se establece un "puente", pues esto traería la connotación de que la cámara "acerca", a través de su registro, un objeto al espectador. El problema de ello es creer en una transparencia narrativa por parte de la cámara, cuando, como sabemos bien por documentales o películas de terror, los objetos más comunes pueden volverse sumamente ominosos precisamente por la brecha que introduce la cámara con su registro, volviendo extraño lo que es familiar.
- 6 El clásico para entender esta problemática en el cine de ficción es Bordwell (1985), y en el de no ficción, Nichols (2010).

MUNDOS PROYECTADOS Y MODELOS DE MUNDO

La discusión sobre la distinción entre ficción y no ficción es sumamente extensa y compleja. Sin embargo, acotando este denso paisaje al considerar lo expuesto por la agencia de la cámara, la diferenciación de Plantinga (2010) se vuelve muy instrumental: la ficción propone *mundos proyectados* y la no ficción propone *modelos de mundo*. En sus palabras: “El mundo proyectado de una película es el qué; en el caso de la no ficción, el mundo proyectado es un modelo del mundo factual” (p. 84)⁷.

Toda película *proyecta un mundo* que propone (la diégesis). Las no ficciones no solo proyectan un mundo, sino que dicen que ese mundo proyectado es un *modelo del mundo*: la verdad que enuncian es la verdad con la que debe comprenderse la realidad fuera de la película. Mientras que la ficción plantea “supongamos que el mundo es así” al proyectar un mundo, en la no ficción se propone que “el mundo es así” al elaborarse un modelo del mundo⁸. Esto lleva a Plantinga (2010) a conclusiones con fuertes implicaciones, como cuando menciona (p. 38) que un documental no es una película que *reproduzca* lo real, sino que dice cosas *sobre* lo real.

Es decir que lo importante no es declarar si las cosas son o no verdad, pues enfrascarnos en esa discusión haría que perdiéramos de vista la reflexión sobre cómo aquello que consideramos verdad estructura, cambia, transforma e influye en el mundo en el que vivimos. Parafraseando a Plantinga, un documental no es una película que diga cosas ciertas, sino que dice que dice cosas ciertas. Esta reflexividad es la que permite pasar del primer al segundo paradigma expuesto anteriormente, es decir, pasar del *objeto de la representación vs. representación del objeto* al de *representación del objeto vs. enunciación de esa representación*.

¿Cómo se crea este modelo de mundo? Ciertamente no hay una distinción en el lenguaje: tanto en la ficción como en la no ficción, podemos hallar estructuras básicas como tomas, sonido intra y extradiegético, relaciones espaciales, temporales, gráficas y rítmicas de edición, etcétera. La distinción, siguiendo el camino trazado por el punto de vista de la cámara, se halla en el lugar que la cámara ocupa para construir la narración cinematográfica.

En las películas de ficción es común que, durante una conversación, veamos el rostro de los personajes en un plano-contraplano y luego detalles de su cuerpo; veamos que quienes allí aparecen empiezan a desnudarse y tener sexo sin molestarles la cámara que

7 “The *projected world* of a film is the *what*; in the case of nonfiction, the projected world is a *model of the actual world*” (Plantinga, 2010, p. 84).

8 Y en ese sentido, cuando veo una ficción, juego a que las cosas son así; mientras que cuando veo un documental, creo que las cosas son así. Por ello, cuando terminamos de ver un documental, tenemos un sentimiento de que “sabemos más”.

los está grabando; veamos que uno dispara a otro y el camarógrafo no se va corriendo temiendo por su vida. En esta variedad de situaciones, la cámara juega el mismo papel: un ente abstracto, fantasmagórico, que no parece tener presencia corpórea, pues sigue a los personajes sin que estos noten su presencia, habita en una dimensión paralela a ellos, no sigue leyes de la física ni parece inmutarse en las más adversas circunstancias.

Por su parte, en un documental, lejos de ser un ente fantasmagórico, la cámara es un objeto con presencia diegética, posee una existencia material que condiciona su labor. En una no ficción, las contingencias que tienen lugar sí ejercen una influencia en la cámara y su registro: no puede registrar un hecho delictivo si no es poniendo la vida del camarógrafo en riesgo, u ocultando su posición.

Tener esto en cuenta también afecta la brecha que señalábamos antes. Una vez que salimos del primer paradigma y entramos al segundo, hallamos una estrategia interesante del documental, que habita justamente en el intento de velar la brecha de esta distinción entre *representación del objeto vs. enunciación de esa representación*. En una película de ciencia ficción, la cámara se mueve a alturas, dimensiones y velocidades inalcanzables con el cuerpo humano. Si la ficción es un mundo proyectado, notemos que en el inicio de *War of the Worlds* (Spielberg, 2005), cuando vemos la simulación hecha con imágenes de computadora de microbios de una gota de agua, esas imágenes tienen un estatuto diferente de “la nave de la imaginación” de la serie *Cosmos* (Hanich y Holtzman, 2014), en la que el presentador nos aclara que vamos a ver una representación digital del universo.

Ahora, podría considerarse que esto contradice la idea de que la ficción propone un juego (“supongamos que el mundo es así”) y la no ficción afirma categóricamente (“el mundo es así”), pues en el primer caso se presentan microbios (*aunque* sean imágenes digitales), y en el segundo se muestra una simulación de estrellas (*porque* son imágenes digitales). Sin embargo, solo se acrecienta esta brecha en tanto que, cuando vemos los microbios de la gota de agua en la película de Spielberg, *jugamos* a que estamos viendo microbios de esa película, mientras que cuando vemos las imágenes digitales en un documental asumimos que estamos *conociendo* cómo son las estrellas que habitan más allá de la serie de televisión.

Articulando esto con la presencia corpórea de la cámara, podríamos aventurar que, al menos en un sentido clásico y reconocido con facilidad, lo que la cámara de cine de la no ficción pierde en “libertad” que tiene en la ficción lo gana en cerrar la brecha entre la representación del objeto y la representación de la experiencia: tanto la cierra que incluso llegamos de vuelta a la primera brecha, por lo que enarbolamos con frecuencia una crítica del documental a partir de la brecha entre el objeto y la representación del objeto (diciendo que el documental no es “objetivo”, que no considera “las otras perspectivas”), ignorando que un documental no solo habla de un contenido, sino también de la

documentación misma (es decir, como no tenemos el objeto del documental, sino solo el documental mismo, únicamente podemos hablar de la brecha entre la representación y la representación de la enunciación misma).

En resumen, esto permite señalar al documental como aquella película en la que no tenemos acceso al tema mismo (el comportamiento animal, un caso de corrupción, la vida de una celebridad), sino al proceso de documentación de ese material, y con ello, la cámara de cine y su existencia material en este proceso cumplirían un papel esencial en la espectacularización del tema. Esta es una de las más fuertes consecuencias del planteamiento de Plantinga: cuando señala que un documental dice cosas sobre la verdad, no que dice la verdad, se refiere a que ningún documental muestra a un sujeto, sino que *muestra que muestra* algo y, a causa de ello, los documentales se vuelven películas *sobre la verdad*, en tanto apuntan a ese lugar, no películas verdaderas. El mismo autor sentencia con mayor fuerza que “un documental que hace aseveraciones sobre el mundo real no es menos documental si algunas (o todas) sus aseveraciones son falsas” (Plantinga, 1996, p. 321)⁹.

En otras palabras, el espectáculo de un documental no es el tema del documental, sino su discurso documental, su materialización a través de la cámara. A partir de ello podemos pasar a un tipo de cine caracterizado no por su tema o estética, sino por el rol que la cámara juega en su espectacularización, donde su presencia corpórea en la diégesis es lo que posibilita el espectáculo.

EL *FOUND FOOTAGE* COMO UN ESPECTÁCULO SIN AUTOR

El caso del *found footage* sería justo ese, donde la presencia corpórea de la cámara es lo que posibilita el espectáculo y, a su vez, es el tema del filme. Por ello, es un género que se nombra de acuerdo con el estatuto del producto en sí, y no de su temática (como el cine romántico, el de comedia, el de terror o el musical). El *found footage* es un género donde el tema y espectáculo es la cámara misma.

Mientras que en las ficciones la cámara suele ser un ente extradiegético (no reconocido por los personajes, una especie de fantasma invisible que les persigue), en el *found footage* se trata de una cámara “diegética”, con presencia corpórea y material en la diégesis, suelta a la contingencia de lo que les suceda a los personajes. Hasta aquí, ciertamente, parece que hablamos de la cámara documental. Sin embargo, esto no alcanza a ubicar a los *found footage* como un tipo de documental, pues, a diferencia de este, el *found footage* se presenta como aquella película no editada, o no manipulada, que se exhibe *tal*

9 “A documentary that makes assertions about the actual world is no less a documentary if some (or all) of the assertions are false” (Plantinga, 1996, p. 321).

cual fue encontrada, y esta es una razón fundamental de su distinción de lo que, durante el siglo xx y aún en autores contemporáneos, hallamos al hablar de *found footage* (más adelante expando este último asunto).

La diferencia entre el documental y el *found footage* es que en el segundo grupo notamos una especial atención en recordarnos la contingencia en la que habita esta cámara en esta diégesis: los personajes no solo saben que ahí hay una cámara, sino que muchas de sus acciones son para ella o para evitar seguir siendo grabados con ella, pausan la grabación, la dejan asentada, la cargan consigo o incluso pelean con el camarógrafo para detener la filmación. En un lugar insospechado encontramos una lógica y estética algo parecida: un video familiar.

Al entender estos videos caseros como un producto cinematográfico, se ubica una distinción no tan sencilla de explicar: una grabación con la videocámara familiar de la fiesta de cumpleaños de un niño difícilmente sería considerada un documental, aun si pasara algo extraordinario en ella, aun si fuera el único registro de algo que no sucederá de nuevo: no son elevados al estatus del espectáculo documental, se quedarán como “grabaciones”, “registro audiovisual” o simples “videos de los hechos” (modo en el que se presentarían en un noticiero, por ejemplo). Un documental con entrevistas, dramatizaciones y *material de archivo*, editado y armado para presentar algún tema, sí es una película por sí misma.

Al ser elevados a la categoría de películas por sí mismas, los *found footage* tal parecen elevar el material de archivo a la dimensión del espectáculo cinematográfico. No es que estén conformados por material de archivo (lo que los haría cine de compilación), sino que el *found footage* mismo es material de archivo: es el material de archivo, en su cualidad de material “en bruto”, vuelto la película misma.

Aquí podemos introducir una discusión histórica. Es cierto que durante el siglo xx el término *found footage* tenía una connotación de lo que hoy conocemos como cine de compilación. Dos ejemplos contemporáneos de ello son los documentales *Ilusión nacional* (Rubio, 2014) y *They Shall Never Grow Old* (Jackson, 2018). El cine de compilación sería aquel conformado total, o casi totalmente, por material de archivo, en el que este material suele llevar un proceso de reapropiación y, por lo tanto, resignificación. Así, un comercial de un dulce para niños, realizado en su momento como publicidad, es ahora usado para ironizar sobre un acto de corrupción en el fútbol mexicano (como en *Ilusión nacional*), mientras que una filmación de soldados riéndose al comer, realizada para alentar y aliviar el trabajo en el frente de batalla en su momento, solo añade más pesadumbre a su funesto destino, que conocemos 100 años después (como en *Nunca llegarán a viejos*). En este sentido parece ir la definición del *Oxford dictionary of Film Studies*:

Found footage. 1. Pre-existing film footage appropriated by a filmmaker and used in a way that was not originally intended. 2. A film comprised, in whole or part, of

found footage. The term calls on the idea of a *found object*, or *objet trouvé*, as that term is understood in art history. Unlike the use of stock footage in documentary film, the term *found* suggests a less than respectful attitude to the prevalence of the film footage and to techniques of appropriation, collage, and compilation. (Kuhn y Westwell, 2012, p. 185)

Otros autores que encaminan su concepción del género en este sentido son Leyda (1964), Wees (1993), Godfrey (2007), Villegas (2009) y Baron (2014), quien ha escrito bastante sobre el tema y sobre el problema de este concepto con otros similares. Cineastas experimentales y videoartistas como Luis Ospina y Martin Arnold también son considerados realizadores de *found footage* bajo esta acepción.

También se podría citar al *Found Footage Magazine*, que se define a sí mismo como una revista académica que “ofrece contenido teórico, analítico e informativo sobre el uso de imágenes de archivo en prácticas de producción mediática”¹⁰. Lo que notamos es que la agencia autoral de una película *found footage*, en estos términos, “recicla” imágenes que son de archivo, es decir, imágenes cuya realización tuvo una intención distinta del uso que se le da en el nuevo filme.

Pero hay varias cuestiones muy importantes que harían que las películas que analizaré a continuación supongan, por lo menos, un tipo especial de *found footage*, que merece estudiarse con otros ejes que propondré (y que quizá haga que los casos que analizo más adelante sean *found footage* en pleno sentido de la palabra, y no cine de compilación o cine de archivo).

Una cuestión fundamental entre una película como *Creep* (Brice, 2014) e *Ilusión nacional* es que la primera no contiene créditos finales. Esta ausencia posiciona al filme en un entramado discursivo sumamente distinto a básicamente cualquier película que los incluya (al principio o al final), pues señala una falta de autoría. Olallo Rubio nunca niega que este material con el que conforma su película de compilación sobre el fútbol mexicano se haya transmitido en algún lado o esté alojado en algún banco de imágenes, pero tal parece que el video que vemos en *Creep* está sacado de la evidencia policíaca contra el criminal protagonista.

Los intertítulos explicativos al inicio de *The Blair Witch Project* (Myrick y Sánchez, 1999) y *Hikikovlogs* (Neos Nora, 2016), por mencionar filmes que se analizarán más adelante, pero donde también están incluidos fenómenos como *Actividad paranormal* (Peli, 2007), nos señalan que las investigaciones policíacas continúan tratando de hallar a quienes aparecen en estas grabaciones, o que se desconoce la fuente primigenia del material. La película misma se presenta como ausente de una finalización.

10 “Offers theoretical, analytical, and informative content that hinges on the use of archival images in media production practices”. Más información en <https://foundfootagemagazine.com>

Además, como veremos en los ejemplos, la agencia autoral inestable se manifiesta en las vueltas de cambio de autor *a lo largo* del producto audiovisual: durante su visio-nado, va cambiando quién es el que controla las imágenes, volviéndose estas imágenes de archivo para el nuevo autor (esto sucede especialmente en el caso del filme *Creep*).

Al carecer de un armado, pues se supone que *así fue hallado el material*¹¹, se tiene esta carencia de edición como sinónimo de una carencia también de agencia autoral: el *found footage* es una película que se presenta como si nadie la hubiera hecho, como si no se hubiera tenido control sobre ella. Como se ha mencionado, por supuesto que es común que aparezcan a cuadro los realizadores mismos (los camarógrafos), pero estos no tienen la agencia autoral sobre la obra que estamos viendo, pues, por algún motivo u otro, no se terminó. Esta es una gran diferencia con el cine de compilación antes mencionado, cuya autoría nunca se niega (¿acaso no hay hasta un manifiesto de Ospina donde se señala cuál es el motivo político tras su cine?).

Esta falta de agencia autoral es esencial para distinguir lo que un *found footage* es. Sería difícil que un cinéfilo casual medianamente versado confundiera las tomas que no se usaron en una película con la película finalizada (por algo son populares los *bloopers* y el material extra que había en los DVD y Blu-ray). La agencia autoral es autora de cada una de las tomas con las que se conforma la película y de la película misma (donde se ha atravesado el proceso de selección de una toma, su articulación con una toma anterior y la siguiente, etcétera). En tanto el *found footage* sería un material en bruto que fue así descubierto y, por lo tanto, carece de edición; hay una agencia autoral muy débil, casi inexistente. Por ello, en este caso, el espectáculo no es la película, sino la grabación de la película.

Como se verá en los análisis expuestos más adelante, los medios para ocultar o sutilmente burlarse de la agencia autoral en las películas *found footage* pueden llegar a ser muy sofisticados. Los obvios intertítulos explicativos antes mencionados son rupturas de la cuarta pared que resultan muy toscas en comparación con otros momentos cuando la agencia autoral y su relación con las expectativas de la audiencia hacia la película son burladas. Lo que se notará no es solo que el autor que esperamos falla, sino que otro autor toma su lugar: una agencia autoral que surge de un lugar que no puede determinarse con claridad, es decir, una agencia que emerge de un lugar que no alcanza a señalarse con las herramientas simbólicas que se poseen, que emerge de donde no debería emerger ninguna¹².

11 No se puede evitar recordar las estrategias de publicidad de *El proyecto de la bruja de Blair*, y cómo estas afectaron la vida personal de su protagonista. Para más información véase el análisis del filme en la siguiente sección de este texto.

12 Esta idea viene por inspiración del libro de Comanducci (2018, p. 33), donde se contraponen la agencia que puede señalarse como la que voluntariamente ejecuta una acción, y la agencia que se manifiesta donde se suponía que no hubiera una.

Esta característica es la que también sacaría al *found footage* de un muy lodoso terreno donde podríamos creer que cae: el del falso documental. Intentar resumir lo complejo de este campo y sus diferencias con el documental sería una tarea absurda para este texto y sus propósitos¹³, pero lo que resulta evidente es que, “falso” o “verdadero” (dimensiones que caricaturizan las consecuencias del falso documental, y que son una pista muy falsa y superficial para comprender el tema), la distinción entre el falso documental y el *found footage* es que el primero sigue gozando de una agencia autoral estable (se sabe quién lo hizo, incluso en uno de terror como *Lake Mungo*, Anderson, 2008), mientras que el segundo sigue carente de ello.

Entonces, cinco son los ejes por los que se podemos caracterizar al *found footage*: (1) la cualidad corpórea de *la cámara como objeto* al interior de la diégesis, y que lo pondría en contraposición a la cámara de la ficción; (2) la *supuesta falta de edición y armado*, que le valdría la connotación de suerte y azar o falta de intención que hay en su nombre (y que lo ubicaría en contraposición al documental o al cine de compilación), donde sí hay un proceso de edición, selección y control sobre la grabación; esto lleva a entender el *found footage* como (3) una *espectacularización de la grabación*, al dejar el estatus de “video casero” y convertirse en una “película”, acompañada de diversas estrategias transmedia (que serán ejemplificadas más adelante); (4) a raíz de la carencia de edición, la *falta de una agencia autoral sólida*, que funcione igual a como funciona en la ficción y la no ficción, y que se manifiesta tanto en el propio contenido (intertítulos que explican el origen de estas grabaciones, realizadores incapaces de llevar a buen camino el proyecto) como en la estructura y forma de la narración (donde la agencia autoral, la que dirige la narración misma, es inestable); y, finalmente, la falta de una agencia autoral sólida se traduce en que el sujeto que enuncia no tiene control sobre sus enunciados, por lo que termina en una posición vulnerable respecto a (5) *una mirada fantasmal que le vigila* (fantasmal no en el sentido de sobrenatural, sino en el sentido de no poder colocarla con facilidad en otro individuo al interior de la diégesis, por lo que responde más bien al Otro que regula la interacción entre los otros). Es sobre estos ejes que se construyen los análisis que se desarrollan a continuación.

Se llega así a una definición del *found footage*: aquella película cuya cámara constituye un ente corpóreo en el espacio diegético (a diferencia de la ficción), pero que no tiene una cualidad de producto audiovisual terminado (a diferencia de la no ficción) en tanto “fue encontrado”. En consecuencia, el *found footage* es una película donde el material proto-cinematográfico, la filmación, es elevado al estatus de espectáculo cinematográfico, la película, sin pasar por una agencia de edición, desestabilizando a la agencia autoral.

13 Para conocer una primera aproximación al problema, revisar Aguilar (2020). Ahí también se encuentra una discusión entre el término *falso documental* y el *mockumentary*, común en la literatura en inglés, pero superficial para entender el fenómeno.

ANÁLISIS DE CASOS

El espectáculo de la bruja de Blair

Un volante donde se pedía información para encontrar personas desaparecidas muestra los rostros de tres jóvenes, quienes fueron vistos por última vez en las inmediaciones del bosque de Black Hills. En un documental hecho para televisión, previo al estreno en salas comerciales de la cinta, hermanos y amigos de los desaparecidos, así como policías y expertos en brujería, dan sus interpretaciones de los hechos. Una página web, algo bastante novedoso en ese entonces para películas, mostraba reportes policíacos y entrevistas en noticieros. Todo esto es parte de la campaña de promoción que volvió sumamente popular una película durante su estreno y discusiones posteriores: *The Blair Witch Project*.

Un intertítulo nos aclara al principio del filme qué es lo que vamos a ver: unos jóvenes desaparecieron en octubre de 1994 y, un año después, se halló el metraje de lo que grabaron. No hay más información sobre las imágenes que continúan. No hay cintas identificadoras que indiquen días, horas o lugares, o nombres de quienes aparecen a cuadro.

Lo que le hace falta a ese intertítulo es que este es el metraje que grabaron y *que ha sido editado para su presentación*. Lo que intenta ocultar con esta falta de información es la agencia autoral: ¿quién y por qué hizo esta película? ¿Quién deja corriendo la voz de Heather leyendo una historia con tomas del bosque de Blair? ¿Quién va montando los metrajes de las dos cámaras a lo largo de la película, como el plano y contraplano de Joshua y Heather grabándose mutuamente con dos cámaras distintas (figuras 1 y 2)? Esta duda sobre la autoría de la película, la cual nunca queda aclarada, es una de sus mayores herencias en los *found footage* que le siguieron.



Figura 1 y figura 2. *The Blair Witch Project*

Fuente: Myrick y Sánchez (1999, 00:01:38, 00:01:42)

Uno de los temas más recurrentes en *The Blair Witch Project* es la serie de problemas al filmar un documental: inexperiencia en el manejo del equipo, falta de profesionalismo

y de compromiso de todas las partes, excentricidades de los entrevistados, inclemencias del clima para las que no se está preparado, perder el mapa del lugar remoto en el que se encuentran. Todo esto termina exponiendo a Heather y su equipo como incapaces de llevar a cabo la tarea que se han propuesto. Rebajar la capacidad de agencia y autoridad del realizador del documental es un motivo recurrente en esta película, y en muchos *found footage*.

Al principio de la cinta se menciona como parte de la leyenda que la bruja hacía a sus víctimas mirar a la pared, mientras esperaban su turno fatal. Se hace un guiño a esto hacia el final, ante la incapacidad de sus realizadores: Heather graba a su compañero mirando a la pared y grita, cae la cámara pero esta mira hacia otro lado (última toma del filme), precisamente para no ver lo que le sucede a Heather, como si no solo ella perdiera control sobre la cámara, sino que, además, la propia bruja (una mirada que la vigila) lo adquiere.

La campaña de *marketing* de la película es por sí misma un caso de estudio sobre el poder para construir narrativas transmedia antes de las posibilidades de lo digital. Nos hace cuestionar afirmaciones como la de un público “más sofisticado” a principios de este siglo¹⁴: ni siquiera los créditos al final del filme, que reconocían a directores de *marketing* y diseñadores de audio, lograron persuadir a gente que envió cartas de condolencias a la madre de Heather Donahue por la muerte de su hija¹⁵.

El problema de la autoría se agrava en varias dimensiones: los directores (Sánchez y Myrick) no estuvieron físicamente presentes durante la filmación de la mayoría de las escenas al interior del bosque, sino que entregaban a cada actor una serie de instrucciones de cómo actuar ante los demás y hacia dónde caminar al día siguiente. Esto abrió mucho espacio para la improvisación y confusión. Los sonidos de niños gritando y la tienda de acampar moviéndose fue una genuina sorpresa para los que ahí dormían.

El éxito comercial de la cinta no es un asunto menor: se calcula que cada dólar invertido en ella se multiplicó casi por diez de recaudación, convirtiéndola en una de las películas más taquilleras de la historia en función del costo/recuperación¹⁶. La influencia de la película en el cine de terror de principios del siglo XXI es innegable, así como lo rápido que se agotó el formato hasta volverse repetitivo, fastidioso y poco original.

14 Estas afirmaciones sobre la sofisticación de la audiencia del nuevo siglo fueron expuestas y criticadas con mayor profundidad en Aguilar (2020).

15 Para más información de esta y otras anécdotas post-Blair en la vida de la protagonista, revisar <https://www.gq.com/story/the-blair-witch-projects-heather-donahue-is-alive-and-well>

16 Información detallada del éxito comercial se encuentra en <https://www.boxofficemojo.com/release/r12269611521/>

El espectáculo negado: *Domingo*

El cortometraje *Domingo* (Vigalondo, 2005) es muy sencillo en factura y producción, pero revela un gran dominio del lenguaje cinematográfico y, en particular, de la naturaleza espectacular del *found footage*.

La cinta consta de una sola toma, con un movimiento. Inicia con un plano abierto hacia el cielo, donde hay una nave alienígena propia de la estética de ciencia ficción de los cincuenta (figura 3). Abajo se nos indica la hora y día de grabación, como en las videocámaras caseras. Mientras se sostiene este plano durante dos minutos, la cámara tiene detrás de sí a una pareja de novios discutiendo, ya que él ha estado grabando durante cuatro horas al objeto en el cielo, mientras que ella le reclama por estar usando las cintas de sus vacaciones en Turquía. Como comentan en medio de sus argumentaciones, el platillo no se ha movido ni ha emitido un sonido en todo este tiempo.

La discusión escala hasta que ella decide irse, por lo que él se pone de pie y la sigue hasta el auto. Aquí es donde tiene lugar el único movimiento de cámara del cortometraje: al levantarse golpea la cámara por accidente, y esta cae hacia atrás, mostrándolos ahora a ellos reconciliándose y dándole la espalda al platillo volador (figura 4). Este movimiento es accidental dentro de la diégesis de la película, pero tiene la función de privarnos del espectáculo nuevamente: ráfagas de viento y un sonido psicodélico provocan que los personajes dejen de hablar y dirijan su atención a donde se encuentra la nave, diciendo que es lo más increíble que han visto en su vida.



Figura 3 y figura 4. *Domingo*

Fuente: Vigalondo (2005, 0:00:06, 0:03:17)

En *Domingo*, se hace explícita la división y diálogo que sostienen los espacios dentro y fuera de cuadro. Esto remite a nuestra comprensión sobre la tensión entre el objeto de la representación (la nave espacial), la representación del objeto (la grabación: composición, sonido, ángulo, plano, color) y la enunciación de esa representación (nuestra posición sujeta a la contingencia del dispositivo). Como señalé en la discusión teórica previa, la brecha entre los primeros dos no sería lo interesante por estudiar (ya que,

al no haber estado ahí, poco podemos hacer en analizar el objeto mismo), por lo que deberíamos considerar la brecha entre los otros dos (la cámara es la condición de posibilidad de nuestra experiencia de visionado). Para comprender esto, puede resultar útil el diagrama de la figura 5.

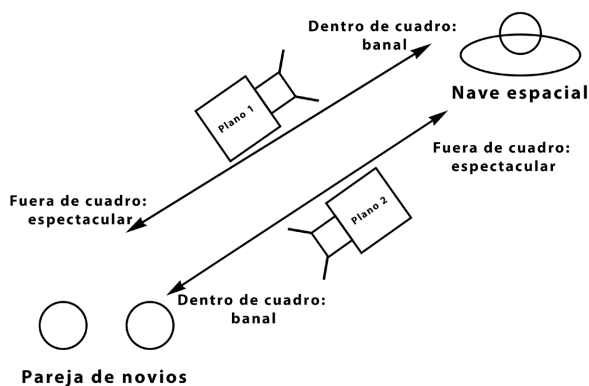


Figura 5. Diagrama de Domingo

Elaboración propia

Considerando que es una sola toma, pero hay dos planos en ella, podemos claramente diferenciar dos espacios que alternan estar dentro y fuera de cuadro. La primera parte de la toma parece espectacular los primeros segundos, pero se torna monótona y banal cuando pasan los minutos y la nave no hace nada, por lo que nos interesamos más en la discusión que tiene lugar tras de nosotros, pero que no podemos ver; es decir, se nos niega el espectáculo que sí queremos ver (la divertida discusión de la pareja) por estar viendo una banalidad (la aburrida nave espacial). Con el movimiento “accidental”, el procedimiento se invierte, pues ahora nos parece banal y cursi la reconciliación y nos perdemos el espectáculo de la nave.

En ese sentido, *Domingo* nos recuerda que lo que está fuera de cuadro le da siempre sentido a lo que está dentro de cuadro. También nos muestra que la lógica del *found footage* es la del espectáculo, aun cuando no lo muestra directamente: el espectáculo del cortometraje no es la nave alienígena o la discusión de la pareja, sino cómo se nos niega, con un simple y “accidental” movimiento, el acceso a lo espectacular. Lo espectacular y lo banal, entonces, parten de una dialéctica entre el dentro y el fuera de cuadro.

Una película en una película en una película: ¿quién es el *creep* en *Creep*?

Un camarógrafo desempleado, Aaron, cuenta a la cámara que respondió un aviso en internet que anunciaba que pagarían muy bien por un día de filmación. Al llegar a la casa donde nadie responde, nota un hacha en el jardín. Regresa a su auto a esperar que

aparezca alguien, cuando se le sorprende con uno de los primeros *jump scare* de la película: es Josef, el excéntrico hombre del aviso, parado junto a su auto.

Creep (Brice, 2014) está llena de estos *jump scare*, pero en un tono crítico: a diferencia de los de una película de terror habitual, este recurso no trae la aparición de un espectro, monstruo o asesino, sino que siempre son bromas de Josef hacia Aaron. Ya sea él apareciendo detrás de un tronco o una máscara que sorprende al protagonista, el obsesivo uso de la técnica deriva en volver inmune al espectador y, con ello, notar lo patético de usarlos para una película de terror.

Tras las primeras escenas y una caminata por el bosque, cargada de las excentricidades de Josef (le pregunta si vio el hacha en el jardín y si creyó que lo asesinaría con ella), ambos terminan en un restaurante. Allí tiene lugar el primer momento de socavamiento de la agencia autoral, ya que se invierten los papeles y el documentalista será interpelado por el sujeto del documental: Josef le pregunta a Aaron si hay algo muy vergonzoso que quisiera compartir ante la cámara, así que le pide que se la pase para que ahora él (Josef, sujeto del documental) lo grabe (a Aaron, director del documental). Este cambio súbito claramente pone más incómodo a Aaron, pero aun así narra una anécdota muy personal. Para sentirse más acosado y vulnerable, Josef le confiesa que le estuvo tomando fotografías a lo lejos cuando le vio llegar a la casa.

La película avanza y, tras un violento incidente en la cabaña, se nos hace creer que Aaron fue asesinado y que ahí termina la película. La siguiente toma es de Josef cargando bolsas de basura y empezando a cavar un hoyo en la tierra (figura 6). La imagen se congela, y la cámara gira revelando que una segunda cámara grababa la imagen de una pantalla: esa toma de Josef cargando pesadas bolsas de basura, que creíamos que era Aaron despedazado, era una toma dentro de la diégesis del filme, grabada por el propio Aaron, así que lo que veíamos era una grabación de una grabación. Aaron está vivo y bien, y nos cuenta que, tras escapar y regresar a casa, empezó a recibir por correo este tipo de cintas (figura 7). Se creía que Aaron había perdido control sobre la cinta, pero el realizador lo recupera para mostrar que sobrevivió a su encuentro con el sujeto de su documental y, en consecuencia, él mismo se vuelve ahora sujeto de su propio documental.



Figura 6 y figura 7. *Creep*

Fuente: Brice (2014, 0:49:30, 0:49:39)

El acoso de Josef hacia Aaron se vuelve cada vez más grave, hasta que en un último video le pide disculpas y le ruega por su ayuda para terminar con los obvios problemas mentales que tiene. Aaron, ingenuamente, asiste a una reunión pactada frente al río y, para tener evidencia de lo que le pase, deja una cámara grabando desde el interior del auto hacia el punto de reunión. Camina hacia la banca frente al lago; una figura se aparece tras él en silencio, saca un hacha y lo ataca por la espalda (figura 8).

Aquí la imagen vuelve a congelarse y cambia de agencia autoral. La cámara panea para mostrar que esto también era una grabación dentro de la diégesis del filme, y que es Josef el que está viendo el video, preguntándose por qué Aaron fue tan ingenuo como para no voltear hacia atrás y ser presa tan fácil, cumpliendo, además, la intriga de predestinación sobre el uso del hacha, mencionada en dos ocasiones previas (figura 9). Así, Josef se revela como la mente que estuvo manipulando la narración todo este tiempo, creando una película más para su colección de víctimas que guarda en un clóset. Para continuar empujando esta ironía, el último *jump scare* del filme es uno que se provoca Josef a sí mismo: el Josef de la grabación del asesinato de Aaron sorprende al Josef que estamos viendo que edita el filme.



Figura 8 y figura 9. *Creep*

Fuente: Brice (2014, 1:12:19, 1:12:27)

La película está dividida en tres partes, diferenciadas por los dos cambios en la agencia narrativa que demuestran que lo que estábamos viendo previamente era en realidad una película dentro de otra película, como se señala en el esquema de la figura 10.

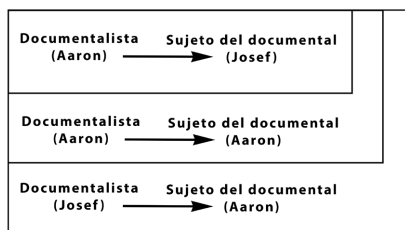


Figura 10. Diagrama de *Creep*

Elaboración propia

El rectángulo (o pantalla) más pequeño es con el que inicia la película: Aaron es el realizador de un documental sobre Josef. Tras la confrontación física entre ambos y el video de Josef enterrando unas bolsas, nos damos cuenta de que Aaron sobrevivió. El siguiente segmento de la cinta es él lidiando con el acoso de Josef, lo que supone el segundo rectángulo, y que envuelve al primero, pues la película siempre estuvo incluida en él (Aaron siempre tuvo el poder de la narración, pues vemos que sigue vivo). Por último, el tercer y más amplio rectángulo es en el que los anteriores dos estuvieron todo el tiempo, ya que desde un principio era Josef el documentalista y su sujeto era Aaron: es el propio Josef el que está montando la película y al final se erigió como quien tenía la agencia narrativa y autoral sobre la misma.

La inversión de roles de documentalista y documentado en *Creep* es indicativo de una lógica del acoso subyacente a todo proyecto documental, que los sujetos del documental tratan de revertir. Esta lógica hace que un documental no solo destape secretos de su sujeto, sino que en sí mismo constituye la presentación del voyerismo de su realizador. El documental habla tanto de su realizador como de lo que sea que registra. Por eso Aaron se incomoda tanto cuando ahora él está siendo grabado: acostumbrado a estar detrás de la cámara, siente el peso y poder que acostumbra tener ahora vuelto en su contra, la mirada voyerista que se le regresa y con la que debe ahora lidiar.

La vigilancia autoimpuesta: V/H/S

Para extender por otra dimensión la agencia autoral, un buen ejemplo resulta *V/H/S* (Bettinelli-Olpin *et al.*, 2012), un *found footage* conformado por varios *found footage* dirigidos por diferentes directores. Un grupo de jóvenes que pasan sus tardes acosando mujeres en la calle y vandalizando edificios son contratados para entrar furtivamente a casa de un hombre para robar una cinta VHS. Allí encontrarán el cadáver del dueño de la casa, así como decenas de otras cintas, que por curiosidad comenzarán a ver. Cada una de ellas cuenta una historia distinta, cinco en total. Con motivo de la discusión, vale detenerse en el primero y el tercero de estos episodios.

El primero resulta ser el metraje grabado con unos lentes que tienen una minicámara oculta incorporada, de modo que todo este *found footage* es en casi todo momento el POV de un joven que, con sus dos amigos, va a ligar a un bar una noche. Este furtivo sistema de vigilancia tiene el objetivo de grabar un video porno a expensas de la ignorancia de alguna desafortunada joven, para venderlo en internet (figura 11). Llegan al cuarto de un motel con dos chicas, una de ellas cae dormida después de tanto alcohol. Uno de los jóvenes se acerca a la otra, que ha estado muy callada todo el tiempo. Ella empieza a atacarlos, mordiéndoles y abriéndoles el pecho. Del mismo modo que es testigo el joven con los lentes, somos testigos nosotros, a partir de este POV.



Figura 11. V/H/S

Fuente: Bettinelli-Olpin et al. (2012, 0:11:46)

Esta cinta nos recuerda que, para entender la sociedad contemporánea de la vigilancia, el *found footage* puede ser una importante herramienta. Es curioso este sistema de vigilancia que se pone el sujeto, a causa del cual tiene ese infortunio que vemos nosotros: mientras que nos quejamos y preocupamos por los ocultos sistemas de vigilancia gubernamentales, también abrazamos con júbilo las tecnologías de vigilancia de Silicon Valley en las que podamos poner nuestras manos.

El tercer cortometraje cuenta la historia de otro grupo de jóvenes, dos hombres y dos mujeres, que van a pasar el día junto al lago en un bosque. Allí, una de ellas confiesa que estuvo en ese lugar antes, donde fue testigo de asesinatos inexplicables de los que solo ella logró escapar. Por supuesto, la historia se repite, y los jóvenes empiezan a morir a manos de un asesino que se manifiesta a través de *glitches* en la imagen de la videocámara, cortando el cuello de sus víctimas (figura 12). La joven es testigo nuevamente de las muertes, hasta que ella misma es atrapada por el ente interdimensional, que habita en la total virtualidad y que, además, le arrebató la cámara para filmar la muerte de ella. Es en la brecha que divide la realidad de la virtualidad, manifestada en el *glitch*, donde aparece el ente homicida.

Este asesino que solo es posible ver gracias a que la cámara nos señala otro modo en que se mina la agencia autoral en el *found footage*: no se puede tener control por todo lo que se filma, e incluso hay alguien que nos mira todo el tiempo, estemos o no filmando.



Figura 12. V/H/S

Fuente: Bettinelli-Olpin *et al.* (2012, 1:10:46)

Siempre mirando, siempre siendo visto

A mediados del 2009, en YouTube empezaron a cargarse los episodios de una serie web en formato *found footage* llamada *Marble Hornets*. En ellos, con la ayuda de intertítulos, se narra la historia de Jay, quien trata de averiguar lo que le pasó a su amigo Alex cuando grababa una película hace años y que, desde que abandonó el proyecto abruptamente, se ha recluso de la sociedad. Regresando sobre sus pasos y revisando el material, Jay descubre una extraña figura que acecha en los videos: un hombre muy alto, delgado, vestido con saco y pantalón negros, con la cabeza blanca y sin rostro. Esta figura es conocida en el mundo de internet como Slenderman.

En el 2015, la serie web fue adaptada en una película *found footage: Always Watching: A Marble Hornets Story* (Moran, 2015). Sus protagonistas son un grupo de trabajadores de un canal de noticias: Milo, el introvertido camarógrafo, y su compañera de trabajo de la que está enamorado, Sara, la atractiva reportera del noticiero, y Charlie, nuevo integrante que completa el triángulo amoroso.

Milo empieza a notar que las cámaras con las que trabajan muestran fallos de *glitch*, en los cuales se asoma Slenderman, que es invisible ante el ojo desnudo, pero no ante el visor de la cámara. Milo se obsesiona y, presa del pánico, empieza a instalar cámaras y proyectores en su casa. Cuando logra convencer a Sara y a Charlie de que Slenderman existe, los tres intentan escapar, pero todos terminan muriendo en el bosque.

Lo que vuelve interesante a la película es el doble juego de su título: *Always Watching* (*Siempre mirando*) se entiende en dos sentidos: (1) Slenderman está *siempre mirando*, a pesar de que no podamos mirarle, pero también (2) el intento de Milo de mirarlo termina siendo *siempre mirado* por alguien más que Slenderman, por la tecnología de vigilancia con la que se rodea él mismo.

La brecha de dieciséis años que separa a *The Blair Witch Project* de *Always Watching* pesa mucho al hablar de la vigilancia: mientras que en la primera se alterna solo lo grabado por dos cámaras, en *Always Watching* hay muchas cámaras que desde distintas lógicas y posiciones registran los hechos: las cámaras del noticiero, las cámaras de los celulares, las cámaras de vigilancia del estudio (figura 13). Todos estos puntos de vista son mostrados a lo largo de la película, y abundan los momentos en los que los personajes no ven que son mirados; es decir, en las pantallas aparece Slenderman, pero no hay nadie allí para verle, más que el espectador (figura 14). A pesar de todo este complejo sistema de grabación, los personajes no pueden escapar del fatal destino. En estas primeras dos décadas del siglo, la evolución del *found footage* nos señala la evolución en los sistemas de vigilancia sobre el individuo.



Figura 13 y figura 14. *Always Watching: A Marble Hornets Story*

Fuente: Moran (2015, 0:20:44, 0:23:10)

Slenderman solo puede ser visto a través de la falla en el código (el *glitch* en la pantalla), pero sus efectos pueden ser experimentados fuera del código (en los cuerpos de los personajes). A causa de esto, los personajes necesitan ver su entorno a través de las pantallas, ya que sus propios ojos son inútiles para ello. Necesitan, para sobrevivir, volverse *cyborgs*, y sus nuevos órganos son la videocámara, el teléfono celular y el proyector, sin los cuales no pueden defenderse de una figura que habita en la interdimensión del código.

Múltiples autores, múltiples máscaras: *Hikikovlogs*

El cortometraje *Hikikovlogs* (Neos Nora, 2016) aprovecha una confusión sobre su autoría para plantear comentarios sobre la agencia autoral del contenido de la web. Se trata de la recopilación del material de un videoblog en el que un joven, que se presenta a sí mismo como Hikikovlogs, nos introduce en su complicado entorno familiar. Vive con sus dos abuelos; la primera vez que los vemos interactuar, ellos le dan una paliza, llamándolo depravado por un hecho que no presenciamos. A pesar de que solo vemos 11 videos, los números varían del 1 al 18, sin que se nos explique la razón de la ausencia de los demás.

Esta falta de videos se hace más confusa con el reconocimiento en la propia obra, a través de intertítulos, de al menos cuatro agencias autorales: (1) un autor *explícito*, el protagonista del videoblog, Hikikovlogs; (2) el autor *citado* por los intertítulos, "usuario anónimo", que es quien subió los videos que son la base del armado que estamos viendo; (3) un autor *implícito*, que es el propio editor de la versión que vemos y que impone una estética particular, con la música extradiegética que sirve de puente entre los videos, así como con los intertítulos donde se explica el origen y confuso camino de los mismos; y (4) los autores *potenciales*, que se indica que posiblemente modificaron el contenido, además de los tres anteriores.

A lo largo de los videos, Hikikovlogs nos presenta a un muchacho del que está enamorado, y con el que tiene serios problemas para al menos presentarse. La primera vez que lo vemos es cuando le pide la hora en un parque, portando su característica máscara azul con la que nos priva de verle el rostro, al menos en un principio. Otras escenas en apariencia triviales incluyen a él bailando en ropa interior, practicando besos y contándonos cómo pasará su primera cita con su amor platónico. Cuando este no es correspondido, el videoblogger decide secuestrarlo, atarlo a una silla y seducirlo. Cuando su víctima intenta escapar, lo ahorca para así mantener su cadáver junto a él y luego revelarnos que lo mismo ha hecho con sus abuelos.

Hikikovlogs recurre a varias cámaras para continuar con su historia, ya sea dentro de la fortaleza emocional que el personaje encuentra en su cuarto o en el parque de una tranquila ciudad donde se enfrenta al amor de su vida. Usando la cámara de su *laptop* y la de su tableta electrónica, y alternando los azules del cielo abierto con los rojos de su habitación cerrada, se construyen espacios que alternan amenaza y seguridad, inocencia y malicia (figuras 15 y 16).

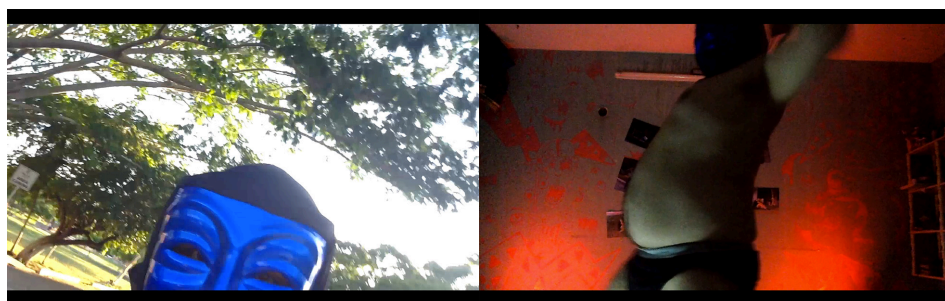


Figura 15 y figura 16. *Hikikovlogs*

Fuente: Neos Nora (2016, 0:10:39, 0:11:39)

Como varios personajes criminales, *Hikikovlogs* sigue la lógica de la máscara no solo como pared para ocultar su rostro a testigos, sino como poder simbólico sobre las víctimas. Se la quita para decirnos que ya no tiene miedo, pero la tiene puesta al

secuestrar a Fernando, y se la saca por última vez hasta que ya lo tiene atado a la silla. Mientras la música ironiza el encuentro de amor y el asesinato, caemos en cuenta que Hikikovlogs no usa la máscara para ocultar su rostro, sino para mostrar su verdadero rostro, el del asesino que es.

Esta lógica de doble máscara es eco de la múltiple máscara del autor del cortometraje, que sigue la lógica del reciclaje y reutilización del contenido de la web. Viviendo incapaces para decidir dónde empieza y termina la autoría de una obra, poner un límite a esto hace que estemos ya, voluntaria o involuntariamente, adquiriendo agencia autoral sobre la obra.

Atroz y la objetivación de la mirada

La última obra por analizar, *Atroz* (Ortega, 2015), nos muestra las cintas grabadas por un asesino serial en la Ciudad de México, y fue señalada, tanto en su campaña de *marketing* como por la crítica, como “la película mexicana de terror más violenta de la historia”¹⁷.

Es importante la locación, porque hay un marco en el que se pretende dar sentido a la historia, que es evaluado durante la primera secuencia, y se trata de vistas documentales de las calles de la capital mexicana: basura, prostitución, pobreza, desempleo, inseguridad y tráfico, alternándose con los créditos iniciales y estadísticas sobre la corrupción e impunidad que se vive día a día en México. Autos pitando, gritos de la muchedumbre, sirenas de policías y ambulancias, así como noticieros y reportes en la radio, son la pista de sonido que acompaña las imágenes, en una estética muy similar a los documentales de sinfonías de ciudades de principios del siglo pasado. Aquí se puede hablar de una sinfonía de la caótica metrópolis contemporánea, rebasada por sus problemas diarios que no paran de crecer.

Este documental de la ciudad se interrumpe por la historia de ficción, que es la de un agente policial que da con una pareja de sádicos asesinos que graban sus crímenes. De ese modo, y a lo largo de la película, se irán alternando estas escenas de ficción con *metraje encontrado*. Este segundo es sobre el que se comentará a continuación.

El desfile de espectáculos salvajes incluye la tortura y asesinato de una persona travesti y una prostituta, así como videos de cuando el propio protagonista era más joven y, junto con su hermana, torturó y asesinó a sus padres. La edición de estas escenas no solo incluye *jump cuts* a lo largo de las tomas, sino también *glitches* de la imagen y una pista de sonido cuyo volumen sube y baja. Estas alteraciones de la imagen y el audio van desde hacer más “soportable” el sadismo al ocultarlo, hasta hacerlo más insoportable al espectacularizarlo.

17 Una crítica que hace referencia a lo apropiado de su eslogan comercial puede encontrarse aquí: <http://www.revistacinefagia.com/2015/11/atroz/>

Entre estas escenas hay una lógica de expansión de los límites de la mirada de la cámara en su articulación con el cuerpo. Se distinguen tres interesantes POV: (1) la cámara en el puño, que viaja de la cercanía con el torso del golpeador al rostro de la víctima (figura 17); (2) el POV propio del cine pornográfico gonzo, que mantiene la lógica del *torture porn* en la cinta (figura 18); y (3) la toma del dildo con púas que se introduce en el ano del padre (figura 19).

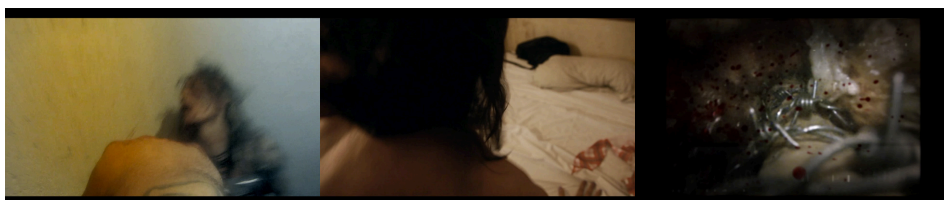


Figura 17, figura 18 y figura 19. Atroz

Fuente: Ortega (2015, 0:16:36, 0:30:20, 1:00:07)

Esta última toma es particularmente relevante no solo por lo chocante, efecto al que contribuyen la edición de sonido y las gotas de sangre que impregnan la pantalla. Cuando el protagonista pone a su madre el arnés con el dildo, al que se le enrollan púas, y la obliga a penetrar a su esposo, monta también una cámara miniatura sobre el dildo. Este pene de plástico que tiene montada una cámara y púas a su alrededor, y que penetra analmente al padre, supone el modo más brutal en el que la mirada se objetiva, se transforma en un objeto dentro de la diégesis (vía la cámara) para inspeccionar las grietas de la figura paterna, totalmente minada a modo de venganza.

Así como la cámara se adentra en los oscuros rincones del cuerpo, así la cámara del *found footage* es un recurso para adentrarse en los oscuros rincones de la traumada psique del personaje, que también es, precisamente como psique del individuo, sintomático de la psique de la sociedad en la que habita. Por ello también somos testigos de la salvaje violencia intrafamiliar con la que el protagonista vivió su desarrollo sexual en la adolescencia.

La cinta no trata solo de la violencia del personaje, sino de la violencia del personaje que está asentada en la violencia del entorno. Aquí es donde se distinguen, entonces, las dimensiones de violencia subjetiva y objetiva: la violencia subjetiva es la del feminicida sádico que asesina personas travestis y prostitutas, pero la violencia objetiva es la que provoca esta devastadora consecuencia al mantener el estado misógino y machista.

Para exponer esto era importante ese breve documental de la ciudad al principio del filme, donde nada funciona: no funcionan las vías públicas, no funcionan las políticas públicas, no funciona el gobierno, no funciona la familia, no funciona la policía, no funciona el Estado, en fin, no funciona ninguno de los engranes de la vida social. Le dicen

al protagonista que es “un pinche error de la naturaleza”, pero es claro que el policía no entiende el punto: le debió haber reconocido que él no es ningún error, sino el obvio resultado de un estado “natural” (es decir, fallido) de las cosas.

CONCLUSIONES: UN *FOUND FOOTAGE* PARA MAÑANA

El propósito de este texto fue presentar al *found footage* como una película que establece una posición de la cámara distinta a la ficción y la no ficción. Para ello, primero se discutió, brevemente, la ontología de la cámara, y lo beneficioso que puede ser para profundizar el análisis pasar de la distinción entre *objeto de representación y representación del objeto* a la distinción entre *representación del objeto y enunciación de esa representación*.

Estableciendo la diferencia entre ficción y no ficción, con el papel que juega la cámara en ambas, identificamos la cámara del *found footage* como no solo un *objeto en la diégesis* (lo que la sacaría del registro de la ficción), sino, además, una película que se presenta como *carente de edición y armado* (lo que la sacaría también del registro de la no ficción), por lo que entra en una dimensión de la espectacularización del archivo.

El análisis de algunos *found footage* de los últimos veinte años permite distinguir que estos ejes apuntan a una inestabilidad de la agencia autoral, tanto en el sentido de un autor incapaz (los personajes documentalistas que no tienen poder sobre la filmación) como de un autor que enuncia desde otra dimensión (que adquiere poder sobre la capacidad de enunciación de la cinta).

No pasa despercebido que todos los ejemplos examinados sean obras de terror o ciencia ficción. Las características de las historias de estos géneros remitirían a personajes que se enfrentan a tragedias, desgracias o lo desconocido, justificando su vulnerabilidad y falta de poder sobre el producto que están realizando. El *found footage* de terror ha sido trabajado específicamente por Hubber (2017), cuyas aproximaciones, si bien coinciden en algunos puntos con los cinco ejes clave que presenté, difieren en dos asuntos que considero fundamentales, y que no pueden entenderse sin incluir la brecha entre el enunciado y la enunciación.

El primero de ellos es que Hubber (2017) identifica el estilo del *found footage* como potencializador del concepto de trauma (en el sentido sociopolítico del término, no en el psicoanalítico, es decir, como un estado afectivo que retorna e insiste) a través de un sentido de “inmediación e inmersión” (p. 1). Este sentido “quizá” pueda adquirirse en algunos productos audiovisuales¹⁸, pero es difícil considerar que el espectador se siente más “inmediato e inmerso” en películas como *Domingo*, donde precisamente ese estilo de filmación *imposibilita* que el espectador adquiera un sentido de inmediatez e

18 La pornografía gonzo es el mejor ejemplo. Véase el trabajo de Maina y Zecca (2016).

inmersión en el espacio, habitando en una brecha irreductible entre la representación y la enunciación de esa representación.

El segundo de los asuntos, y el que tiene implicaciones filosóficas más grandes, es que Hubber (2017) identifica el *found footage* como un género que nos convoca a buscar pistas en la pantalla “para investigar la evidencia visual del metraje en búsqueda de alguna verdad enterrada” (p. 15)¹⁹. El problema de seguir pensando en “la verdad oculta” es que perdemos de mira la dimensión de la verdad del decir (no que lo que se diga sea verdad, sino la verdad del propio acto de decir). Nuevamente, se pasa por alto que el documental dice la verdad en sus enunciados, pero a costa de ocultar su enunciación: se pierde de vista que hay una verdad en el decir mismo, más allá de lo que se diga.

El registro de la enunciación no es simplemente “el contexto” (como una pragmática de la comunicación humana podría apuntar). La enunciación opera incluso en aquellos lugares donde aparenta “solo” haber enunciado, aquellos lugares libres de la subjetividad del que enuncia, una vez que se decide que el contexto “es suficiente”.

Aquí podríamos separar nuevamente el *found footage* de la no ficción. En el cine documental más tradicional, epitomizado por el documental científico o educativo, se presentan “solo” hechos puros, enunciados sin enunciación. Pero, más bien, debemos ver el documental como una película esforzada por esconder su enunciación: sus enunciados “objetivos” señalan su esfuerzo particular por esconder su enunciación.

Curiosamente, esto no es lo mismo que decir que el documental miente. El documental más tradicional expone mucho saber: ciertamente, sabe muchas cosas, pero lo hace ocultando la verdad de su enunciación. Es decir, aun cuando miente (cabe recordar que para Plantinga un documental que dice muchas mentiras no deja de ser documental), dice la verdad de su enunciación en la formulación de la mentira misma.

Una vez que dejamos de entender la distinción entre ficción y no ficción como una película “falsa” y una “verdadera”, no debemos caer en la trampa posmoderna de que ficción y no ficción “se confunden”, o que sus fronteras “se borran”. Existe la ficción y la no ficción, pues la segunda apunta a una dimensión estructural de la verdad. Esto es innegable: la no ficción es una película que siempre habla sobre la verdad (que diga la verdad o no es otra discusión), y esta es la lección psicoanalítica sobre la verdad que siempre se dice a medias²⁰.

Entonces, el *found footage* no queda solo como una estrategia que presenta una historia “no verdadera” con el disfraz de un documental (como una aproximación muy

19 “To probe the visual evidence of the footage in search of some buried truth” (Hubber, 2017, p. 15).

20 El lugar esencial para entrar de lleno en esta discusión es el famoso escrito de Lacan (2009), “La ciencia y la verdad”.

superficial del falso documental, podría decir). El *found footage* nos habla de la imposibilidad de sus realizadores para llevar a término una filmación y, en el proceso, alguien adquiere esa agencia autoral sobre su producto. Estas películas son una estrategia del cine para señalar la imposibilidad de decir la verdad: alcanzan a decir que no llegamos a decir toda la verdad.

En el mundo de las “posverdades”, y de la búsqueda histórica por hallar la verdad, debemos optar por reconocer que siempre decimos la verdad singular de nuestra enunciación. Lejos de abogar a favor de la posverdad o la eterna relatividad de la verdad, se opta por señalar que es solo en la imposibilidad de decir toda la verdad que se accede a una dimensión estructural de la verdad. Mientras que el enunciado habita en la dimensión del semblante, la enunciación habita en la dimensión de la estructura.

En vez que buscar “la verdad oculta”, busquemos siempre la estructura que da origen al semblante, la verdad de la enunciación que siempre está presente incluso entre “enunciados objetivos”. Lo que hallamos en el *found footage* no es la “verdadera verdad”, sino la única verdad capaz de decirse: es imposible decir toda la verdad.

REFERENCIAS

- Aguilar, S. (2020). Del falso documental a lo falso de los documentales: el falso documental como síntoma del documental. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 19, 41-59.
- Arnheim, R. (1958). Who is the author of a film? *Film Culture*, 16, 88-95.
- Baron, J. (2014). *The archive effect. Found footage and the audiovisual experience of history*. Routledge.
- Bettinelli-Olpin, M., Bruckner, D., Gillett, T., Martinez, J., McQuaid, G., Radio Silence, Swanberg, J., Villella, C., West, T., y Wingard, A. (directores). (2012). *V/H/S* [película]. 8383 Productions, Bloody Disgusting, Studio71, The Collective Studios.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.
- Branigan, E. (2006). *Projecting a camera. Language-games in film theory*. Routledge.
- Brice, P. (director). (2014). *Creep* [película]. Bloomhouse Productions, Duplass Brothers Productions.
- Comanducci, C. (2018). *Spectatorship and film theory. The wayward spectator*. Palgrave Macmillan.
- Godfrey, M. (2007). The artist as historian. *October*, 120, 140-172.
- Hanich, L., y Holtzman, S. (productores). (2014). *Cosmos* [serie de televisión]. Cosmos Studios, Fuzzy Door Productions.

- Hubber, D. (2017). Exhuming the past: found-footage horror and national wounds. *Frames. Cinema Journal*, 11, 1-24.
- Kuhn, A., y Westwell, G. (2012). *Oxford dictionary of film studies*. Oxford University Press.
- Lacan, J. (2009). La ciencia y la verdad. En *Escritos 2* (pp. 813-834). Siglo XXI Editores.
- Leyda, J. (1964). *Films beget films*. Hill and Wang.
- Maina, G., y Zecca, F. (2016). Harder than fiction: the stylistic model of gonzo pornography. *Porn Studies*, 3-4, 337-350.
- Moran, J. (director). (2015). *Always Watching: A Marble Hornets Story* [película]. Bellevue Productions, Mosaic.
- Myrick, D., y Sánchez, E. (directores). (1999). *The Blair Witch Project* [película]. Haxan Films.
- Neos Nora (director). (director). (2016). *Hikikovlogs* [película]. Neos Nora; David Igneas (productores).
- Nichols, B. (2010). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.
- Ortega, L. (director). (2015). *Atroz* [película]. Cinenauta, Grotesque, LSD Audio, Zebra Studios, rABYA Producciones.
- Plantinga, C. R. (1996). Moving pictures and the rhetoric of nonfiction: two approaches. En N. Carroll y D. Bordwell (Eds.), *Post-theory. Reconstructing film studies* (pp. 307-324). University of Wisconsin Press.
- Plantinga, C. R. (2010). *Rhetoric and representation in nonfiction film*. Chapbook Press.
- Rojas, J. (2015). El documental, entre definiciones e indefiniciones. *Aisthesis*, 58, 279-312.
- Spielberg, S. (director). (2005). *War of the Worlds* [película]. Paramount Pictures; DreamWorks; Amblin Entertainment.
- Vigalondo, N. (director). (2006). *Domingo* [película]. Arsénico P. C.
- Villegas, P. C. (2009). Aproximaciones al territorio de la no ficción. *Revista KEPES*, 6(5), 157-168.
- Wees, W. C. (1993). *Recycled images. The art and politics of found footage films*. Anthology Film Archives.

CINE DE APROPIACIÓN EN LOS ALBORES DE LA ERA DIGITAL: REFLEXIONES A PARTIR DE LA OBRA DE HARUN FAROCKI

CAMILA FLORES FERNÁNDEZ*
Pontificia Universidad Católica del Perú
camila.flores@pucp.pe

Recibido: 24/6/2020 Aceptado: 6/7/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4865>

Resumen. La obra de Harun Farocki (1944-2014) se extiende por más de cinco décadas, y trata de manera primordial la imagen, sus significados, su relación con la ideología de masas, y las posibilidades y límites de su automatización y mecanización en la era digital. Mediante la técnica de *found footage*, Farocki ha establecido a lo largo de su trayectoria diferentes estrategias analíticas que le han permitido, a través de sus obras fílmicas, proponer una exhaustiva revisión y crítica a la imagen y sus implicaciones. En este ensayo se busca proponer reflexiones, a partir de la obra de Farocki, en torno a las políticas de la imagen, la relación con el autor/productor y su función en las esferas ideológicas, políticas y sociales.

Palabras clave: documental / ensayo fílmico / cine / estudio de medios / *found footage*

APPROPRIATION CINEMA AT THE DAWN OF THE DIGITAL AGE: REFLECTIONS FROM HARUN FAROCKI'S WORK

Abstract. Harun Farocki's work (1944-2014) has spanned for more than five decades, and has dealt primarily with the image, its meanings, its relationship with the mass ideology, and the possibilities and limits of its automation and mechanization in the digital age. By means of the found footage technique, Farocki has established throughout his career different analytical strategies that have allowed him, through his film works, to propose an exhaustive review and criticism of the image and its implications.

* Bachiller en Lingüística y Literatura por la Pontificia Universidad Católica del Perú (véase <http://orcid.org/0000-0002-1758-4036>).

This essay seeks to propose reflections, based on Farocki's work, on the politics of the image, the relationship with the author/producer, and its role in ideological, political and social spheres.

Keywords: documentary / film essay / cinema / media studies / found footage

APROPRIAÇÃO DO CINEMA NO INÍCIO DA ERA DIGITAL: REFLEXÕES DA OBRA DE FAROCKI

Resumo. O trabalho de Harun Farocki (1944-2014) se estende por mais de cinco décadas e trata principalmente da imagem, seus significados, sua relação com a ideologia de massa, e as possibilidades e limites da sua automação e mecanização na era digital. Por meio da técnica de *found footage*, Farocki tem estabelecido, através de suas obras cinematográficas, diferentes estratégias analíticas que permitiram-lhe propor uma revisão e crítica exaustivas da imagem e suas implicações. Este ensaio pretende propor reflexões sobre a política da imagem, a relação com o autor/produtor e seu papel nas esferas ideológicas, políticas e sociais, baseadas no trabalho de Farocki.

Palavras-chave: documentário / ensaio fílmico / cinema / estudo na mídia / *found footage*

En una entrevista del año 2008 para *South China Morning Post*, el artista, cineasta, crítico, autor y teórico alemán Harun Farocki (1944-2014) comentó sobre su obra fílmica: “Porque tantas imágenes ya existen, me desanima crear nuevas imágenes; prefiero hacer un uso diferente de imágenes preexistentes... pero no toda imagen puede ser reciclada; un valor oculto debe existir previamente”. Esta frase es, quizás, una de las más simples y acertadas descripciones de su obra visual, la cual, a pesar de contar con más de ciento veinte títulos, entre películas, videos e instalaciones, es más conocida por sus piezas documentales de corte ensayístico, en las que, a través del comentario y crítica de archivos visuales, analiza el poder de la imagen y sus usos, formas y medios.

El acto de documentar el mundo contemporáneo que emprende Farocki está constituido por diferentes formas de autoría, diferentes estrategias de análisis de la imagen y diferentes intenciones, entre artísticas, forenses, históricas, pedagógicas y críticas (Elsaesser, 2008). Para establecer una reflexión temática, Farocki incurre en la apropiación de películas —por lo general, de cineastas franceses como Robert Bresson, Jean-Luc Godard y los hermanos Lumière— y hace uso continuo de *found footage*, es decir, material audiovisual cuyo origen varía desde televisión y noticias, hasta manuales institucionales, videos de vigilancia y filmaciones caseras. Este método de creación busca, mediante la recombinación y reedición de material audiovisual preexistente, generar distintos significados (Steetskamp, 2008). Aunque podría resultar evidente —dado que ha sido ampliamente discutido y considerado en la mayoría de los estudios sobre arte y media del siglo xx—, cabe mencionar que las obras de Farocki que contienen prácticas de apropiación han sido abordadas sobre la base de discursos estéticos como la noción de reproductibilidad técnica de Walter Benjamin y el concepto cultural de “simulacro” de Jean Baudrillard (Benjamin, 1989; Baudrillard, 1993; Steetskamp, 2008).

De manera casi total, los documentales de Farocki son acompañados por texto. Para el autor, la palabra y la imagen están en un constante proceso de interacción: el comentario textual permite al espectador analizar la imagen, mientras que las imágenes encontradas del pasado producen nuevos significados e ideas (Blümlinger, 2004); la obra escrita acompaña, explica o es parte del proceso de elaboración de la obra fílmica (Elsaesser, 2008). Tanto como a través del montaje visual, es mediante la palabra —oculta generalmente como descripción práctica y desapasionada— como Farocki plantea sus principales críticas e informa la presencia verbal y visual del autor dentro de la obra (Elsaesser, 2008). Bajo este modelo, trató a lo largo de su obra temas como las guerras y genocidios del siglo xx, la arquitectura de los centros comerciales, de trabajo y supermercados, la historia audiovisual de sistemas culturales; y, hacia el final de su vida, la vigilancia, retención y castigo social (Blümlinger, 2004; Elsaesser, 2008).

En un texto de 1993, Farocki ya diagnosticaba el fin del “cine de autor” que había dominado la escena cinematográfica desde los años sesenta, y suponía como parte

necesaria de su obra posterior el reemplazo de este tipo de producción por lo que llamó la “industrialización del pensamiento”, producida por el avance de las tecnologías de producción de imágenes, que automatizarían y estandarizarían progresivamente su proceso de elaboración (Farocki y Wilson, 1993). El trabajo que alguna vez dependió por completo de los cineastas pronto podría ser hecho mediante operaciones automatizadas:

Hoy ya es posible, vía satélite, determinar lo que un hombre en las calles de Bagdad está leyendo en el periódico. Pronto será posible atravesar las nubes y luego las casas, y transferirlos a imágenes. Para mayor viveza, la perspectiva satelital va a ser trasladada a la de un niño que limpia los zapatos de un hombre mientras él lee el periódico en las calles de Bagdad. (Farocki y Wilson, 1993)

Esta realización anuncia el interés temático que guiará la exploración fílmica tardía del artista: las innovaciones técnicas de la imagen como dispositivo de control, las tecnologías de vigilancia y los regímenes de castigo social.

Farocki inició su tarea de resignificación y ensamblaje de *found footage* cuando la realización de cine y la producción de imágenes y videos eran costosas y escasas, y no existían matrices tecnológicas de búsqueda y acceso a las imágenes del mundo. Su obra, a través de sus incursiones documentalistas, da cuenta del paso de esta etapa a la invasión de imágenes de la era contemporánea, de la evolución hacia la automatización de la producción, la cultura de la vigilancia y el control masivo de la media sobre el pensamiento colectivo. En el paso de un paradigma a otro, como señala Thomas Elsaesser, Farocki, de manera más explícita que cualquier otro cineasta, empezó a examinar la compleja realidad de las imágenes y las posiciones subjetivas que implicaban. La nueva política de la imagen y una nueva crítica de la economía política ingresaron al cine alemán de vanguardia, enfatizando las tensiones entre subjetividad e historia (Elsaesser, 2004).

Para Elsaesser, existen dos características fundamentales con las que cumplen todos los temas que aborda Farocki para crear cine: “[El tema] debe permitirle presentarlo como un proceso; y debe permitirle establecer una relación especular consigo mismo”; por ello, Farocki elige situaciones de flujo, susceptibles de reversiones dialécticas y que tienen lugar en varias dimensiones a la vez. Una de esas dimensiones, invariablemente, refiere a su posición como cineasta, artista y escritor (Elsaesser, 2008). A través de la reflexión crítica sobre el lugar del realizador como recopilador, historiador y crítico, constante y simultánea a la realización de la obra fílmica, Farocki adopta la categoría del “autor-productor” establecida por Benjamin, en tanto transforma al lector y espectador en participante, y trasciende la división entre guion e imagen (Benjamin, 1998; Blümlinger, 2004).

La obra de Farocki sirve, entre muchas otras tareas, para empezar a teorizar el mundo contemporáneo de las imágenes. Sus montajes y narraciones presentan siempre

una duda profunda sobre la directa reproductibilidad de la “realidad” por la cámara (Pantenburg, 2015, p. 42). En este sentido, Farocki tomó como presupuesto a lo largo de su trayectoria las implicaciones ideológicas del cine como aparato de información, término introducido por Louis Althusser (1971) y utilizado por Siegfried Kracauer para discutir las limitaciones de una revolución desde el cine (Pantenburg, 2015). La percepción del cine como un aparato ideológico en el que se puede intervenir —retomando el espíritu que dejó Bertolt Brecht sobre el nuevo cine alemán, que influenció a Farocki durante los setenta y ochenta— le ha conducido a desarrollar un pensamiento político sobre el trabajo con imágenes. Se ha propuesto, así, su obra como un “pensar con imágenes”, una contribución a una teoría intrínseca a lo fílmico (Pantenburg, 2015, p. 68; Elsaesser, 2004) que permite articular la obra desde lo político, social e ideológico, esferas propias del cine, retomando la noción de Godard de “la película que piensa”.

Resulta relevante, entonces, realizar una revisión de las estrategias analíticas que usó Farocki para problematizar el lugar y la función de la imagen, prestando especial atención a sus obras tardías (2000-2014), que indagan —directa o indirectamente— en las posibilidades de la imagen en los albores de la era digital, las tecnologías de la imagen, y cómo la representación visual inculcada por la *mass media* modifica la percepción y la inscripción de la historia (Alter, 2004). A través de una lectura analítica de su obra como un conjunto, tanto de la producción fílmica como de las obras escritas que acompañan o describen al documental, se propone una reflexión sobre los métodos y estrategias de Farocki de análisis de la imagen, crítica ideológica de las transformaciones de la producción de imágenes, y estudio de las consecuencias de estas posibilidades en la esfera social y política.

Como se mencionó previamente, las estrategias creativas más características del cine documental de Farocki son la apropiación fílmica y el uso de *found footage*. En la técnica que emplea para poder dar sentido a este tipo de material heterogéneo, es de vital importancia construir un “montaje controlado”, similar al del cine soviético. El autor explica esto en una entrevista con Kaja Silverman citada por Alter (2004), en la que establece la distinción entre cine soviético (ideológico) y cine americano (de entretenimiento):

[...] el montaje para los soviéticos significa la yuxtaposición de ideas. Para los americanos significa en su lugar la yuxtaposición de componentes narrativos [...] el montaje soviético está fuera de la moda estos días. Solo los comerciales y las películas políticas lo usan. (p. 217)

El modelo de montaje soviético, aunque antiguo, responde a la inspiración del “montaje intelectual” de Serguéi Eisenstein en Farocki (Alter, 2004, p. 217), así como a la influencia de la tradición política brechtiana. Además, responde a la intención de autor de Farocki de expresar ideas utilizando las herramientas ideológicas y estéticas cinematográficas de persuasión, a la vez que demuestra su existencia y cómo operan.

Entre los actos del método de montaje controlado de Farocki, se encuentra, en primer lugar, la recolección y reorganización de imágenes y textos (*found footage* y *found texts*). La estrategia archivista de Farocki, sugieren Elsaesser y Wahlberg, consiste en realizar estos actos bajo la premisa de que los fragmentos, descontextualizados y contrastados, cuentan con una necesaria arbitrariedad e incoherencia, remiten a significados y discursos que pueden resultar opuestos, “demarcan su propio paisaje y demandan su propio territorio” (Wahlberg, 2008, p. 129). Luego se encuentra el “trabajo sobre una realidad previamente constituida”: la asociación, intersección, repetición y multiplicación de imágenes en el montaje (Blümlinger, 2004; Elsaesser 2008, p. 56; Wahlberg, 2008). La relectura mediante la reproducción y reedición de las imágenes, para Farocki, permite volver visible el tema subyacente (Elsaesser, 2008).

El cineasta trabaja, a nivel visual, con *found footage* para leer esas imágenes nuevamente; algo similar hace con textos de otros autores, *found texts*, citándolos o recitándolos. Propuestas teóricas de Hannah Arendt, Heiner Müller, Günther Anders o Carl Schmitt, entre otros, son utilizadas por el cineasta como material y puntos iniciales de reflexión (Blümlinger, 2004). En este sentido, la composición de Farocki se asemeja a la tarea de escritura humanística —cabría señalar que estuvo muy cerca de las letras y la producción académica durante sus casi diez años como autor y editor de la revista *Filmkritik*—, en la cual se suele entablar una lectura de fragmentos teóricos y artísticos para establecer una relación alegórica entre ambos elementos, así como se busca atender desviaciones propias del trabajo intelectual. Del mismo modo, se releen textos e imágenes con elementos nuevos para crear “una nueva capacidad analítica de la imagen” en el sentido propuesto por Giles Deleuze (Deleuze, 1989; Blümlinger, 2004, p. 169).

A través de la estrategia de copiar, pegar y cortar, señalar y contrastar, se establecen intertextos entre las diferentes imágenes y textos (Wahlberg, 2008). La intertextualidad se entiende aquí como la búsqueda, en un texto, de códigos o claves que den cuenta de la interrelación con otros textos (Kristeva, 1978), y esta se construye en la estrategia de Farocki al no relacionar las imágenes como rastros del pasado, sino como signos libres codificados por el contexto sociohistórico del medio en que se distribuyeron originalmente (Wahlberg, 2008). El autor describe la tarea de establecimiento de intertextualidad en *Interfaz* (1995), breve pieza que trata específicamente sobre su propio proceso de trabajo, la relación entre productor y producción fílmica, y la práctica de la edición de video, de la siguiente manera: “Escribo en las imágenes, y luego leo algo de ellas”. La mesa de edición del cineasta, en este sentido, aparece como la mesa de control metafórico del editor-cineasta-narrador-historiador (Wahlberg, 2008).

En su propia obra, Farocki seguirá emprendiendo una constante reflexión de su proceso creativo. Blümlinger (2004) ha anotado que, en el documental *Entre dos guerras* (1978), el artista enuncia nuevamente cómo funciona el montaje de ideas en su obra fílmica:

Si uno no tiene dinero para carros, tiroteos, ropa hermosa, si uno no tiene dinero para imágenes que le permitan el tiempo fílmico, de hecho, la vida de la película transcurre por su propia cuenta, entonces, uno debe invertir su energía en inteligencia, eso es, el vínculo entre elementos individuales. (p. 173)

En este sentido, los cortes, espacios vacíos y precisión en la elaboración y rigor estético de la mirada implícita en las construcciones secuenciales de Farocki son esenciales para lograr impacto en la relectura de material preexistente (Blümlinger, 2004, p. 173). Blümlinger menciona específicamente el uso del corte como un espacio intersticial que permite al espectador cuestionar las imágenes por sí mismo y de manera radical. De esta manera, como se mencionó previamente, Farocki opera bajo el concepto de “autor-productor” de Benjamin.

Imágenes de prisiones (2000) es uno de los ejemplos más representativos de las técnicas de apropiación crítica de la obra tardía de Farocki. El autor realiza un montaje de filmaciones desde y sobre la prisión, desde escenas específicas de películas de Robert Bresson y Jean Genet, hasta grabaciones de vigilancia, videos institucionales de entrenamiento, archivos de noticias y grabaciones de otros tipos de centros de retención. Se establece una aguda crítica acerca de estas instituciones —sobre la violencia, el abuso de poder, la precariedad y la vigilancia extrema—, pero también se propone una discusión abierta y extensa sobre temas de la experiencia humana que se encuentran “ocultos” en las imágenes, es decir, que están presentes en los videos, pero son solo visibles cuando existe en el montaje una intención (implícita o explícita) de hacer énfasis en ellos, como el voyerismo, la transgresión, la sexualidad, el control, la muerte y el olvido. En el ensayo “A cinematographic thesaurus” (2004), Farocki describe el criterio de selección que siguió para *Imágenes de prisiones*, en contraposición al utilizado por las mismas instituciones de las que extrajo dichas imágenes. El criterio de selección institucional de las prisiones es, para él, cerrado ante la sospecha o la hipótesis, puramente guiado hacia los hechos; se limita a dejar que las imágenes hablen por sí mismas (Ernst y Farocki, 2004). Farocki, por el contrario, se inclina por un análisis que escapa a lo objetivo, incluso sobreinterpretando o malinterpretando la imagen o video a propósito, con la finalidad de no vaciarla de significado, y a la vez esclarecer hasta qué extremo el cineasta es o no promotor o cómplice en los eventos que suceden en las imágenes (Ernst y Farocki, 2004), considerando, como observa Didi-Huberman (2009), que las imágenes, a pesar de la violencia que presenten, nunca están completamente del lado del enemigo.

El criterio de Farocki se ve específicamente en la elección de escenas para la secuencia de la sala de visitas de prisiones norteamericanas. Los guardias que se encargan de manejar las cámaras intentan demostrar al espectador las capacidades tecnológicas de las filmadoras de seguridad, y acercan la filmación a una pareja durante su hora de visita. Se puede ver que la mujer ha sacado de su cartera dos monedas y las ha deslizado sobre la mesa; la cámara de seguridad permite distinguir que una de

las monedas tiene un diseño nuevo y la otra es antigua. El hombre se inclina y observa las monedas atentamente. La lectura de esta imagen, describe Farocki, da cuenta de la percepción del preso del paso del tiempo en el mundo externo, en el cual no está participando (Ernst y Farocki, 2004). Este hallazgo remite a la cuestión central de la reflexión sobre la experiencia de la prisión: la paulatina deshumanización que resulta del aislamiento social del preso. Farocki caracteriza a esta escena como un pequeño descubrimiento en un material carente de valor en su contexto de filmación original, “una nueva variación en un antiguo *topos*” (Ernst y Farocki, 2004, p. 283).

De la misma manera, Farocki observa y comenta la prevalencia del erotismo y su naturaleza transgresora, y cómo la costumbre de la rutina genera adaptación a la prohibición, en torno a otra escena de la sala de visita, en la que un hombre y una mujer son capaces de intercambiar caricias prohibidas después de que él ubica el respaldo de una silla en el ángulo preciso en que puede cubrir las manos y los sexos de los dos. Luego el autor afirma sobre encontrarse con esta escena en los videos de vigilancia: “De repente hay una imagen de amor desafiando la prohibición, como una ley de la naturaleza” (Hüser y Farocki, 2004, p. 299). Otra reflexión que el documental propone desde la mecanización de la vigilancia es su uso para el castigo, la brutalidad y la violencia. En la misma prisión, la óptima tecnología de grabaciones exteriores denota los abusos y malas prácticas policiales, lo que termina con una larga secuencia que narra la innecesaria muerte de un preso metido en una pelea, por disparos policiales. La cámara que da cuenta milimétrica, segundo por segundo, de una muerte que puede ser ocultada mediante papeleo, a través de la estrategia de apropiación de Farocki se transforma en una representación de una “lógica despiadada de la ejecución” (Hüser y Farocki, 2004, p. 298) que, al suceder en el área pública de una institución de control, puede ser percibida desde la perspectiva de reaparición del espectáculo punitivo como foco de violencia (Foucault, 1975). En este contexto, la doble identidad de la cámara, como tecnología positiva y como amenaza de abuso e inscripción histórica del abuso ocurrido, la pone en una condición de igual peligrosidad que la de un arma: “El campo de visión y el campo de fuego coinciden”.

En este trabajo, así como en varios otros de Farocki, se emplean estrategias que han sido descritas bajo la categoría de *guerrilla filmmaking*. En una entrevista con Rembert Hüser, Farocki revela que consiguió acceso al material necesario para articular *Imágenes de prisiones* con la promesa de registrar —implícitamente, de modo positivo— la nueva tecnología de las prisiones (2004, p. 299). De igual manera, cuenta que se encontró en esa misma visita con un grupo activista que opera en contra de la institución de prisión. La contraposición de las imágenes conseguidas de ambas fuentes opuestas —a saber, imágenes como la capacitación de oficiales pertenecen a la institución, mientras que las imágenes de disparos y bombardeos ilegales son del grupo activista— genera una relación intertextual sumamente reveladora y crítica del funcionamiento de las relaciones de poder al interior de las instituciones de control (Foucault, 1975). Algo similar sucede

en *Un nuevo producto* (2012), donde Farocki realiza una grabación de las reuniones organizacionales de una empresa que se dedica a diseñar espacios arquitectónicos que garanticen la máxima optimización del personal. Sin la necesidad de narrar, la selección y presentación de tomas de las reuniones informa al receptor atento el cinismo y extremo vacío discursivo que resulta de la “absorción” de ideas de corte “socialista” (o que alguna vez lo fueron) a la cultura organizacional capitalista.

La discordancia entre la intención de la *performance* de los gerentes frente a la cámara en *Un nuevo producto* y lo que deja ver su discurso en la imagen termina por ser sumamente cómica e irónica. En un caso similar, en la misma entrevista a Farocki, Hüser plantea la posibilidad de ironía en la frase final de la voz narradora de *Imágenes de prisiones*, después de que remueven del área el cadáver del preso disparado: “De repente, ya no hay razón para disparar a los prisioneros”. Hüser pregunta por el establecimiento de una intención sarcástica en torno a la promesa de “aprimonamiento humanitario”, a lo que Farocki replica que la función final es responder a la falta de razones válidas para disparar a los prisioneros (2004). Así, es posible afirmar que la ironía y la sátira tienen un lugar en las generalmente objetivas y desapasionadas narraciones de Farocki; es importante establecer, no obstante, que dichas figuras retóricas tienen la función (casi) indiscutible de servir a una cruda crítica social, en tanto es a través de ellas que se devela lo ridículo o incongruente del sistema confrontado.

Imágenes de prisiones constituye, también, una de las muestras más destacadas del potente trabajo del narrador/comentador documental-ensayístico de Farocki. Como se puede ver en este primer ejemplo, el narrador ofrece un comentario no emotivo, desapegado, y utiliza un estilo narrativo por momentos didáctico e inquisitivo, y por otros fragmentario y poético, en el tratamiento de los temas (Elsaesser, 2008). El narrador es, en líneas generales, indistinguible de la “voz propia” del autor Farocki. En *Imágenes de prisiones* y en la mayoría de los casos —como *Imágenes del mundo e inscripción de la guerra* (1988)—, el narrador profiere un comentario cuidadosamente elaborado e instruye la visualización de la obra; en otros, se trata de una situación dialógica de múltiples capas entre personajes y el narrador —el mejor ejemplo de este estilo es *Ante tus ojos, Vietnam* (1982)—; y en casos menos comunes, el narrador no existe, la cámara de Farocki es un distante observador y no hay otra orientación para el espectador más que las estrategias de montaje, los cortes y las conexiones realizadas mediante las mismas imágenes, como en *Cómo vivir en la RFA* (1990) y *Un nuevo producto* (2012) (Elsaesser, 2008).

En otra entrevista con Thomas Elsaesser, Farocki comenta sobre su narrador:

[...] creo que a menudo hago un uso tan juguetón de los comentarios, propongo este significado y luego otro significado, y luego los cambio, como uno hace cuando se juega a las cartas en un juego. Nunca son las llamadas ilustraciones representativas de estas ideas. Nunca son eso. Siempre hay una lectura de las imágenes, a

veces una lectura proactiva, donde el público se cuestionará: “seguramente este no puede ser el comentario correcto para estas imágenes”. Entre las imágenes y el comentario hay un paralelo, pero es un paralelo que se encontrará en el infinito. (Elsaesser y Farocki, 2004, p. 187)

Así, el comentador opera con base en el presupuesto de infinita apertura de significados posibles de la imagen. Es importante establecer aquí la intención del narrador en la obra de Farocki, pues si bien ayuda a fijar la imagen del autor como voz crítica que (con diferentes grados de intensidad) guía al espectador a través de las imágenes recuperadas, Farocki establece límites precisos y tajantes sobre su entendimiento y posibilidad de error con respecto a los temas que trata en sus documentales.

Farocki, en su papel de autor/productor, manifiesta su voz crítica de manera clara y constante a lo largo de su obra; sin embargo, pocas veces aparece ante la cámara o habla con su propia voz, a saber, en *Fuego inextinguible* (1969) y las ya mencionadas *Entre dos guerras* e *Interfaz* (Elsaesser, 2008). La más memorable aparición de Farocki en una de sus propias obras —y que sirve para ilustrar el punto planteado en el párrafo anterior— es la que toma lugar en *Fuego inextinguible*. En esta brutal y reveladora escena, se muestra a Farocki sentado sobre un escritorio, lee el testimonio de un hombre vietnamita que fue víctima de fuertes quemaduras por napalm. Después de esto, se dirige al público para decir:

¿Cómo puedo mostrarte el daño causado por napalm? Si te muestro fotos de quemaduras de napalm, cerrarás tus ojos. Primero, cerrarás tus ojos ante la foto. Luego cerrarás tus ojos a la memoria. Luego cerrarás tus ojos a los hechos. Luego cerrarás tus ojos al contexto completo. (Elsaesser y Farocki, 2004, p. 173)

A continuación, procede a ofrecer al espectador una muestra de cómo funciona el napalm al apagar un cigarro en la piel de su brazo: “Un cigarro quema a 400 °C. Napalm quema a 3000 °C” (Farocki y Elsaesser, 2004, p. 173). Blümlinger (2014), sobre las apariciones de Farocki que operan más allá del narcisismo, apunta que siempre se encuentran dentro del contexto de editor revisando una imagen, de un autor haciendo notas o de un investigador planteando cuestiones sobre su trabajo (p. 173). El acto performativo de Farocki establece un importante punto de vista que permanece a lo largo de su producción, quizás de manera más implícita: el autor/productor/voz narradora instauro y admite su incapacidad de comprender completamente lo que sucede en las imágenes. Con esto no solo Farocki se distancia del montaje para evitar arrebatar al espectador la posibilidad de generar reflexión subjetiva, también fuerza a este mismo a enfrentarse con su propia condición limitada de receptor y creador de significantes sobre una imagen.

La obra *Guerra a la distancia* (2003) trata específicamente la generación de memoria, la tensión entre la guerra y la tecnología visual, los diferentes usos de la *mass media* como archivo y creación de un recordar colectivo, y las maneras en que nuestra percepción

cotidiana del presente y del pasado es definida por imágenes que se autoproclaman verdaderas, así como los principios de vigilancia y preservación (Wahlberg, 2008). El alcance reflexivo de esta demostración de la imagen como inscripción se logra, como ha sido mencionado en párrafos anteriores, mediante el proceso de montaje, recombinación y yuxtaposición de secuencias en la mesa de edición, con la exploración de la interfaz entre imagen y significado, percepción automática y natural, producción y reproducción de imágenes, recolección subjetiva y memoria intersubjetiva (Wahlberg, 2008).

La principal tesis de Farocki en este documental, como anota Wahlberg (2008), es que el significado de la imagen se transforma dependiendo del cuestionamiento o replanteamiento crítico al que sean expuestos, y en torno a la inmediatez espacial y temporal del evento al que hace referencia (p. 124). En *Guerra a la distancia*, el evento en torno al cual gira el video-ensayo es la guerra del Golfo y su cobertura mediática-militar: noticias de medios internacionales, grabaciones de tecnología militar, cámaras incorporadas a armas de guerra. Se busca demostrar que la atracción visual y las metódicamente manejadas narrativas mediáticas sobre la guerra lograron alejar la atención de su significado empírico en las víctimas, mientras que se cuestiona la óptica de guerra, cristalizada en los usos civiles de la tecnología militar (Wahlberg, 2008). Farocki da cuenta de una nueva visión del mundo, en la que la era electrónica se interrelaciona en la guerra, los informes de guerra y la reproducción industrial (Wahlberg, 2008). Al igual que en *Imágenes de prisiones*, el *motif* más oscuro e impactante de *Guerra a la distancia* es la atracción pervertida hacia la transgresión, la violencia y la destrucción, en el último caso, la fascinación de ver a través de la cabeza de los misiles (Wahlberg, 2008). En ambas obras, Farocki parece apoyarse en el goce voyerista del espectador para constituir su argumentación crítica, que finalmente terminará concluyendo que es la perversión del espectador lo que preserva el carácter mediático masivo de las imágenes apropiadas.

A diferencia del múltiple abordaje de archivos fílmicos de las últimas dos obras mencionadas y de la gran mayoría de ensayos de Farocki, *Respiro* (2007) utiliza una técnica distinta en el análisis de un evento sobre el que mucho se ha escrito, dicho y representado: el campamento de tránsito nazi de Westerbork. Kramer (2014) resalta la ausencia de las técnicas usuales del artista en esta producción, dado que solo se sirvió de una sola fuente, una grabación archivada, no finalizada, realizada por un judío mientras el campamento seguía en funcionamiento. Para Kramer, esta es la razón por la cual el documental se distingue intelectual y estéticamente entre la colección de Farocki y las producciones sobre el campamento Westerbork. El autor coloca el material existente al centro de la película para ofrecer una detallada relectura que reinspecciona cada inventario de imágenes del archivo (Kramer, 2014). El *found footage* que emplea Farocki aquí no muestra ningún acto de brutalidad, violencia directa o muerte que podría resultar una crítica directa al nazismo; sin embargo, la falta de claridad de la tendencia discursiva de

Respiro responde a la intención de ir más allá de la pura representación de la imagen para reflexionar sobre las posibilidades y limitaciones de las interpretaciones de una lectura (Kramer, 2014).

Si bien el comentario de Farocki es escaso y sutil en comparación con otras obras, el autor consigue ofrecer una introducción que establece un punto de vista crítico para lo que se va a ver a continuación, así carezca de la violencia explícita que caracteriza a las narrativas en torno al Holocausto. Farocki, en el rol de compilador, organiza y titula casi todas las secuencias para dar mayor tiempo a las que, de manera abierta a la interpretación, pueden revelar más sobre el estado de miedo y vulnerabilidad de los judíos de Westerbork. A través de las estrategias del comentarista —en este caso, solo de manera escrita—, se yuxtapone el discurso intrínseco que subyace a la producción libre de imágenes sobre un campo de concentración que evaden las muestras claras de brutalidad, con una perspectiva de los hechos absolutamente historiográfica, que interrumpe escenas que aparentan cotidianidad para narrar, paulatinamente, la deportación y muerte del camarógrafo, de quienes aparecen en la toma y virtualmente de todos los que aparecen o no en el material. Con el montaje que propone Farocki, no solo no es necesario mostrar, es necesario no mostrar. El narrador/comentarista, más bien, se ubica en la necesidad de pensar en Auschwitz dentro de la categoría de “lo imaginable” establecida por Didi-Huberman (2004) al estudiar las fotografías del Holocausto, ya que realizar esta crítica interna es lo único que apacigua la incompleta necesidad de comprender la imagen del campo de concentración (pp. 75-76). Esta reflexión pone de manifiesto, nuevamente, los límites de representación de la imagen, sea cual sea su naturaleza (Didi-Huberman, 2004).

Si podemos decir que, como señala Elsaesser (2008), Farocki es más que un cineasta, un escritor y un teórico de la imagen, podemos afirmar que su obra fílmica es más que una representación guiada de la realidad, un ensayo crítico sobre el proceso de (re)producir imágenes. El cine documental ensayístico de Farocki se apodera de las imágenes que la innovación tecnológica de su era permite y, para convertirlas en intertextos nuevos, las apropia, acumula, organiza, resignifica y confronta entre sí; critica a la imagen desde la imagen, devela lo que la imagen dice a pesar de sí misma, descubre el significado que su contexto le confiere, y estudia cómo su discurso modifica nuestra percepción del pasado y del presente. La obra fílmica de Farocki es, ante todo, una constante exploración de las posibilidades y límites de la imagen, lo que se genera y o que escapa a la representación, la relación entre la imagen y su autor/productor, su desarrollo, industrialización y automatización en la edad contemporánea. No obstante, su reflexión no carece de dimensión política. Farocki logra desarrollar una estética que utiliza un análisis crítico para atacar la violencia implícita de la producción y reproducción de imágenes: su difusión en la media, su dedicación a la vigilancia, su uso para cristalizar una narrativa bélica o política, su potencial como arma social. Mediante la imagen, también, Farocki nos confronta

con realidades de nuestra propia naturaleza, como productores, como críticos, como espectadores, como voyeuristas.

De la inmensa colección de filmografía de Farocki, que abarca más de cinco décadas, es una tarea complicada extraer solo unas cuantas reflexiones. Una de las más relevantes es que el centro crítico de la obra de Farocki, y su principal estrategia, es el montaje. Farocki realiza una revisión de la imagen desde la imagen, el montaje; en ese sentido, sirve como análisis, examen y transformación de la imagen en texto que verse sobre sí mismo, su relación con el autor y con el espectador, y que produzca infinitamente intertextos. En su uso de *found footage*, la principal estrategia analítica es el "montaje controlado" o "intelectual", que acumula, recolecta y reorganiza imágenes y textos, los asocia, copia, pega, yuxtapone, repite, señala, contrasta o multiplica en el proceso de montaje, ofreciendo una relectura mediante la reproducción y reedición de imágenes, que visibiliza las operaciones sistemáticas subyacentes y establece relaciones entre los fragmentos heterogéneos, a la vez que muestra en acción las operaciones ideológicas de la imagen cinematográfica. Los cortes, los espacios vacíos, la precisión y el rigor estético son esenciales aquí para lograr impacto en la reproducción del material preexistente. Farocki, desde su lugar como autor/productor, otorga mediante su composición narrativa una nueva capacidad analítica a la imagen, que permite al espectador crear intertextos de manera infinita. A través de piezas como *Interfaz* y *Entre dos guerras*, da cuenta de su constante tarea de reflexión en el proceso creativo.

En obras como *Imágenes de prisiones* se ve la apropiación crítica de Farocki en su expresión más lograda. El montaje utiliza videos de vigilancia, de entrenamiento, archivos de noticias y centros de retención, mientras dialoga sobre ellos. También versa sobre la violencia, el poder, la vigilancia, la sexualidad, la transgresión; con esto se quiere evidenciar las lógicas despiadadas de las instituciones de control, que ponen de manifiesto la doble identidad del aparato producto de imágenes. En esta obra, asimismo, se aprecia el riguroso y atento criterio de selección de Farocki, que opta por imágenes abiertas y un análisis de estas que no las vacíe de significado. Se busca escenas que den cuenta de las capacidades tecnológicas de la producción de imágenes, pero sin dejar de lado lo que pueden decirnos de la experiencia humana en su estado más natural, de nuestra propia violencia, goce de observación y transgresión.

El narrador/comentador de Farocki emplea diferentes aproximaciones al discurso de la imagen a lo largo de la obra del cineasta. Sin bien preserva un estilo objetivista, varía entre la fragmentación poética y la inquisición crítica del tema que se está tratando. En películas como *Imágenes del mundo*, el uso de elementos y recursos retóricos por la voz comentadora, como la ironía, la sátira, la discordancia o solo el silencio, permiten que la imagen hable por sí misma y, al develar los procesos ideológicos de la imagen, se convierten en medio de crítica social. Farocki ha admitido que añade y retira

comentarios de sus narraciones conscientemente, ya que opera sobre el presupuesto de infinita apertura de significado de la imagen. Si bien la intención del narrador ayuda a establecer su presencia crítica, también —en obras como *Fuego inextinguible*— versa sobre sus propios límites y establece los del espectador, como limitados creadores de significantes incesantes. En obras como *Ante tus ojos*, *Vietnam*, el narrador dirige al espectador, lo guía en el proceso de observar y reflexionar. En otras, como *Un nuevo producto* o *Respiro*, el narrador toma un lugar secundario, para permitir a las imágenes hablar. Específicamente, en *Respiro* se emplea una técnica diferente de establecimiento de crítica, que oculta la imagen para mostrar, y opta por no decir para dar cuenta de la imposibilidad de concretar el deseo de comprender imágenes de naturaleza extrema, manifestando nuevamente los límites de la representación como estrategia analítica.

En documentales como *Guerra a la distancia*, Farocki reflexiona sobre la guerra y su inscripción en la historia colectiva a través de su posicionamiento mediático. Una vez más, nos confronta con el peligro de la mecanización de la producción de imágenes, y con nuestros límites y responsabilidades como espectadores, a veces responsables, a veces morbosos.

Farocki inició la tarea de reordenar y resignificar el *found footage* décadas antes de la democratización de tecnologías de acceso a datos y de nuevas maneras de producir cine y documentos visuales. Hoy, nos enfrentamos a una abrumadora multiplicidad de imágenes, y para crear productos que establezcan una posición crítica de cómo este fenómeno modifica nuestra relación con el cine, la *mass media* y con nuestra realidad, resulta relevante recurrir a la historia de las reflexiones teóricas y críticas en torno a la imagen y su poder. Las principales estrategias analíticas de Farocki se desarrollaron con este proceso hacia los albores de la era digital, y podemos decir que aún son vigentes para pensar el cine en la era digital. Retomando a Godard, “la película que piensa” que creó Farocki todavía nos sirve para pensar sobre el presente.

REFERENCIAS

- Alter, N. (2004). The political im/perceptible: Farocki's *Images of the world and the inscription of war*. En T. Elsaesser (Ed.), *Harun Farocki* (pp. 211-234). Amsterdam University Press.
- Althusser, L. (1971). *Ideología y aparatos ideológicos del Estado*. Oveja Negra.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Taurus.
- Benjamin, W. (1998). *Understanding Brecht*. Verso.

- Blümlinger, C. (2004). Slowly forming a thought while working on image. En T. Elsaesser (Ed.), *Harun Farocki* (pp. 163-175). Amsterdam University Press.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2. The time-image*. University of Minnesota Press.
- Didi-Huberman, G. (2004). *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*. Paidós.
- Didi-Huberman, G. (2009). *How to open your eyes*. Archive Harun Farocki Filmproduktion.
- Elsaesser, T. (2004). Political filmmaking after Brecht: Harun Farocki, for example. En T. Elsaesser (Ed.), *Harun Farocki* (pp. 133-153). Amsterdam University Press.
- Elsaesser, T. (2008). Harun Farocki: filmmaker, artist, media theorist. *Afterall: A Journal of Art, Context and Equity*, 11(Spring/Summer), 54-63.
- Elsaesser, T., y Farocki, H. (2004). Making the world superfluous: an interview with Harun Farocki. En T. Elsaesser (Ed.), *Harun Farocki* (pp. 177-189). Amsterdam University Press.
- Ernst, W., y Farocki, H. (2004). Towards an archive for visual concepts. En T. Elsaesser (Ed.), *Harun Farocki* (pp. 261-286). Amsterdam University Press.
- Farocki, H., y Wilson, P. (1993). The industrialization of thought. *Discourse*, 15(3), 76-77. <https://www.jstor.org/stable/41389286>
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- Hüser, R., y Farocki, H. (2004). Nine minutes in the yard: a conversation with Harun Farocki. En T. Elsaesser (Ed.), *Harun Farocki* (pp. 133-153). Amsterdam University Press.
- Kramer, S. (2014). Reiterative reading: Harun Farocki's approach to the footage from Westerbork transit camp. *New German Critique*, 123(Fall), 35-55. <https://www.jstor.org/stable/43910632>
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica 1. Fundamentos*.
- Pantenburg, V. (2015). Le film qui pense. Image, theory, practice. En *Farocki/Godard. Film as theory* (pp. 33-72). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789089648914>
- Steetskamp, J. (2008). Found footage, performance, reenactment: a case for repetition. En J. Kooijman, P. Pisters y W. Strauven, *Mind the screen* (pp. 333-344). Amsterdam University Press.
- Wahlberg, M. (2008). The trace in contemporary media. En M. Wahlberg (Ed.), *Documentary time. Film and phenomenology* (pp. 118-143). University of Minnesota Press.

ÓSCAR PÉREZ (1981-2018): CHRONICLE OF A DEATH FORETOLD

ALLAN DENEUVILLE*

University Paris 8, France / University of Québec in Montreal, Canada
deneuville.a@gmail.com

Recibido: 14/5/2020 Aceptado: 24/8/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4866>

Abstract. In this article, we propose the comparative study of two works that use videos of Venezuelan political opponent Óscar Pérez who was killed during a military raid. Romain Champalaune's film (*The Life and Death of Óscar Pérez*) and the website of the British collective Forensic Architecture question us about the future of user-generated content and the place of the artist and the researcher in the society of hyperproduction of texts and documents. After introducing the Pérez case and presenting the works, we analyze the regime of proof and the idea of truth and the archive in the era of algorithmic governmentalities. Finally, we study how investigation and the collection of user-generated content allow for a shift in our power regimes through the implementation of counter-narrative to that of the powers that be.

Keywords: Óscar Pérez / monster-archive / counter-narrative / user-generated content / captopticon

ÓSCAR PÉREZ (1981-2018): CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA

Resumen. En este artículo, proponemos el estudio comparativo de dos obras que utilizan los videos del opositor político venezolano Óscar Pérez que fue asesinado durante una incursión militar. La película de Romain Champalaune y el sitio web del colectivo británico Forensic Architecture nos cuestionan sobre el futuro del contenido generado por el usuario y el lugar del artista y el investigador en la sociedad de la hiperproducción de textos y documentos. Después de presentar el caso Pérez y las obras, analizamos el régimen de la prueba y la idea de la verdad y el archivo en la era

* PhD candidate in Comparative Literature and media studies at the University Paris 8, France. (see: <https://orcid.org/0000-0002-8936-9490>).

de las gubernamentalidades algorítmicas. Finalmente, estudiamos cómo la investigación y la colección de contenidos generados por los usuarios permiten un cambio en nuestros regímenes de poder a través de la implementación de la contra-narración a la de los poderes fácticos.

Palabras clave: Óscar Pérez / monstruo-archivo / contra-narración / contenidos generados por usuarios / captoticon

ÓSCAR PÉREZ (1981-2018): CRÔNICA DE UMA MORTE ANUNCIADA

Resumo. Neste artigo propomos o estudo comparativo de dois trabalhos que utilizam os vídeos do opositor político venezuelano Óscar Pérez, quem foi morto durante uma incursão militar. O filme de Romain Champalaune e o site do coletivo britânico Forensic Architecture nos questionam sobre o futuro do conteúdo gerado pelo usuário e sobre o lugar dos artistas e dos pesquisadores na sociedade da hiperprodução de textos e documentos. Após a apresentação do caso Pérez e das obras, analisamos o regime de prova e a ideia de verdade e de arquivo na era dos governamentalidades algorítmicos. Finalmente, estudamos como a investigação e a coleta de conteúdo gerado pelos usuários permitem uma mudança nos nossos regimes de poder através da implementação da contra-narração como contraposição dos poderes de fato.

Palavras-chave: Óscar Pérez / monstruo-archivo / contra-narracão / conteúdo gerado pelo usuário / captoticon

WHO IS ÓSCAR PÉREZ?

On January 15, 2018, thousands of people witnessed the live execution of Óscar Pérez, a Venezuelan citizen. The video did not come from any deep-web snuff movie but from Instagram posts. Óscar Alberto Pérez was a Venezuelan police officer born in 1981, who worked for the military special forces unit CICPC (*Cuerpo de Investigaciones Científicas, Penales y Criminalísticas*) for 16 years. An ambiguous and atypical personality, he shared every moment of his life on social media. He could be seen parachuting with a dog in his arms, giving lessons at the police academy, bringing medicine to sick children, fighting against the corruption very present in his country, sending messages of love to his children, etc. With his GI Joe look, his blue eyes and his eccentric personality, he had become a very popular personality on the Venezuelan social media. His posts gave him the stature of an action movie character, which he became in 2015 when he played in the movie *Muerte Suspendida*, directed by Óscar Rivas, the role of a police officer investigating a rogue kidnapping that ends with a very Hollywood-style assault by special forces to free the hostage. The film was a great success in Venezuela and the director earned police protection after he received death threats from the corruption networks exposed in the film.

In 2017, Óscar Pérez's life changed dramatically when he became a leading figure in the Venezuelan government's protest against the political and economic crisis. Indeed, Venezuela has been undergoing a deep socioeconomic crisis since 2010, which began under the presidency of Hugo Chávez, and continues, even today, under the one of Nicolás Maduro, president of the Venezuelan Republic¹ since 2013. A growing part of Venezuelans is living in extreme poverty due to inflation and the high cost of basic necessities. Faced with this situation, the opposition to Nicolás Maduro, which accuses him of economic mismanagement and authoritarian drift, attempted to set up a referendum for a presidential impeachment. But it was rejected by the National Electoral Council which is a pro-Maduro institution. Thousands of Venezuelans went to protest and called for the president's resignation. As the economic and social situation did not improve, and Nicolás Maduro refused to dialogue with the opposition, large-scale demonstrations began to shake the country from January 2017. These protests were compounded by a constitutional crisis when, at the end of March 2017, the Supreme

1 Defining Nicolás Maduro as the president of Venezuela is not a political position on our part. His legitimacy is in fact questioned by part of the country's population and by a number of foreign states, which consider Juan Guaidó, a young deputy of the National Assembly who will be self-proclaimed president of the Venezuelan Republic on January 23, 2019, as the true representative of the Venezuelan people. If we qualify Maduro as president, it is to be as close as possible to the events surrounding the death of Óscar Pérez, because Juan Guaidó has so far not been recognized by the Venezuelan people but only by foreign political bodies.

Court of Justice, also a pro-Maduro institution, dissolved the National Assembly. Many international observers regarded it as an attempted *coup d'état*.

On June 27, 2017, in the midst of the political crisis, Óscar Pérez threw four grenades from a helicopter to the Supreme Court of Justice in Caracas. The helicopter transporting him carried a flag with the words “350 *Libertad*,” in reference to the Article 350 of the Venezuelan Constitution: “El pueblo de Venezuela, fiel a su tradición republicana, a su lucha por la independencia, la paz y la libertad, desconocerá cualquier régimen, legislación o autoridad que contraríe los valores, principios y garantías democráticos o menoscabe los derechos humanos.” (The Venezuelan people, faithful to its republican tradition, to its struggle for independence, peace and freedom, must ignore any regime, legislation or authority that is contrary to democratic values, principles and guarantees or threatens human rights.). The attack by Pérez caused no casualties. He acted face to face and claimed responsibility for his act on Instagram shortly afterwards through various videos. In one of these videos, surrounded by five men, four of them masked, he called for a popular uprising. He said: “Somos nacionalistas, patriotas e institucionalistas. Esta lucha no es con el resto de las fuerzas estatales, es contra la tiranía de este gobierno.” (We are nationalists, patriots and institutionalists. This struggle is not against state forces but against the tyranny of this government.). President Nicolás Maduro called the attack on the Supreme Court of Justice a terrorist act and Óscar Pérez became the most wanted man in the country. He was on the run for six months. This did not prevent him from appearing publicly on July 13, 2017 during a demonstration in Altamira and calling on the Venezuelan people, in front of the cameras of anonymous people and journalists, to bring down this “narco-government”. On December 18 of the same year, he succeeded, with the help of fifty other rebels, in an operation against the National Guard. The attack again caused no casualties. Pérez and his acolytes took the weapons of the members of the National Guard before tying them up and filming them. They then published a video on social media in which they made fun of the guards and ridiculed them for their support to Nicolás Maduro’s regime.

Óscar Pérez’s escape ended on January 18, 2018, during a raid in the city of El Junquito, in which Óscar Pérez and his teammates (Daniel Enrique Soto Torres, Abraham Lugo Ramos, Jairo Lugo Ramos, José Alejandro Díaz Pimentel and Abraham Israel Agostini) as well as a pregnant woman and a child lost their lives. Six other people were arrested. Throughout the raid, Óscar Pérez alerted Venezuelan and international public opinion on the situation by posting videos on Instagram. Internet users followed the military operation, which lasted several hours. On numerous occasions, Pérez announced his intention to surrender, but the military group besieging him refused it. In these videos we can hear the sound of bullets whistling, grenades exploding, screaming, crying. Óscar Pérez’s face is covering in blood as one publication follows another. We can

hear the dialogue of the deaf between him and the special forces that are besieging the building. As Óscar Pérez says in one of the last videos published: "We warned that we were going to surrender, but they won't let us surrender, they want to kill us! [...] I want to ask the Venezuelans not to give up, to fight, to go out into the streets, it's time for us to be free!" In another post he bids farewell to his children. These videos were seen live by a large number of Venezuelans before the posts stopped and, a few hours later, President Nicolás Maduro confirmed the death of Pérez and his team members, describing them as "rebels" and "terrorists financed by Colombia."

The NGO Human Right Watch deplored "an extrajudicial execution" reminiscent of "the dictatorships in Argentina and Chile" (Human Rights Watch, 2018). Amnesty International, for its part, denounced an "illegal execution" (Amnesty International, 2018). The Venezuelan Episcopal Conference (CEV) has described the operation as a "horrible massacre" (Granado, 2018). Part of international opinion has also described the El Junquito raid as a "massacre" and severely criticized the Maduro regime. On social media, the hashtag #OscarPerezHeroedelPueblo (Óscar Pérez, hero of the people) spread worldwide. In Venezuela, demonstrations took place the day after Óscar Pérez's death and on the first anniversary of his disappearance.

THE ART PIECES

The videos produced and disseminated on social networks by Óscar Pérez were the starting point for two artistic projects: a film directed by Romain Champalaune and a website put online on the platform of the British collective Forensic Architecture.

Romain Champalaune's movie *Life and Death of Óscar Pérez* won the Jury Prize at the Brive Film Festival in 2019. It is a medium-length film that goes back almost chronologically to Óscar Pérez's videos. The first part of the film is made up of videos of Óscar Pérez's life before the attack on the Supreme Court of Justice, which makes it possible to recontextualize his face, transformed into a figure tinged with the mythical aura of political martyrs. This first part is full of light, both in terms of content and luminosity of the images. In the middle of the film, as if to mark a real tipping point, the atmosphere of the film, just like Óscar Pérez's life, changes completely with the events of June 27, 2017. The videos are darker and take place more in nocturnal environments. Pérez is himself as if transfigured. His face, which could make you think of a toothpaste ad in the first part, becomes closed and serious. It is this new character that we will follow until the end of the film, until his death. The structure of the film invites a double viewing in order to measure the gap between the character of Óscar Pérez before and after his commitment against Nicolás Maduro's regime. The opening scene, for example, has a completely different meaning the second time it is viewed. We see Óscar Pérez, with his back turned to look in a mirror, shooting his revolver at a mannequin behind

him. From the very beginning of the video, the tragic destiny of Óscar Pérez materializes before our eyes, as he shoots at his past, what is behind him is going to die.

If we emphasize on the images from before June 27, it is because they allow us to anchor Óscar Pérez in a different temporality from that of political events, and because it allows us to show the difference between this film and the second project we suggest studying, which is “The Killing of Óscar Pérez” by the British collective Forensic Architecture (2018). Even if part of their research is shown in the most important art institutions in the world, Forensic Architecture carries out a work of investigation between architecture and investigative technologies in order to propose studies on state violence or the violation of human rights. In this perspective, the members of the collective also work with judicial institutions such as the International Criminal Court of Human Rights, or NGOs such as Amnesty International. In 2018, in partnership with the English investigative magazine Bellingcat and Venezuelan journalists, they collected approximately seventy documents related to the El Junquito raid (social media videos, photographs, audio recordings leaked from police communications, official speeches, etc.) in order to investigate and determine the perpetrator of the extrajudicial killings of Óscar Pérez and his team members. Based on these documents, they created a website consisting of a 3D map and a timeline showing the probable development of the events of January 18, 2018. Visitors can browse the website to view or listen to the “evidence” gathered by the collective and locate themselves on the map from the geographical position where the documents were recorded.

We can then wonder about the status of an image produced on social media. Is it an evidence in itself or should we wait for artists, researchers and investigators to link it with other documents before it becomes an evidence? The administration of proof and the frameworks for its reception differ according to the disciplinary field mobilized, because the conceptions of “truth” and the expected ends of these practices also differ. But looking at the works of Forensic Architecture and Romain Champalaune, we can ask ourselves whether the boundaries are not becoming more and more permeable. In an age of big data and visual and textual hyperproduction, these artistic practices also teach us about how we can navigate the immensity of the “monster-archive” (“*archive-monstre*,” Fraser, 2019) that Internet is. How do artists play with or subvert the logic of the Internet? And how can their work enable “counter-narratives” in the face of the dominant powers?

ESTABLISHING THE EVIDENCE

As Eyal Weizman writes in *Penser l'image III* (Weizman, 2017), the status of the image has changed with digital technology, and the multiplication of video and photo capture devices and smart phones. Until about thirty years ago, the images of conflicts we had

access to were those taken by war reporters. They went into the field², experienced the conflict, and had to take the right picture, the one that would mark the distant consciousness of the conflict. But today, in the digital age, “the rise of first-hand sources has broadened the perceptive horizon of conflicts. It has also allowed those involved to become unarmed actors rather than victims”³. (Weizman, 2017). A shift in the regime of representation has thus taken place, bringing a phenomenon of empowerment where everyone can become a producer of representations concerning him/herself or his/her environment. With these unarmed actors documenting conflicts, we can say that the question of the lack of representation, even if it remains a major issue, is less problematic than before. However, the ability to give everyone the opportunity to take images also upsets our surveillance regimes. We would no longer evolve in a *panopticon*, as Michel Foucault theorized after Jeremy Bentham, a system in which few people can monitor a large number of individuals, without the latter knowing when they are or are not being observed. We would have gone to the *catopticon*, a principle of surveillance, as theorized by Steve Mann, in which everyone can monitor everyone. In this broadening of the “perceptual horizon of conflict,” the artist and the researcher are no longer confronted with an absence of representation but with a set of scattered representations of the same event taken from different points of view. He/she must then arrange them in order to give them meaning. Eyal Weizman calls this set of representations a “complex of images.” To construct the overall image of the conflict requires going through this complex and “requires building architectural models in order to render images and videos to bring them together, to archive them and to put them in relation”⁴ (Weizman, 2017). The overall image must always be created by assembling the images found (on the Internet, on television, in judicial reports, etc.), which represent only a tiny fraction of the event. It is only through this assemblage that one will be able to say something about the conflict and thus constitute the “evidence” necessary for one’s judgment (legal, political or popular). An image as such cannot be a proof. To be an evidence, an image must be related to other texts and images in an ecosystem of discourse. For example, a picture of a concentration camp is not an evidence in itself. It is an evidence because it is part of a whole network of evidences, discourses and a common history. A person outside of this network, and having never heard of the Shoah, will only see it as a photo of a building like any other. Evidence then always needs to be established by the creation of a network of evidence. This is where

2 The idea that they needed to go into the field presupposes that they were always individuals from outside the conflicts that documented them. This may have given rise to a certain amount of controversy, around the photographer Kevin Carter for example, about a possible neocolonial aspect of the approach. We cannot develop here the ins and outs of such a reflection, but it seemed important to us to mention it.

3 Our translation

4 Our translation

we find the tension between the *captoticon* and the *panopticon*: to hold power now is to possess the tools to reconstruct a “complex of images”.

An image needs to be related and contextualized in order to become evidence. It must therefore be reinserted into its production and reception context to make it do something. A reconstructed image complex does not just show something; it is a document that can make people act. An image has this capacity to make us make decisions. This postulate of the agentivity of images is at the heart of the emergence of Visual Studies in the 1990s which, opposing the descriptive-interpretive methodology of images, decided to study the effects of images⁵. We limit this postulate by saying that images do not do things on their own, but we do things with images. It is then not a question of dealing with the power of the image but of acting through the image. We can then imagine that the individuals capturing the political events that they have in front of them with their mobile phone do not do it in an esthetic perspective but rather in the hope that their video will make act. However, their image alone cannot represent reality because it is already captured in the technical devices that fictionalize it⁶—the framing, the editing. It is then necessary to develop a research practice focused on the gathering of images, and the verification, localization and reconstruction of events by taking several points of view into account. This multiplication of points of view on the events can then help to dispel lies and misinformation. It is therefore in the thoughtful elaboration of an archive that evidence is constituted that can be acted upon, i.e. allow the rendering of a judgment in favor of one or the other party, set up the beginning of demonstrations or lead to the resignation of a political personality, for example. This archive also allows history to be written, because history, in order to be written, always needs archives on which to base itself. The archive always precedes the writing of history. The change in the media regime brought about by the Internet and social media allows everyone to question the words of the state authority, as well as the ones of historians or journalists, in the writing of daily life and history. Everyone can go in search of available documents from their computer in order to build evidence⁷.

5 The success of this idea of the performativity of images can be seen not only by the extent of the academic works devoted to the question but also by the passage of this idea outside the academic field, with journalists writing about a presumed role of images in stopping wars, for example.

6 As artist and director Hito Steyerl said apropos of her piece *Red Alert*: we are at “the end of video as a medium for representing something real. [...] Imagine that: the most real image didn’t show anything at all.”

7 This investigative approach by everyone has been staged in a very enlightening way this year in the micro-series *Don’t F**k with Cats: Hunting an Internet Killer* by Mark Lewis broadcast on Netflix. In this series, a few Internet users go on a search for a young man killing kittens on video. Their investigation will allow them to discover the identity of the latter and to collaborate with the police when he turns out to be the Canadian murderer Luka Magnotta.

We can say that Romain Champalaune's film and Forensic Architecture's website allow us to reconstruct an event by assembling videos and additional information (topography, chronology, audio recordings) about it. They constitute an archive of the Óscar Pérez case that allows us to get to know the event, and to preserve the material traces that risk disappearing due to their technological dependence (to a format, a platform like YouTube, etc.). For example, the Instagram account on which Óscar Pérez published his videos was deleted by the platform. The videos that still exist now are the archives created by the two artists, and Instagram and YouTube accounts of anonymous web users who republished them. These backups in the form of republication not only save these videos from oblivion but also allow future work on these documents for historians, journalists or anyone else. It is these backups that allow us to write this article today. They prevent, at least for as long as they exist, Óscar Pérez to become "a gap in the archive" (Schenk, 2014). As archive theorist Dietmar Schenk says: "The function of archives is to preserve the historical material from which facts are uncovered, demonstrated and constantly verified, corrected and reinterpreted." (Schenk, 2014). But this, of course, requires that the videos are not lost and that they are recorded and archived, in the professional sense of the word, because an existence on the Internet does not mean visibility and a sufficient basis for historians to be able to work with, who will then have to recreate the complex of imagers themselves from the traces found on the Internet before being able to set to work.

The history of the archive and the history of writing are inseparable. Without a written archive, without a record of the fixed past, we remain in the oral transmission of history. There is therefore a concentration of power in the hands of those who possess the writing and those who constitute the archive. As the old saying goes: it is always the victors who write history. However, this is changing today with the visual regime. The very essence of video, which has a "real effect"—a "ça a été" (Barthes, 1984)—superior to that of writing, as well as the ease with which anyone can produce images, forces us to consider the archive differently. David Bolter and Richard Grusin (1999) wrote that the power of a medium depends, above all, on its degree of mimesis: if a new medium can supplant an existing one, it is because it offers a more direct contact or a sharper vision of the real. Video does not supplant writing in the constitution of archives, because they are always composed of indexes and written descriptions, but it plays an essential role in the writing of contemporary history because it allows us to document daily life and major social events with an important effect of reality.

If the artistic appropriation of videos produced on social networks raises many ethical questions, it can be said that, in this case, the essence of Óscar Pérez's videos is to be shareable and disseminated as widely as possible in order to alert people to the public situation. As André Gunthert says, the image today is no longer marked by its capacity for "technical reproducibility," immediate and infinite reproducibility being

one of the characteristics of “digital ontophany,” (Vial, 2013) but rather by its “digital appropriability”: “The digital ecology not only encourages the production of remixes or rebroadcasts; it establishes appropriability as a character of cultural objects, which are only worthy of attention if they are shareable”⁸ (Gunthert, 2015). These videos are therefore like bottles thrown to the sea to alert us. The role of the artist-researcher is then to become a “historian of the present”⁹, helping to write history through his/her work of research, and linking images and other documents. This role is the most important in the age of the “monster-archive” in which we live, as Marie Fraser theorized. The idea of monstrosity that she mobilizes is borrowed from Pierre Nora’s “monster event,” who in a 1972 article wrote that

the mass media now have a monopoly on history. In our contemporary societies, it is through them and by them alone that the event strikes us, and cannot avoid us... [they] act not only as a means by which events are relatively independent but as the very condition of their existence. [...] For there to be an event, it must be known. [...] The mass media have thus turned history into aggression, and made the event monstrous¹⁰. (Nora, 1972)

Marie Fraser (2019) then wonders:

If the monster archive transforms knowledge into mere data and if the library is replaced by the big data, is it not at the same time subjecting knowledge to intelligibility? Faced with the extraordinary storage and indexing capacity of databases, are we not facing an inflation of the archive? And doesn't the speed at which digital technology can expand and accumulate data to the point of overload make it obsolete? Digital technologies not only produce an incessant and infinite mass of information, but their storage capacity also generates a paradoxical reversal of memory¹¹.

What follows from reading this text by Marie Fraser is that the archive constituted by the big data is a power structure that excludes individuals, and humans in general, from understanding the archive. Artists and researchers such as Forensic Architecture and Romain Champalaune have been working to restructure the “monster-archive” in order to make it accessible, thereby realizing the program that Paul Klee dedicated to art: make the invisible visible. Their work crosses the attentional polarizations¹² set up by the

8 Our translation.

9 Expression used by Eyal Weizman during a public presentation in November 2019 at the Bibliothèque Nationale du Québec in Montreal.

10 Our translation

11 Our translation.

12 In a previous article, we proposed to consider attentional polarizations on the Internet as a fringe oligopoly structure. A large part of the attention capital of users seems indeed to be captured by only a few sites (Facebook, Google, Instagram, YouTube, etc.). And this structure is played out on a platform scale, where certain content and certain accounts capture a large part of users' attention. See Deneuveville (2020).

“monster-archive,” platforms and other forms of algorithmic governmentality in order to make us pay attention to content that is in danger of disappearing. They defeat the logic of algorithms that can only do mass data processing without creating semantic and event-driven coherence. Artists themselves create meaning through the arrangement of the archive.

However, Romain Champalaune’s film and the Forensic Architecture website act differently to build the story of Óscar Pérez. This difference stems from their creative medium but above all from their intentions. Champalaune’s work is a film with the idea of building Óscar Pérez as a character. Thus, the film follows his “descent into hell.” The director builds with him an archetypal figure of a Greek tragedy hero sacrificing himself for the honor of his country. For its part, Forensic Architecture is in a process of “reconstruction” of reality in order to find the “truth” of the event. It is a question of understanding what really happened around the death of Óscar Pérez. The layout of the website does not only have esthetic and narrative virtues: it exists to bring out a certain type of knowledge and understanding that may have an effect on the political and judicial reality. The website, moreover, takes its place within an economy that allows it to be freely accessible. Whereas the movie by Champalaune is only available at film festivals or for one-off screenings, which greatly reduces its visibility.

MEMORY AND COUNTER-NARRATIVE

In both cases, as we have said, it is still a question of building a non-institutional archive. In two recent articles (Alloa, 2014 and 2018), Emmanuel Alloa establishes a link between *sousveillance* and storytelling. He takes as an example the cameras that American police officers are now equipped with. He writes that being in a *sousveillance* regime does not mean that the truth will be found, access to it being a millennial philosophical problem. But now the perpetrators of violence and their victims will be fairly armed in a world of fictional constitution and post-truth. Anonymous individuals who previously only had to accept the gaze and the discourses that were cast upon them are now in possession of tools to produce discourses and disseminate them to propose counter-narratives. Even if an image alone can create a shock that makes it possible to reconsider the reality¹³, in the cases investigated by Forensic Architecture, it is the complex of images that must be constituted in order to set up a rigorous demonstration capable of making the narratives of the powers crack. This writing of history through the confrontation of images, through the discussion of different points of view, can also be found in the daily practices of digital

13 One can think, for example, of many images that have marked the history of photojournalism, and that have been able to mark the collective imagination and influence of political decisions: the little girl in the Napalm Kim Phuc photographed by Nick Ut or the photo of little Alan Kurdi by Nilüfer Dumir.

technologies. For example, in the Spanish Wikipedia page of the article on Óscar Pérez, in the “*Discusión*” tab, one can see the contributors exchanging and debating on the writing of the event and on the words to be used, especially on the use of the word “massacre” to talk about the raid on El Junquito. These practices raise important epistemological questions about the way we write history. Each of them, whether artistic or amateur, constructs a narrative of Óscar Pérez’s life and death from the videos and information found on the Internet and social media. They also allow a question to emerge and an audience to debate, and to keep on debating, and thus write the story.

The added value of art is to act as an additional dimension of the field studied. In *Ces opérations d’écriture qui ne disent pas leur nom*, the poet and theorist Franck Leibovici indeed qualifies documental art and poetry as (n+1). Art brings an additional dimension, without the latter having to be placed on a higher plane from a moral point of view, allowing the potentialization of documents and the links between these documents and others. This potentialization can be understood in the ability to succeed, by arrangement in other words, to make documents read something other than what automatic or professional reading reads. This is exactly what Romain Champalaune and Forensic Architecture do. Their works lead us to see in documents realities and discourses that existed only in the state of potential, only waiting for an actualization that the reading of a Twitter timeline does not allow. We could then say that the documents are waiting for their potential to be maximized. Without the work of assembling and constituting them as evidence, they would only be proto-archives waiting for discourse and meaning. They are meaningless without this potentialization. Franck Leibovici speaks of a technique for “unfreezing” a document in order to bring out its “most relevant features.” The role of artists is not only to create an archive but also to think about how to shape it, because it is from this shaping that knowledge can emerge. The choice of the website in the case of Forensic Architecture, for example, allows the event to be spatialized and temporalized, and thus the crime scene to be reconstructed. There is something of the order of demonstration in this formatting, as one can speak of a mathematical demonstration. If Forensic Architecture’s piece works on the idea of convincing, one could say that Champalaune’s film is based on a certain form of persuasion. The film, through its relation to fiction, temporality and the showing of Óscar Pérez’s videos before his revolt, acts on viewers’ affects and leads them to feel revolt and injustice in the face of the situation presented to them.

Through this ability to shape, the collaboration between professional archivists and artists can be fruitful for both fields of activity. Artists as such possess a skill in understanding images and their constitution that can help historians, archivists or even jurists to consider differently the documents they manipulate or create. Art gains by questioning its paradigm of autonomy detached from the social and political sphere. This is what the work of Forensic Architecture and Romain Champalaune shows, as well as the work of a series of other greatly stimulating artistic projects of recent

years, such as Frank Leibovici's *Bogoro* which, with the jurist Julien Seroussi, revisits the documents produced by the International Criminal Court around the trial of two Congolese militiamen, Germain Katanga and Mathieu Ngudjolo, accused of war crimes and crimes against humanity.

CONCLUSION

The work of these two artists thus allows us to reconsider the change in the regime of representation, and to see how the artist can borrow the tools of investigation to create a work as well as evidence. This may take us back to the figure of Auguste Dupin in Edgar Allan Poe's short story *The Mystery of Marie Roget*, in which this detective uses real newspaper clippings to find the culprit in Marie Roget's murder. But their works also allow us to consider how this investigative work must be seen in a new light with, on the one hand, the possibility for anyone to produce documents that are just waiting to be constituted as evidence, and, on the other hand, the "monster-archive" that this visual hyperproduction sets up. However, these works also testify to a willingness, which we find not only in more and more young artists and poets but also researchers, to rub shoulders with reality through the documents produced by institutions or by anonymous individuals. Beyond esthetic trends and an individual political will, these practices question a potential esthetic and epistemological upheaval within the field of art or research that is still waiting to be conceptualized.

REFERENCES

- Alloa, E. (December 30, 2014). La transparence dans le viseur américain. *Libération*. https://www.liberation.fr/planete/2014/12/30/la-transparence-dans-le-viseur-americain_1171958
- Alloa, E. (March 2, 2018). La nouvelle guerre du storytelling: qui surveille qui? *Le Magazine littéraire*. <https://www.nouveau-magazine-litteraire.com/idees/nouvelle-guerre-storytelling-qui-surveille-qui> .
- AmnestyInternational. (January 17, 2018). Venezuela: State must respond for deadly security operation. <https://www.amnesty.org/en/latest/news/2018/01/venezuela-state-must-respond-for-deadly-security-operation/>
- Barthes, R. (1980). *La chambre claire: note sur la photographie*. Gallimard.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. A. (1999). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.
- Couston, J. (April 2019). À voir sur Télérama: "Vie et mort d'Oscar Pérez", de Romain Champalaune, Prix du jury au festival de Brive. *Télérama*.

- Deneuve, A. (2020). S'approprier Twitter en artiste: une pratique littéraire en question. *Communication and languages*, 203.
- Fiorella, G. & Leroy, A. (May 2018) "We are going to surrender! Stop shooting!": Reconstructing Óscar Pérez's Last Hours. *Bellingcat*. <https://www.bellingcat.com/news/americas/2018/05/13/we-are-going-to-surrender-stop-shooting-reconstructing-oscar-perezs-last-hours/>.
- Forensic Architecture. (2018). *The killing of Óscar Pérez*. <https://forensic-architecture.org/investigation/the-killing-of-oscar-perez>
- Fraser, M. (2019). L'archive monstre: de l'*ars memoria* au big data in Dallet, J-M and Gervais, B. *Architectures de mémoire*. Presses du réel.
- Ganascia, J-G. (October 2010). *The Great Catopticon*. <http://www-poleia.lip6.fr/~ganascia/Catopticon>.
- Granado, O. (January 18, 2018). CEV pide al Gobierno iniciar una investigación «objetiva» de la «masacre de El Junquito». *TalCual*. <https://talcualdigital.com/cev-pide-al-gobierno-iniciar-una-investigacion-objetiva-de-la-masacre-de-el-junquito/>.
- Gunthert, A. (2015). *L'image partagée. La photographie numérique*. Textuel.
- Hanna, C. (2010). *Nos dispositifs poétiques*. Questions théoriques.
- Human Rights Watch. (January 17, 2018). *Venezuela: HRF condena ejecución extrajudicial de Oscar Pérez*. <https://mavenroundtable.io/humanrightsfoundation/americas/venezuela-hrf-condena-ejecucion-extrajudicial-de-oscar-perez-3MCMVvzfoE-TQ7kTA4U9vQ>.
- Leibovici, F. (2007). *Des documents poétiques*. Al Dante.
- Leibovici, F. (2020). *Des opérations d'écriture qui ne disent pas leur nom*. Questions théoriques.
- Nora, P. (1972). L'événement monstre. *Communications*, 162-172.
- Schenk, D. (2014). Pouvoir de l'archive et vérité historique. Écrire l'histoire. <http://journals.openedition.org/elh/463>
- Vial, S. (2013). *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*. Presses Universitaires France.
- Weizman, E. (2017). L'image en conflit. La violence au seuil de sa détectabilité in Alloa, E. *Penser l'image. 3: Comment lire les images?* Presses du réel.

IMAGENS POBRES E A OSTENTAÇÃO DO PIXEL – RELAÇÕES ENTRE CINEMA E INTERNET EM *VIDEOFILIA (E OUTRAS SÍNDROMES VIRAIS)*

REGIANE AKEMI ISHII*

Universidade de São Paulo
regiane.ishii@gmail.com

Recibido: 15/5/2020 Aceptado: 20/8/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4867>

Resumo. Este artigo é dedicado à análise fílmica de *Videofilia (e outras síndromes virais)* (2015), de Juan Daniel F. Molero, e sua relação narrativa e estética com a internet, destacando a presença de *glitches* e *datamoshing*, técnicas que ampliam a visibilidade dos píxeis. Relacionaremos tal uso com o conceito de imagens pobres, termo cunhado por Hito Steyerl em que a autora apresenta a ambivalência das imagens que perdem resolução para ganhar velocidade e difusão. Também serão mobilizadas reflexões recentes da teoria do cinema por meio de autores como D.N. Rodowick, Francesco Casetti e Thomas Elsaesser. Assim, será possível investigar alguns modos pelos quais o cinema tem confrontado, atuado e respondido ao status das imagens contemporâneas, em que produção e circulação se tornam indistinguíveis.

Palavras-chave: cinema contemporâneo / cinema e internet / Hito Steyerl

IMÁGENES POBRES Y LA OSTENTACIÓN DEL PIXEL – RELACIONES ENTRE CINE E INTERNET EN *VIDEOFILIA (Y OTROS SÍNDROMES VIRALES)*

Resumen. Este artículo está dedicado al análisis cinematográfico de *Videofilia (y otras síndromes virales)* (2015), de Juan Daniel F. Molero, y su relación narrativa y estética con la internet, destacando la presencia de *glitches* y *datamoshing*, técnicas que incrementan la visibilidad de los píxeles. Relacionaremos ese uso con el concepto de *imágenes pobres*, término acuñado por Hito Steyerl, en el que la autora presenta la

* Doctoranda en el Programa de Posgrado en Medios y Procesos Audiovisuales de la Universidad de São Paulo, Brasil (véase: <http://orcid.org/0000-0001-5448-2111>).

ambivalencia de las imágenes que pierden resolución para ganar velocidad y difusión. Se sumarán asimismo discusiones recientes alrededor de la teoría cinematográfica a partir de autores como D.N. Rodowick, Francesco Casetti y Thomas Elsaesser. Así, será posible investigar algunas de las formas con las cuales el cine ha enfrentado, actuado y respondido al estatus de las imágenes contemporáneas, en el que la producción y la circulación se vuelven indistinguibles.

Palabras clave: cine contemporáneo / cine e internet / Hito Steyerl

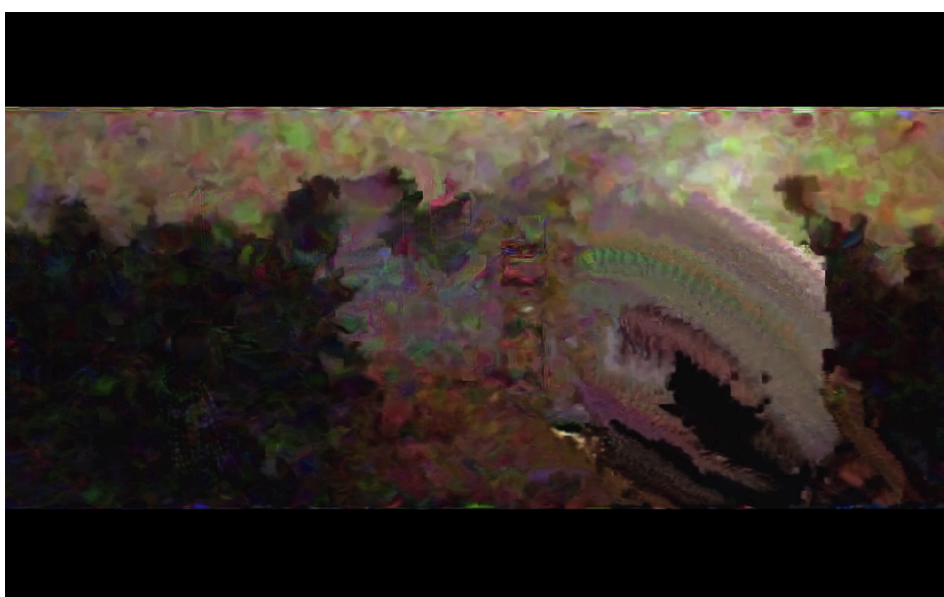
POOR IMAGES AND THE OSTENTATION OF THE PIXEL: RELATIONS BETWEEN CINEMA AND THE INTERNET IN VIDEOPHILIA (AND OTHER VIRAL SYNDROMES)

Abstract. This article aims at conducting a film analysis of *Videophilia (and Other Viral Syndromes)* (2015), by Juan Daniel F. Molero, and its narrative and esthetic relationship with the Internet, highlighting the presence of glitches and datamoshing, techniques that increase the visibility of pixels. We will relate such use with the concept of *poor images*, a term coined by Hito Steyerl, in which the author presents the ambivalence of images that lose resolution to gain speed and diffusion. Recent reflections on film theory will also be mobilized through authors such as D. N. Rodowick, Francesco Casetti and Thomas Elsaesser. Thus, it will be possible to examine some of the ways with which cinema has confronted, acted on and responded to the status of contemporary images, where production and circulation become indistinguishable.

Keywords: contemporary cinema / cinema and Internet / Hito Steyerl

Quanto mais eu acordo durante a noite, melhor. Porque meus sonhos mudam, e se enredam e se transformam. Talvez por isso eu goste da internet. É tão estranho quanto.

De Videofilia <E outras síndromes virais>.



Figuras 1 e 2. Still de Videofilia <E outras síndromes virais>

INTRODUÇÃO

Imagens feridas, corroídas, propositadamente degradadas. Em *Videofilia (e outras síndromes virais)* [*Videofilia (y otros síndromes virales)*] (2015), de Juan Daniel F. Molero, os jovens Luz (Muki Sabogal) e Junior (Ter Om) se conhecem na internet e passam a se seduzir por meio de mensagens e videochamadas masturbatórias no Facebook. Quando se encontram nas ruas de Lima, capital peruana, aliam seus desejos sexuais à produção de vídeos caseiros que têm como destino plataformas on-line e lojas de DVDs pornôs. As imagens de seus vídeos em baixa resolução, com seus píxeis aparentes, estão em constante transformação, assim como as imagens de seus games e de suas alucinações com ácidos e álcool. Quanto mais tensos os acontecimentos da narrativa, mais extremos são os tratamentos dados às imagens. Assumindo sua precariedade, as imagens de *Videofilia* parecem tão vulneráveis e suscetíveis à manipulação quanto um spam ou as *stories* do Instagram.

Videofilia, assim como é possível observar em outros títulos recentes, assume explicitamente o vínculo com a internet: forma e conteúdo estão relacionados à navegação on-line, afetando toda a construção espaço-temporal fílmica. O modo com que tal produção responde e se alia à web, ou cria embates e se insurge contra a internet, a torna específica e, acreditamos, potente para a reflexão audiovisual contemporânea. É mobilizado um novo vocabulário para a análise fílmica, ao mesmo tempo em que são retomados pontos que sempre foram caros à teoria do cinema.

Para a artista e pesquisadora Hito Steyerl, cujo pensamento é estruturante para nossa reflexão, a produção se misturou com a circulação a ponto de se tornarem indistinguíveis. À medida que a web se espalha por uma dimensão diferente, a produção de imagens se desloca para muito além dos limites dos campos especializados (Steyerl, 2017, p. 149). Nossa hipótese é de que a condição identificada pela autora, em que a produção e a circulação de imagens estão intrinsecamente relacionadas, tensiona questões centrais à criação cinematográfica, gerando uma “retroalimentação” entre as mídias.

Partindo desse pensamento, este artigo é dedicado à análise fílmica de *Videofilia* e sua intensa relação com o universo on-line, destacando o que denominamos uma ode à estética do erro. Há uma ostentação do pixel, por meio do uso de *glitches* e *datamoshing*, instigando questionamentos e experimentações que dizem respeito tanto ao cinema quanto à internet.

Observamos a presença das *imagens pobres*¹, termo cunhado também por Steyerl, em que a autora apresenta a ambivalência de imagens que perdem resolução para

1 “In defense of the poor images” é o título original do ensaio de Steyerl, publicado pela primeira vez na plataforma e-flux em 2009. Disponível em <http://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>. Acesso em 15.10.2017. Posteriormente, o ensaio integrou o livro *The wretched of the screen* (2012). No artigo, utilizamos citações traduzidas para o português no ensaio “Em defesa da imagem ruim”, publicado na revista *Serrote* (2015). Optamos, porém, por utilizar ao longo do texto a expressão *imagens pobres* e não *ruins*.

ganhar velocidade e difusão, transformando qualidade em acessibilidade. Trata-se de *thumbnails*, *spams*², arquivos que tiveram seu nome deliberadamente trocado e foram jogados na rede sem genealogia identificável. Uma imagem “comprimida, reproduzida, ripada, remixada, e também copiada e colada em outros canais de distribuição” (Steyerl, 2015, p. 185) e que agora integra (ou invade) o cinema.

Jonathan Crary, após dedicar-se em diversos títulos à questão da visão, percepção e atenção no século 19 e à formação da cultura visual moderna, também refletiu sobre o estado atual de demanda por visibilidade e conexão permanentes. Em *24/7 – Capitalismo tardio e os fins do sono* (2014):

É claro que ninguém pode fazer compras, jogar games, trabalhar, escrever em seu blog, fazer downloads ou enviar mensagens de texto 24/7. No entanto, uma vez que não existe momento, lugar ou situação no qual não podemos fazer compras, consumir ou explorar recursos em rede, o não tempo de 24/7 se insinua incessantemente em todos os aspectos da vida social e pessoal. Já não existem, por exemplo, circunstâncias que não podem ser gravadas ou arquivadas na forma de imagens ou informações digitais. (Crary, 2014, p. 40)

Esse estado de circulação das imagens é relativamente novo: a data oficial do nascimento da internet é 1989³. Frequente em diferentes graus no cotidiano do usuário da internet, tal vocabulário abarca algumas das ferramentas e operações empreendidas na intensa produção, edição e recepção de imagens nos dias de hoje.

Nossa experiência vem sendo redefinida por inúmeros elementos como os exemplificados que, longe do alcance de uma coesão unificadora, caracterizam a manutenção de um estado de transição contínuo e um campo de batalha em que as presenças on-line e off-line estão cada vez mais mescladas e colididas. Se os filmes sempre estiveram atentos a esse cenário, poderíamos identificar que os modos de fazer cinema influenciados, instigados e confrontados pela navegação na internet e a profusão de imagens em um regime 24/7 estão cada vez mais presentes.

2 A autora possui um instigante ensaio voltado especificamente para a questão do spam: “The Spam of the Earth: Withdrawal from Representation” (Steyerl, 2012, p. 160).

3 Por conta do marco das três décadas da web, o ano de 2019 contou com análises e linhas do tempo dos pontos marcantes de sua história, frequentemente comparando o cenário inicial de sua criação com o contexto atual, muito mais monetizado e vigiado. Há diversos projetos que apresentam uma nostalgia de uma internet mais livre, traço que também nos interessa por sua presença em certa produção fílmica. Essa questão é explorada em “The early internet is breaking - here’s how the World Wide Web from the 90s on will be saved”. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2LzyRcLJdlg>. Acesso em 11.01.2020.

Aqui⁴, situamos nosso interesse em filmes que, assim como *Videofilia*, ganharam destaque em festivais de cinema, curadorias de mostras⁵ e relevância da crítica. Tal escolha nos é cara para que a investigação dialogue com produções que “querem ser cinema”, ou seja, que levam em consideração tanto um diálogo com a história do cinema quanto com as novas influências das mídias digitais. Assim, acreditamos que *Videofilia* aborde a internet menos como tema a ser *representado*, e mais realize a experimentação de contornos audiovisuais de um *estar no mundo* com a internet.

Contextualizando a carreira do título no circuito cinematográfico, vale dizer que a produção já estava sendo filmada quando recebeu o apoio do Hubert Bals [fundo econômico do Festival de Roterdã para projetos em curso], em 2014. No mesmo festival, no ano seguinte, recebeu o prêmio principal Tiger Hivos⁶. No material de divulgação do festival sobre o filme destacam-se o encontro entre o imaginário on-line, povoado de píxeis e *glitches*, e o contexto peruano, com suas ruínas, mitos e mídia sensacionalista.

Além do Festival de Roterdã, o filme teve uma carreira em eventos como o Festival de Mar del Plata, Queer Lisboa, T-Mobile New Horizons International Film Festival (Breslávia, Polônia) e exibições em instituições como o MoMA (Nova York) e La casa encendida (Madrid). A fortuna crítica, ainda que com várias observações negativas, em geral destacou sua experimentação formal considerando seus esforços para embaralhar “o real e o virtual”, gerando um terreno pantanoso que embaça a divisão entre fora e dentro ou público e privado.

Em seu país de origem, o título foi eleito o melhor filme de 2016 pela Associação Peruana de Imprensa Cinematográfica, além de ter ganhado o prêmio de distribuição do Ministério da Cultura e, curiosamente, ter sido selecionado como representante para concorrer ao Oscar de filme estrangeiro. A crítica local aponta *Videofilia* como um ponto de inflexão na produção peruana mais recente, marcada pela trajetória iniciada por *A teta assustada* (*La teta asustada*, 2009), de cunho realista. Em direção contrária, *Videofilia*

4 Este artigo é parte da pesquisa de doutorado *Conexão cinema-internet: a circulação online em filmes contemporâneos*, em desenvolvimento na Universidade de São Paulo (Brasil), sob orientação da Profa. Dra. Cecília Antakly de Mello.

5 Entre as iniciativas recentes, podemos citar as mostras “Born digital – Raised by the internet” (2019), no British Film Institute (Londres, Reino Unido), “erro_404 - 30 anos da web” (2019), no Cinusp (São Paulo, Brasil), e “O desktop é um palco”, na conferência Besides the screen 2019 – Inteligências gráficas e ficções algorítmicas (Vitória, Brasil).

6 O prêmio foi dividido com *La obra del siglo*, de Carlos M. Quintela, e *Vanishing Point*, de Jakrawal Nilthamrong. O júri foi formado por Rolf de Heer, Maja Miloš, José María Prado Garcia, Ichiyama Shozo e Johanna ter Steege. O anúncio oficial declarou: “*Videofilia* (e outras síndromes virais), de Juan Daniel F. Moleró, explora a relação entre o mundo jovem e o mundo em rápida mudança com uma verdade inabalável. Sua anarquia e seu toque visual refletem seu tema. O filme mergulha profundamente em águas perturbadoras e necessárias.” Tradução nossa. Disponível em: <http://press.iffr.com/110273-iffr-2015-awards-announced>. Acesso em 06.04.2020. Em 2010, o diretor apresentou o documentário *Reminiscencias* no mesmo festival.

aportaria uma abordagem “maximalista”, que remeteria a traços barrocos da cultura andina. No meio acadêmico, vale citar que, em 2017, o filme foi exibido na sessão de encerramento do festival de cinema da Latin American Studies Association (LASA)⁷, realizado na Pontificia Universidad Católica del Perú, e contou com a presença do diretor e do pesquisador Sebastián Pimentel. Em sua crítica, o também professor Pimentel trata de um “subdesenvolvimento” marcado não apenas nos espaços latino-americanos, mas também pelo pixel. “A impureza também é digital”⁸, escreveu.

Retomamos a carreira do filme justamente para salientar sua ambição “por ser cinema” e localizar a diversidade de seu circuito. Ao mesmo tempo em que é legitimado em um relevante festival, aporta outros meios de exibição, como a tela pequena dos computadores, tendo sido disponibilizado na íntegra no YouTube por alguns meses pelo próprio diretor: “Ver esses elementos serem apropriados pelo cinema e se tornarem parte de tudo aquilo que consideramos cinematográfico. Vê-lo em uma tela pequena talvez faça o oposto: ver como o cinema é apropriado pela linguagem do computador”⁹.

A partir dessa organização de alguns sintomas da relação entre cinema e internet, elencaremos questões que ligariam, ao mesmo tempo, pontos fundamentais para o pensamento sobre o cinema, assim como novas peculiaridades que, a todo momento, emergem desse relativo encontro recente. Em seguida, percorreremos algumas considerações da teoria do cinema presentes na literatura recente que contribuirão para a análise fílmica de *Videofilia*.

MARCOS TEÓRICOS: O TRAÇO METALINGUÍSTICO E O DESEJO DE “SE MANTER CINEMA”

Não à toa, o traço metalinguístico é recorrente em *Videofilia*. Há, declaradamente, um interesse sobre sua própria realização em meio às novas condições do meio digital conectado. Decorre um campo de tensões autorreflexivo com o qual o cinema se depara e que é perturbado pelas transformações das condições do fluxo audiovisual nos dias de hoje. Entrelaçando as narrativas e as escolhas estéticas de certa produção contemporânea, também nos parece importante identificar como o cinema tem pensado sobre

7 Agradecemos à pesquisadora Natalia Christofolletti Barrenha, da equipe organizadora e de curadoria do festival LASA, por ter sido a primeira a indicar *Videofilia* à nossa investigação e por nos apresentar ao diretor Juan Daniel F. Molero, que gentilmente nos cedeu o arquivo para assistirmos ao filme e realizar esta análise.

8 Em “*Videofilia: nuestra crítica de la película peruana*”. Disponível em <https://elcomercio.pe/luces/cine/videofilia-nuestra-critica-pelicula-peruana-249670-noticia/>. Acesso em 06.04.2020. Tradução nossa.

9 “Entrevista con el director de «Videofilia», Juan Daniel F. Molero: la vida real también es virtual”. Disponível em <https://www.cinencuentro.com/2015/06/22/pelicula-peruana-videofilia-entrevista-juan-daniel-f-molero/>. Acesso em 25.02.2020. Tradução nossa.

si mesmo neste momento em que a internet se faz tão onipresente. Se o caráter autorreflexivo sempre foi presente para o cinema, vale nos atentarmos ao que é específico deste momento e como se dão seus efeitos concretos.

Há momentos de adesão e deslumbramento, em que os artifícios são exibidos com fascínio, como se a criação quisesse se provar em sintonia com as últimas atualizações e recursos digitais. Também estão presentes as iniciativas de resistência, em que a internet, majoritariamente monetizada e controlada, é vista com desconfiança. Nesses casos, é comum que o cinema queira demonstrar que está ciente e pode se sobrepor às armadilhas da configuração online. Algumas produções querem mergulhar no caos, subverter a *data mining*, provar que ainda há força em certa atitude underground. Tentam romper com a navegação algoritmada e capitalizada, subvertendo o fluxo automatizado dos aplicativos de sempre.¹⁰

As relações entre o cinema e outras mídias sempre existiram. O florescimento da cultura moderna no fim do século 19 e seus pontos de contato com o cinema têm sido revisitados e explorados por diversos campos de estudo. A coletânea *O cinema e a invenção da vida moderna* (2010) apontou como a cultura moderna já era “cinematográfica” antes do cinema, articulando novas formas de espetáculo, distração e mobilidade e diminuindo a distinção entre a realidade e suas representações, ponto cada vez mais explorado pelos estudos recentes. No “Prefácio à edição brasileira” da citada coletânea, Ismail Xavier afirma que

A nova história retoma essas questões e tematiza as tensões entre o narrativo-dramático e as “atrações”, evitando decretar a superioridade de um sobre o outro, apenas analisando sua interação ao longo do tempo, incluída a experiência de hoje com seus efeitos especiais e a nova manipulação possibilitada pela imagem digital. Não surpreende que estejam em pauta as comparações entre momentos separados por um século. (Xavier, 2010, p. 14)

Considerando, portanto, que o cinema foi, simultaneamente, produto e parte componente das variáveis da modernidade, e não apenas um meio, reconhecemos os esforços de debruçar-se sobre a última virada de século e sua ampla transformação social, política e cultural. Como proposto pelos organizadores Leo Charney e Vanessa R. Schwartz, também gostaríamos de “começar a partir do cinema e a retornar a ele como um denominador comum unindo os séculos 19, 20 e 21 (potencialmente), a um só tempo um repositório estranho e familiar de tempos passados e um oráculo presciente do porvir” (Charney & Schwartz, 2010, p. 27). Na mesma direção, em “Pós-cinemas: uma atualização sem começo e sem fim”, José Cláudio S. Castanheira e Erick Felinto

10 Nos EUA, 96% do tempo no celular é gasto, em média, com dez aplicativos. No Brasil, 80% se dedicam a apenas dois apps. Dados disponíveis em “Vida conectada e vigiada”. Disponível em <https://www.nexojournal.com.br/especial/2019/12/17/Vida-conectada-e-vigiada>. Acesso em 11.01.2020.

afirmam que “o ‘pós’ do cinema, muitas vezes remete a um ‘pré’ sobre o qual ainda se especula” (Castanheira & Felinto, 2019, p. 13). O primeiro cinema teria nos ensinado a buscar rupturas sem encarar a história do cinema como um conjunto de obras-primas encadeadas de geração a geração. A análise retrospectiva desse período demanda uma revisão constante, com redescobertas a todo momento. Apesar de não ser o caso de nos dedicarmos ao primeiro cinema, a ideia de que não se trata de uma história evolutiva também nos é cara.

Tendo o cinema como esse denominador comum de mobilizações fundamentais nos últimos séculos, há modos com que certa produção cinematográfica contemporânea articula uma linguagem construída ao longo de muitas décadas, ao mesmo tempo em que posiciona-se em relação ao intenso fluxo caracterizado pelas visibilidade e conexão permanentes já identificadas, atuando no rearranjo da disposição deste campo de forças. Para André Gaudreault e Philippe Marion, em *O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital* (2016):

O cinema não é mesmo o campo por excelência da imagem móvel? Não é mesmo, de certa forma, o modelo das hiper mídias e da cultura midiática contemporânea? O que não impede que sua identidade seja abalada, por causa, especialmente, de inovações tecnológicas que afetam as modalidades culturais que regem seus usos. (p. 24)

Autores como Thomas Elsaesser (2015; 2018), D.N. Rodowick (2007), Francesco Casetti (2015) e os já mencionados Gaudreault e Marion (2016) dedicaram-se a analisar como o cinema tem procurado “se manter cinema”, ao mesmo tempo em que negocia e se apropria de novidades. Em comum, os autores acreditam em sua capacidade de adaptação e potencial estético, que persiste ao longo de toda a história. Assim, períodos de intensa transformação tecnológica seriam instigantes para a produção artística e a teoria do cinema. Como diz Rodowick, em *The virtual life of film* (2007), a atividade artística não consiste em descobrir a essência de um meio, mas sim em explorar e talvez renovar ou mesmo reinventar seus poderes de expressão (p. 45). No livro, seguido por *Elegy for theory* (2014), o autor explora as consequências filosóficas do desaparecimento da ontologia fotográfica e do futuro da teoria do cinema.

Para ele, mais do que uma afronta à sua hegemonia, a grande profusão de telas conectadas que nos cerca poderia ser um reconhecimento da contínua relevância do cinema, ao mesmo tempo que o redimensiona como apenas uma entre várias manifestações do digital: Nossa cultura audiovisual permanece “cinematográfica” no sentido de que as formas mais populares de mídia digital desejam recriar e intensificar os efeitos cinematográficos de enquadramento, edição, ponto de vista dinâmico e enquadramento móvel. Alternativamente, como convém a um meio cujas entradas e saídas são descontínuas, a transcodificação é uma via de mão única; a perpetuação dos algoritmos

cinematográficos na estrutura profunda da programação digital significa o desaparecimento do filme, e o renascimento do cinema na forma de algoritmos programáveis. A ideia de cinema persiste como uma forma de modelar formas espaciais baseadas no tempo com computadores, mas o cinema é apenas uma das inúmeras funções que os computadores podem simular ou modelar. Entender cinema digital, então, significa definir e avaliar os automatismos que os computadores possibilitam. Podem ser automatismos que criam efeitos semelhantes a filmes, mas não são mais automatismos cinematográficos. *Nossa cultura audiovisual é atualmente uma cultura digital, mas com uma aparência cinematográfica. E o cinema, também, é cada vez mais apenas mais outro elemento da cultura digital* (Rodowick, 2007, p. 133, grifo nosso).

Tal pensamento nos é relevante pois discute a “retroalimentação” das mídias. Com a popularização das câmeras de celulares e a imediata publicação das fotografias e vídeos nas redes sociais, operações como obturar, superexpor, aplicar filtros, deletar, escanear e até efetuar um *close-up* ou fazer um *travelling*, tornam-se também procedimentos mentais habituais. Nossas narrativas vitais ganham contornos audiovisuais, ou seja, gestos e episódios triviais respondem a um desejo de assemelhar-se a cenas de filmes, videoclipes e publicidades. O sucesso dos dispositivos conhecidos como smartphones seria uma consequência de sua capacidade de dar vazão às ambições que articulam as subjetividades contemporâneas. Esta observação é importante pois não coloca os celulares como a causa da junção entre visibilidade e conexão, mas sim os localiza dentro de um contexto de demandas que já vem sendo construído há séculos e onde o cinema desempenha papel fundamental.

Já Francesco Casetti, mais recentemente, em *The Lumière Galaxy - Seven key words for the cinema to come* (2015), se debruça sobre o cinema levando em conta a diversidade de dispositivos audiovisuais e a profusão de telas (celular, tablets, videoinstalações e até os monitores de aviões). Para ele, a tensão entre persistência e transformação parece estar atingindo seu ponto alto (Casetti, 2015, p. 4). Ao ser confrontado com as mudanças, por vezes o cinema se arriscaria a transformar sua própria natureza e, em outros casos, tentaria resistir e permanecer como tal. Porém, para o autor, o cinema mais frequentemente entrelaçaria essas mudanças com uma tradição e um conjunto de hábitos, incorporando-as. O que se destacaria é o surgimento de um campo de possibilidades e oportunidades sem precedentes, mesmo que aparentemente discordantes e em situações limítrofes. No moderado cenário apresentado por Casetti, a permanência do cinema por várias rotas nasceria de sua natureza transformadora, simultâneo ao tributo do seu legado.

Thomas Elsaesser também acredita que a transfiguração do cinema na era das redes digitais pode construir a ponte entre o cinema fílmico e pós-fílmico, sem negar as diferenças, mas reafirmando a persistência da experiência cinematográfica. Nesse

sentido, é proposta uma teoria do cinema baseada no corpo e nos sentidos, sem um modelo linear evolucionário nem um formato de árvore genealógica. Projetos teóricos aparentemente contraditórios poderiam se complementar de modo surpreendente e inesperado, possibilitando uma nova compreensão das lógicas anteriores.

Observando a importância crescente das imagens em movimento pós-fotográficas no século 21, Elsaesser e Malte Hagener, em *Film theory - An introduction through the senses*, defendem que o cinema parece pronto para deixar para trás sua função de 'mídia' (para a representação da realidade), a fim de se tornar uma 'forma de vida' (e, portanto, uma realidade por si só) (2015, p. 12). Assim, o cinema não proporia apenas um modo de conhecer o mundo, mas também uma nova maneira de *estar no mundo*. Aqui, nossa abordagem propõe um adendo, explorando também a ideia de *estar no mundo* com a internet, como levantamos anteriormente. Da maneira proposta pelos autores, algumas propriedades anteriormente atribuídas à conceptualização de "janela e moldura", por exemplo, seriam revistas com a função de "portal", uma abertura que dá acesso a um "além" e novos múltiplos, como nas páginas web. Em vez de estarem a serviço de uma composição claramente circunscrita ou uma delimitação espacial e fisicamente plausível, as imagens em movimento seriam a própria face da realidade (e não mais uma porção do "mundo real").

Do mesmo modo que Rodowick, na citação mais acima, Elsaesser e Hagener consideram que o cinema é, daqui em diante, um adjetivo ou atributo do digital, e não o contrário (2015, p. 198). Ainda assim, para os autores, a mudança da fotografia para as imagens digitais não seria uma ruptura tão radical se considerarmos que os parâmetros e critérios de pertinência não são exclusivamente baseados em propriedades tecnológicas.

Já em *Cinema como arqueologia das mídias* (2018), Elsaesser considera que o cinema, ao longo de sua história, tem "interagido, sido dependente, sido complementado e se percebido em competição com todas as formas de entretenimento, de buscas científicas, de aplicações práticas e de usos militares". (Elsaesser, 2018, p. 20). O autor defende que tanto o passado quanto o futuro do cinema integram outras práticas midiáticas. Sendo assim, a ideia de *arqueologia das mídias* pressupõe um surgimento descontínuo, heterogêneo e interligado das mídias digitais, ao contrário de uma história linear ou de uma lógica estrita de causa e efeito. Para a arqueologia das mídias, o cinema também seria referência central.

Tal estudo vem sido reconhecido como essencial para a compreensão dos meios de comunicação contemporâneos por diversos autores (incluindo os já citados Casetti, Gaudreault, Marion e Rodowick). Ao responder "por que a arqueologia das mídias (agora)?", Elsaesser esclarece que tratou essa área de pesquisa mais como um *sintoma* do que como um *método* e que as três configurações que levaram à sua função de sintoma seriam: 1) a redescoberta do primeiro cinema; 2) as mídias digitais e 3) a imagem em

movimento em museus e galerias. Especificamente sobre o segundo ponto, nossa zona de interesse, ele diz que as mídias digitais “nos confrontam com diversos pontos de ruptura e descontinuidades, os quais requerem uma correção de perspectiva historiográfica” (Elsaesser, 2018, p. 268). É dizer, as genealogias isoladas continham muitos pontos cegos que têm vindo à tona com a influência das mídias digitais nas diversas áreas da arte e da vida diária (entretenimento, educação, comunicação, transações comerciais, etc.).

Assim o autor mapeia o contexto atual:

As características principais desses períodos de rápida mudança midiática envolvem a volatilidade, a imprevisibilidade e até a natureza contraditória da dinâmica entre as implicações práticas das novas tecnologias (suas aplicações industriais e seu potencial econômico), sua percepção pela imaginação popular (sob a forma de narrativas de ansiedade, utopia, pânico e fantasia) e as respostas ambíguas (adoção entusiástica ou resistência firme) de artistas, escritores e intelectuais. Essas configurações mutáveis entre distintos agentes ofereceram um rico campo de investigação para análise cultural, propondo desafios metodológicos e requerendo estudos de caso específicos. (Elsaesser, 2018, p. 47)

No momento atual, o cinema, a televisão e as mídias digitais existem lado a lado, alimentando-se mutuamente e sendo cada vez mais interdependentes, sem dúvida, mas também sendo claramente distintas e até hierarquicamente posicionadas, em termos de prestígio cultural, função econômica e prazeres espetatoriais. A pergunta é: *como podemos descrever ou analisar essas ligações mútuas e, ao mesmo tempo, sinalizar os espaços que distinguem cada mídia, sem voltar a dividi-las em histórias separadas?* [grifo nosso] (Elsaesser, 2018, p. 87)

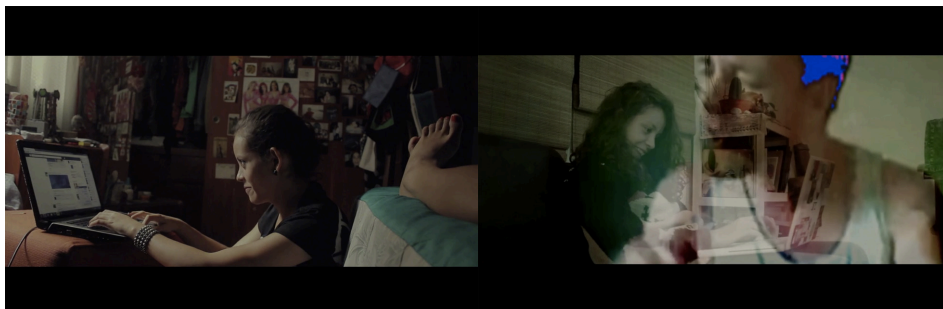
É exatamente nesse ponto que nos situamos, de reconhecimento tanto das ligações mútuas quanto das distinções entre as mídias, assumindo que suas trajetórias não se dão isoladamente. Podemos então sintetizar pontos de convergência nos pensamentos dos autores referidos que guiarão nossa análise: cinema como campo por excelência da imagem em movimento e modelo para as hipermídias, retroalimentação dos meios e capacidade de adaptação do cinema. É notável que, ao mesmo tempo em que reconhecem a existência de um discurso de crise (ou até de morte) do cinema, há uma base comum de certa confiança e curiosidade pelo porvir.

ANÁLISE DE VIDEOFILIA (E OUTRAS SÍNDROMES VIRAIS)

Você fez uma cópia ruim. Está tudo pixelado.

De *Videofilia <E outras síndromes virais>*

Sim, no universo em que navegam os personagens de *Videofilia* há o Facebook (Figura 3). Mas ao mesmo tempo, nas abas vizinhas do navegador, há uma variada combinação de conteúdos: um texto intitulado “Vivemos em uma simulação feita por computadores? (A matemática por trás da Matrix)”¹¹, fotos de Valeria Lukyanova, mulher considerada a “Barbie humana”, um vídeo em que uma garota fantasiada da personagem japonesa Sailor Moon dança na praia ao som de cumbia, um relato em defesa da masturbação feminina, outro vídeo em que um homem com síndrome de Tourette canta “Losing my religion”, da banda R.E.M. (Figura 4), uma série de *thumbnails* da categoria “Espía Peru” no site Pornhub...



Figuras 3 e 4. Stills de *Videofilia <E outras síndromes virais>*

O que poderia ser considerado apenas bobagens, variações de uma procrastinação qualquer ou um compilado de inutilidades é, simultaneamente, a matéria prima e a estrutura de *Videofilia*. Juntos, os conteúdos acessados pelos personagens e, principalmente, o modo com que se sistematiza seus ciclos de distração e enfado intermináveis são a fonte de referências para o filme. Como observado mais acima por Elsaesser, a imaginação popular que é característica desses períodos de rápida mudança midiática também pode ser percebida aqui sob a forma de narrativas de “ansiedade, utopia, distopia e fantasia”. Elas se mesclam com a mesma frouxidão da navegação de um usuário corriqueiro: brevíssimos intervalos de um vídeo qualquer são intercalados com a troca de mensagens na rede social da aba ao lado. Uma propaganda salta na tela ao lado de alguma postagem de contundência duvidosa. A falha na conexão causa lentidão

11 “¿Vivimos en una simulación hecha por computadora? (las matemáticas detrás de la Matrix)”. Disponível em <https://pijamasurf.com/2011/05/%C2%BFvivimos-en-una-simulacion-hecha-por-computadora-las-matematicas-detras-de-la-matrix/>. Acesso em 25.02.2020

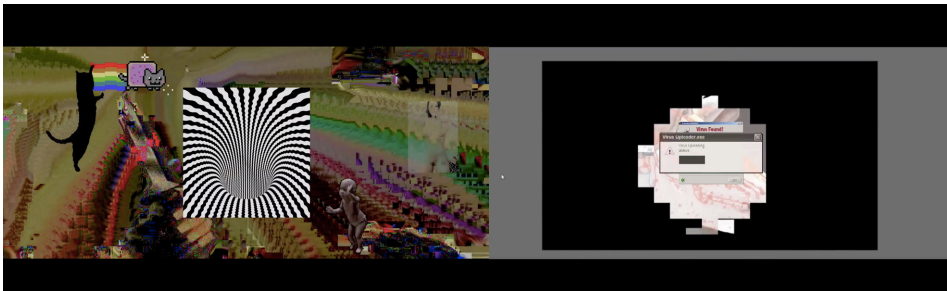
no carregamento do vídeo, que começa a travar. A tolerância pela espera é tão baixa que, após pouquíssimos segundos, a barra de rolagem de outra rede social é prontamente acionada. A procrastinação dos personagens adia algo que parece não importar para o desenvolvimento da narrativa, mas a impaciência e a apreensão típicas desse ócio on-line são as constantes que dão o tom geral do filme.

Nele, os adolescentes vivem sem distinção entre dia e noite. Habitam *lan houses*, sob a iluminação de monitores velhos, ou levam seus pesados notebooks para a cama. Estão sempre rodeados de fios, teclados, estabilizadores, carregadores de bateria, etc. Não apenas os arredores físicos evocam a importância do digital para o filme. Mais do que isso, como argumentamos, seus personagens *estão no mundo com a internet*. Nascido em 1987, o diretor, roteirista e montador Molero se identifica como integrante da primeira geração dos *nativos digitais* e conta que não havia encontrado muitos filmes na produção internacional que explorassem os entornos virtuais em que cresceu. “Querida que o filme fosse percebido como se tivesse sido dirigido por um dos personagens, por isso não é um estudo sobre os jovens *freaks* de Lima, mas uma imersão neste mundo”¹², defende.

Para o projeto, o diretor conta que realizou uma investigação sobre o gênero adolescente no cinema e fincou seus interesses pela juventude da capital peruana, que não se encaixaria nos arquétipos da adolescência cinematográfica desenvolvidos por diretores estadunidenses emblemáticos das décadas de 1990 e 2000, como Gus Van Sant e Larry Clark. A romantização urbana dos skates, marca daquela produção, é substituída aqui pela navegação na *deep web*. Se o universo underground, com sua inclinação para comportamentos e estéticas subversivos, tem sido há décadas um terreno fértil para a produção que se dedica a filmar a experiência adolescente, em *Videofilia* essa postura é explorada na própria imagem em transformação e suas possibilidades de circulação on-line. Há, na intenção de Molero, certa nostalgia por uma internet mais livre e caótica, em que os algoritmos ainda não operavam com tanta eficiência visando lucros e ele fazia sites copiando, decodificando e modificando os códigos HTML, “como (...) um Frankenstein, sem importar que fosse um trabalho sujo”¹³. Trata-se de uma postura “faça você mesmo”, em oposição aos *templates*, programas e aplicativos desenvolvidos por grandes corporações, que impõem tanto um padrão estético quanto uma limitação dos modos com que as ideias podem se relacionar e difundir. Nesse cenário, as “inovações” ocorrem no interior de parâmetros conceituais e funcionais restritos às decisões das plataformas.

12 “Entrevista con el director de «Videofilia», Juan Daniel F. Molero: la vida real también es virtual”. Disponível em <https://www.cinencuentro.com/2015/06/22/pelicula-peruana-videofilia-entrevista-juan-daniel-f-molero/>. Acesso em 25.02.2020.

13 Ibid.



Figuras 5 e 6. Stills de Videofilia <E outras síndromes virais>

Em alguns momentos, a atmosfera gerada pelos GIFs e pop-ups (Figuras 5 e 6) que invadem as cenas ressoa o visual da internet dos anos 1990, inacabada e mais caótica. Ao contrário das plataformas Google atuais – brancas, lisas, acessíveis, supostamente neutras – ou de outros sites cujo layout parece obedecer a um mesmo padrão pré-configurado, as referências da internet anterior são os endereços hospedados via Geocities (Figura 7), em que os usuários, ainda que de maneira simplória, manejavam os códigos de seus próprios sites, tateando coletivamente a construção do que seria a www. Hoje, apesar da facilidade de realizar postagens em redes sociais, o conhecimento para propor alterações estruturais nas páginas é menos difundido.



Figura 7. Still de “The early internet is breaking - here’s how the World Wide Web from the 90s on will be saved”

Outro marco importante, citado em entrevistas pelo diretor, é o 4chan, fórum de imagens criado em 2003, que tem como diferencial a dispensabilidade de cadastro, garantindo o anonimato. Dividido em *boards* com diretrizes e conteúdos específicos (*otaku culture, retro games, do-it-yourself, random, sexy beautiful women, adult GIF*, por exemplo), inicialmente dedicava-se aos mangás e animes japoneses. Desde então, os fóruns se ramificaram em uma grande diversidade de subculturas, abrigando postagens de memes bem-humorados e também de incitação à violência e misoginia¹⁴. O 4chan é citação frequente em notícias, já que diz-se que alguns atentados e crimes de grande repercussão, envolvendo adolescentes, foram orquestrados em suas páginas¹⁵. Como é pregnante no modo como as ideias se concatenam na internet, a bobagem, o ridículo, o inocente, o perverso e o ofensivo circulam simultaneamente. Em *Videofilia*, o mesmo tom de “vale tudo” está presente (incluindo uma cena de homicídio gravada por celular) ou, como diz o diretor, de uma “selva virgem, onde ainda existem vários espaços desconhecidos e seres mitológicos. Onde nada está totalmente definido e prevalece um sentimento de medo, curiosidade e assombro”¹⁶.

O prepotente protagonista Júnior, perturbado por teorias da conspiração e de fim do mundo, se anuncia como um visionário e age de modo misógino. Sua motivação por produzir algo em sintonia com as transformações de seu tempo é concentrada em esforços para realizar vídeos pornôns¹⁷. Ele acredita que as webcams transformaram a indústria pornô e defende as atrações de uma estética amadora, como registros de uma câmera que vagueia por baixo da saia de mulheres nas ruas de Lima ou do encontro com a estudante Luz em seu quarto. Nesse último, Junior usa uns óculos equipados com câmera (como um Google Glass), apostando no tom caseiro da produção e no visual colegial da garota.

Ao tentar vender seus vídeos em um quiosque de DVDs pornôns, é surpreendido pela imagem pixelada exibida na tela de uma velha televisão. Algo aconteceu na passagem das imagens do seu computador (Figura 8) para o DVD e, deste, para a televisão (Figura 9).

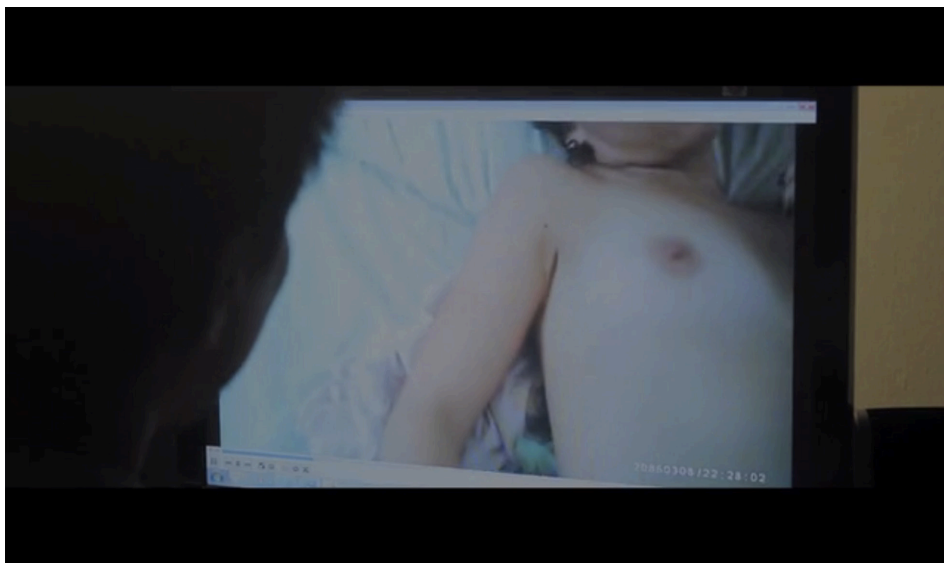
14 O site reunia 3,329,258,976 postagens em 29.02.2020. Disponível em <https://4chan.org/>.

15 A versão brasileira, Dogolochan, hospedada na *deep web*, também é famosa pela veiculação de conteúdo criminoso, racista e misógino.

16 “Entrevista con el director de *Videofilia*, Juan Daniel F. Molero: la vida real también es virtual”. Disponível em <https://www.cinencuentro.com/2015/06/22/pelicula-peruana-videofilia-entrevista-juan-daniel-f-molero/>. Acesso em 25.02.2020.

17 Vale comentar que há uma rica área de estudos acadêmicos acerca da produção audiovisual pornô e, especificamente, sobre iniciativas não-normativas que conquistaram espaço na internet (diferente da exibida em *Videofilia*). “Territorios obscenos y márgenes del placer: Introducción al dossier sobre pornografía, post-pornografía y audiovisual en Latinoamérica” (2018), da revista *Imagofagia*, reúne algumas reflexões nesse sentido. Em “Corpos, pornificações e prazeres partilhados”, Mariana Baltar dedica-se ao universo *netporn*, destacando o portal I feel myself, dedicado às representações do prazer feminino.

Há interesse do dono da loja pela sua produção, mas seria preciso gerar um novo arquivo. Em uma pequena cabine, eles travam uma discussão: “A realidade é como essa tela, toda pixelada e fragmentada. Você nunca vai encontrar um sentido. Apenas aproveite”.



Figuras 8 e 9. Stills de *Videofilia (E outras síndromes virais)*

Como sinalizado em seu próprio subtítulo, síndromes virais vão interligando as rotas de *Videofilia*, contaminando e deteriorando mais e mais sua aparência. O vírus se faz

presente pela disseminação da “pixelização” como uma ode à estética do erro. Dentro da hierarquia das imagens contemporâneas, o filme parece orgulhar-se de ser composto de *imagens pobres*. Para além do conteúdo, a situação dessas imagens poderia revelar as condições de marginalização e as forças sociais que as levaram a circular com baixa definição. Para Steyerl, as *imagens pobres*:

expressam todas as contradições da multidão contemporânea: seu oportunismo, seu narcisismo, seu desejo de autonomia e de criação, sua incapacidade de se concentrar ou se decidir, sua constante prontidão para a transgressão e a simultânea submissão. Em última análise, as imagens ruins apresentam um instantâneo da condição afetiva da multidão, sua neurose, sua paranoia, seu medo, assim como seu anseio por intensidade, diversão e distração. (Steyerl, 2015, p. 194)

O que temos como central no pensamento de Steyerl são os nódulos e diagonais que se cruzam na produção audiovisual. Ao entrelaçar o conhecimento da história das mídias com a observação de ocorrências aparentemente ordinárias das trocas na internet, Steyerl destaca a imagem como coisa em si, e não como representação. A autora propõe mais um deslocamento, defendendo que nossa relação com as imagens não seria de identificação, mas sim de participação. Estaríamos assim diretamente imbricados nas forças e desejos que nela estão acumulados. Evocando o título de mais um de seus ensaios, as imagens seriam “uma coisa assim como eu e você” (Steyerl, 2012, p. 46), fragmentos contraditórios do mundo, nódulos que concentram questões políticas, econômicas e de entretenimento, cujas forças são cada vez mais mobilizadas por conta da internet. A ambiguidade faz parte de sua natureza, em que o experimental e o artístico estão juntos a uma grande quantidade de pornografia e paranoia, como parece ser a proposta de *Videofilia*.

Nesse sentido, podemos elencar algumas instâncias de produção de imagens em *Videofilia*, entre elas: 1) as imagens que circulam nas telas dos personagens durante suas procrastinações; 2) o vídeo pornô proposto por Júnior; 3) o vídeo pornô proposto por Luz e 4) o filme em si, por onde percorre o vírus que afeta todas essas esferas. É dizer, a produção do conjunto de imagens leva em conta seu propósito de circulação, hesitando em firmar-se com alta definição. Demonstrem sua revolta e insubmissão por meio de diferentes formas de pixelização.

Telas televisivas ou monitores de computador dentro da tela de cinema, como exemplificado nas imagens acima, é um recurso já bastante habitual. No caso de *Videofilia*, gostaríamos de seguir com a análise da relação intrínseca entre produção e circulação, em que as telas se “contaminam” por meio das rotas que se formam entre elas. Nesse sentido, Casetti descreve que as telas dos novos dispositivos funcionariam mais como *displays*, lugares em que imagens flutuantes param por um momento, se tornam disponíveis para os usuários, permitem ser manipuladas e depois decolam novamente em novas rotas (Casetti, 2015, p. 12). Para ele, o próprio cinema teria se aproximado da

lógica de um *display*: as imagens pareceriam mais precárias, menos limitadas à narrativa e abertas a diferentes significados. O *display* – sendo a *touchscreen* sua manifestação máxima – apenas viabilizaria a presença das imagens, formando um entre vários mundos possíveis. Não seria mais possível contar com uma circunscrição única.

O mundo de *Videofilia* é repleto de falhas, marcadas pelo uso excessivo de *glitches*, *datamoshing* e referências à *net art*. Retomando a definição original da palavra *glitch* (um mau funcionamento ou falha repentina do equipamento, geralmente temporária¹⁸), chama a atenção a natureza efêmera e o efeito de revés, como uma adversidade ou fracasso. No âmbito da produção de imagens, o efeito *glitch* é alcançado por meio de mudanças em pequenas partes do código digital, gerando um tipo de “bagunça” na disposição dos píxeis. Ficou conhecido como uma tentativa de trazer à tona em sua aparência o sistema interno das imagens, como uma advertência de que sua estrutura é distinta do status das imagens fotográficas que estávamos habituados. Manifesta-se um descompromisso com a inteligibilidade.

Apesar de ter iniciado como um tipo de desobediência¹⁹, o *glitch* assumiu, há tempos, um espaço na produção *mainstream*. O indesejado – aspectos visuais que denotavam falhas, acidentes e imprevistos entre a transmissão e a recepção das imagens – tornou-se estimado em diversas obras. Hoje, não é necessário saber alterar o código da imagem digital, mas apenas eleger variações do efeito em ferramentas como Snorpey, Pixel Sorter, ImageGlitcher ou o aplicativo Glitche.

A pretensão de corromper a produção audiovisual teve como um dos resultados o *datamoshing*, uma técnica de compressão que remove *keyframes* de um arquivo, fazendo com que os píxeis do vídeo se “derramem”. Deletando dados das imagens estáticas identificáveis do vídeo (conhecidas como *I-frames*), as informações abstratas (os *P-frames*) preenchem os espaços entre as imagens (como pode ser visto na abertura deste artigo nas Figuras 1 e 2).

Os *glitches* e *datamoshing* se relacionam com o movimento Net Art, arte feita *na e para* a internet que emergiu na década de 1990 e também alcançou reconhecimento no sistema das artes visuais²⁰ por meio de nomes como a artista russa Olia Lialina e o estadunidense Takeshi Murata. Uma das referências para *Videofilia*, *Monster movie* (2005)²¹,

18 Disponível em <https://www.lexico.com/definition/glitch>. Acesso em 29.02.2020. Tradução nossa.

19 Em 2010, 2011 e 2012 ocorreu, em Chicago (EUA), o festival GLI.TC/H que reuniu artistas, teóricos e entusiastas do glitch. A iniciativa contou com o apoio do Film, Video, New Media, and Animation department da School of the Art Institute of Chicago (SAIC).

20 A Tate reconhece o termo Net Art e os subgêneros browser art, software art e telematic art. Para mais referências cronológicas e nomes de artistas vinculados ao movimento, ver: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/internet-art>. Acesso em 01.03.2020.

21 Disponível em <https://vimeo.com/147761897>. Acesso em 26.02.2020.

de Murata, tido como um dos precursores do *datamoshing*, extrai um trecho do filme-*B Caveman* (1981), em que um monstro emerge de um pântano fervilhante, para decompor sua forma e as cores originais em 30 frames por segundo.

Segundo o diretor, o vírus de *Videofilia* “intoxicaria a *linguagem cinematográfica*”²²(grifo nosso). Assim, seus esforços se concentraram em afastá-lo do que pareceria um “filme profissional”, de alta definição. Na pós-produção, Molero forçava a manipulação para mais píxeis aparecerem até que Omar Quezada, diretor de fotografia, começou a trabalhar com *presets* na câmera desde a captação. Ambos também decidiram por integrar um “pixel morto”²³ (pixel “defeituoso”, que permanece escuro na tela de exibição) como parte do filme.

As estratégias definidas por Molero e pelo diretor de fotografia de *Videofilia*, fundindo as decisões de captação e pós-produção, nos leva à outra reflexão de Steyerl. A autora situa que, tradicionalmente, pós-produção significava sincronizar, mixar, editar, corrigir cores e outros procedimentos realizados depois da filmagem. Mais recentemente, a pós-produção começou a dizer respeito à produção como um todo. A pós-produção, em um sentido muito literal, é a produção hoje. Isso também muda a temporalidade inerente ao termo pós-produção. O prefixo “pós-”, que denota um histórico passado de um estado imóvel, é substituído. Nós não estamos após a produção. Em vez disso, estamos em um estado em que a produção é infinitamente reciclada, repetida, copiada e multiplicada, mas também potencialmente também deslocada, humilhada e renovada. A produção não é apenas transformada, mas fundamentalmente deslocada para locais que costumavam formar seu exterior: para dispositivos móveis, telas dispersas, fábricas e passarelas, berçários, realidade virtual, linhas de produção *offshore*. Ela é infinitamente editada e recombina. (Steyerl, 2012, p. 183)

No contexto de sua reflexão, Steyerl pressupõe o alcance da ideia de pós-produção para além do universo da arte e das mídias. Ao mesmo tempo, defende que não podemos entender a realidade sem refletir sobre o cinema, a fotografia, a modelagem 3D ou a animação. Para ela, estaríamos todos imersos em um processo infinito de pós-produção. Esse entendimento vai ao encontro da noção 24/7 proposta por Crary, em que a realidade de nosso tempo se caracteriza pela manutenção de um “estado de transição contínuo” (Crary, 2014, p. 46). Como não é possível localizar o instante em que a produção cessa, tampouco haveria um momento em que alcançaríamos ou nos familiarizaríamos com qualquer ordem tecnológica específica. A instabilidade seria uma das marcas da redefinição de nossa experiência.

A noção de que a própria realidade é pós-produzida também nos interessa para a análise de *Videofilia*. Aqui, as ferramentas normalmente consideradas como recursos

22 “Entrevista a Juan Daniel Molero (‘Videofilia (y otros síndromes virales)’). Disponível em <http://cinentransit.com/entrevista-a-juan-daniel-molero>. Acesso em 20.04.2020.

23 Ibid.

de pós-produção audiovisual não têm como objetivo alcançar uma “boa representação” ou apenas retocar as imagens que já foram apreendidas. Elas se tornam meios para a criação, a serviço do desenvolvimento da própria história. O roteiro depende da relação entre a imagem e o mundo, ou melhor, do vão e das lacunas que aparecem entre eles, e dão lugar à especulação e intensa ansiedade.

É nessa falha que se desenvolve a última parte do filme, a partir da produção proposta por Luz, com a participação de Júnior. No vídeo, de tons *slasher*, o sexo é acompanhado de simulação de esfaqueamento e sangue barato, fabricado pela própria adolescente. Como um subgênero do horror, o *slasher* se caracteriza pela perseguição e morte violenta de jovens (predominantemente mulheres). Após a realização do vídeo, ela o disponibiliza on-line, no turbilhão de produções pornôns, sob o título “minha namorada se comportou mal e lhe dei o merecido haha”.

Em seguida, ambos se encontram em uma festa à fantasia em que os participantes usam roupas e acessórios de figuras cultuadas nos fóruns on-line, como os personagens japoneses Sailor Moon e Dragon Ball. Regada a muito álcool e drogas, o encontro vai ganhando tons de pesadelo e tormenta, com a cena cada vez mais degradada. As alucinações ganham forma com a intensificação das transformações das imagens (Figura 10). Sem explicações, Luz deixa a festa e desaparece.

A suspeita pelo seu sumiço recai sobre Junior, que entra em um delírio cada vez mais turbulento. O vírus segue se alastrando pelas janelas dos navegadores que continuam se abrindo, pelos devaneios dos personagens e, por fim, pelas imagens do vídeo protagonizado por Luz e Junior que vem à tona, reforçando a suspeita da responsabilidade pelo desaparecimento da garota. As denúncias ganham forma até no “mundo analógico” da primeira página de um jornal nas bancas.



Figura 10. Still de Videofilia (E outras síndromes virais)

Descontextualizadas, as imagens do esfaqueamento de Luz ganharam outro significado diante de seu desaparecimento. Foi como se o comando Ctrl+X²⁴ tivesse sido acionado de um acontecimento para o outro. Os píxeis do vídeo fantasioso abalaram “a vida real” ou, como se diz na linguagem da internet, IRL (*in real life*). As ligações URL-IRL, mais do que mescladas, são literalmente enredadas. Os píxeis não se mantiveram confinados ao on-line, mas explodiram no mundo por meio de estilhaços de memes, spams, games e vídeos, carregando todas as ameaças e temores que circulavam na web.

No filme, a imagem digital em circulação perturba as relações de causa e efeito, já que o “esparramar” dos píxeis corrompidos pelo vírus adquire caminhos inesperados. O resultado é uma espiral de perturbação. Assim como tantas produções que trazem a questão do uso da tecnologia por jovens, *Videofilia* esbarra em um tom moralista de punição. Imersos em álcool e drogas, os protagonistas se dão mal ao final. Como apontado pelo sufixo “filia”, o título carrega uma mistura de êxtase e fobia em relação ao “vídeo”, ou como queremos destacar, ao vídeo em circulação on-line. A afinidade patológica com a internet ganha ares tecnofóbicos, outra marca de diversas produções contemporâneas.

APONTAMENTOS PARA REFLEXÃO – DESOBEDIÊNCIA E SUBVERSÃO POR MEIO DO PIXEL

Sempre na iminência de sua manipulação e transformação, as imagens de *Videofilia*, contaminadas por um vírus, estão prestes a seguir por novas rotas. Como afirmou Rodowick, o presente imediato se orienta para um futuro já emergente (2007, p. 178), fazendo da visão uma atividade que antecipa menus de possíveis ações, como em nossa ininterrupta relação com as diversas telas que nos cercam. O que *Videofilia* parece fazer é embaralhar e esparramar os píxeis dessas telas, impossibilitando que as novas imagens formem um todo coeso. O rearranjo afeta o desenrolar dos eventos, gerando consequências extremas nas vidas dos personagens.

Neste artigo, buscamos realizar a análise fílmica de *Videofilia* sem enquadrar sua relação com a internet como tema, mas destacando as explorações narrativas e estéticas que se dão nesse encontro. Para tal, nos foi importante tanto a ideia de “retroalimentação” das mídias quanto o exercício de uma “retroalimentação” das teorias. Quer dizer, entrelaçamos a teoria que destaca o papel fundamental do legado do cinema na construção do fluxo audiovisual 24/7 (Casetti, Elsaesser, Rodowick) com as investigações contemporâneas sobre os traços artísticos e políticos das imagens na era da circulação on-line

24 Ctrl+X é uma variação do comando Ctrl+C, Ctrl+V (o famoso copiar e colar), criado em 1983 pelo cientista da computação estadunidense Larry Tesler, com grande impacto na edição de textos, sons e imagens. Ctrl+X é o atalho para recortar o conteúdo selecionado para a área de transferência.

(Steyerl). As contaminações e as idas e vindas entre esses pensamentos nos parecem imprescindíveis para abordar as reinvenções e novas poéticas do cinema pós-internet. Em *Videofilia*, destacamos as *imagens pobres* e a ostentação do pixel como um descompromisso com a nitidez, um estorvo proposital à corrente de “imagens limpas e ricas”. Há uma postura de advertência, e até de denúncia, contra um padrão falsamente neutro difundido no fluxo das imagens digitais.

Se a realidade não é apenas refletida, mas produzida por imagens e telas, o pixel que as compõe também se prova cada vez mais relevante nos debates contemporâneos. No final de março de 2020, durante a pandemia do coronavírus, o filósofo francês Bruno Latour escreve o ensaio “Imaginar gestos que barrem o retorno da produção pré-crise”²⁵. Ele convoca que nos coloquemos contra os modos de produção que não queremos que sejam retomados, defendendo que é importante erguer barreiras para evitar sua mera repetição. Para o autor, “não se trata de revolução, mas de dissolução, pixel por pixel” (Latour, 2020).

REFERÊNCIAS

- Casetti, F. (2015). *The Lumière galaxy: Seven key words for the cinema to come*. Columbia University Press.
- Castanheira, J. & Felinto, E. (2019). Pós-cinemas: uma atualização sem começo e sem fim. *Rebeca – Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, 8(1), 12-16. <http://dx.doi.org/10.22475/rebeca.v8n1.634>
- Charney, L. & Schwartz, V. (Orgs.) (2010). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Cosac Naify.
- Crary, J. (2014). *24/7 Capitalismo tardio e os fins do sono* (trad. J. Toledo). Cosac Naify.
- Elsaesser, T. & Hagener, M. (2015). *Film theory: An introduction through the senses*.
- Elsaesser, T. (2018). *Cinema como arqueologia das mídias* (trad. C. Szlak). Edições Sesc São Paulo.
- Gaudreault, A. & Marion, P. (2016). *O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital*. Papyrus.
- Latour, B. (2020). *Imaginar gestos que barrem o retorno da produção pré-crise*. (trad. D. Danowski e E. Viveiros). AOC. <https://n-1edicoes.org/008-1>
- Molero, J. (dir.) (2015). *Videofilia: y otros síndromes virales* [película]. Tiempo Libre.

25 Disponível em <https://www.n-1edicoes.org/textos/28>

Rodowick, D. (2007). *The virtual life of film*. Harvard University Press.

Steyerl, H. (2012). *The wretched of the screen*. Sternberg Press.

Steyerl, H. (2015). Em defesa da imagem ruim. *Revista Serrote*, (19), 186-199.

Steyerl, H. (2017). *Duty free art – Art in the age of planetary civil war*. Verso Books.

Xavier, I. (2010). Prefácio à edição brasileira. Em L. Charney e V. Schwartz (Orgs.), *O cinema e a invenção da vida moderna*. Cosac Naify.

REESCRITURAS DEL GÉNERO DEL TERROR DESDE LAS NUEVAS REALIDADES DIGITALES EN *CAM* DE DANIEL GOLDHABER

RODRIGO BEDOYA FORNO*
rbedoyaf@ulima.edu.pe
Universidad de Lima

Recibido: 15/4/2020 Aceptado: 09/7/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4868>

Resumen. Este artículo busca explicar cómo la película *Cam* (2018) utiliza ciertos tópicos del género de terror (en particular, la figura del *doppelgänger* o doble) para, a partir de ellos, observar el cambio de las nuevas tecnologías digitales en la dinámica de nuestra cotidianidad. La película plantea una mirada sobre cómo las tecnologías digitales se han convertido en nuestras herramientas de trabajo y abastecimiento, a través de la historia de una *camgirl* cuya identidad es usurpada por una entidad, creando una dinámica de vida en la que no hay que desplazarse y todo se puede hacer con un clic. La cinta también le toma el pulso a las nuevas formas del cine de terror, estableciendo el internet como un espacio donde la violencia y el sexo se han convertido en herramientas para generar mayor interactividad entre los usuarios y permitir mejores ganancias. Pero no solo eso: *Cam* recurre a una serie de miedos contemporáneos ligados a las posibilidades de las nuevas tecnologías (el verse bloqueado de una cuenta o ser hackeado) para establecer un universo donde todas las explicaciones son posibles, y en las que resulta muy difícil determinar qué cosa es el enemigo.

Palabras clave: cine / terror / *doppelgänger* / digital / cine de género

* Magíster en Ciencia Política y Gobierno por la Pontificia Universidad Católica del Perú (véase <https://orcid.org/0000-0002-3028-1128>).

REWRITING THE HORROR GENRE THROUGH NEW DIGITAL REALITIES IN *CAM* BY DANIEL GOLDHABER

Abstract. This article seeks to explain how the film *Cam* (2018) works with some themes of the horror genre (the *doppelgänger* or double, in particular) to show how the new digital technologies have changed the dynamics of our everyday life. The film offers, based on the story of a cam girl whose identity is taken by an unknown entity, a look on how digital technologies have become work and provision tools, creating a new life dynamic in which we do not need to move from one place to another and everything can be done with a click. The film also exposes the new forms of the horror genre, showing the Internet as a place where violence and sex have become tools to generate more interactivity with users, and allow better profits. But *Cam* also works with some contemporary fears that come with the new technologies (to be blocked from an account or the possibility of being hacked) to create a universe where all explanations are possible and where it is very hard to establish what is the enemy to beat.

Keywords: film studies / horror / *doppelgänger* / digital / genre films

REESCRITA DO GÊNERO DE TERROR A PARTIR DAS NOVAS REALIDADES DIGITAIS EM *CAM* DE DANIEL GOLDHABER

Resumo. Este artigo visa a explicar como o filme *Cam* (2018) utiliza determinados tópicos do gênero horror (em particular, a figura do *doppelgänger*, ou duplo) para, a partir deles, observar a mudança das novas tecnologias digitais na dinâmica de nosso cotidiano. O filme mostra como as tecnologias digitais se tornaram nossas ferramentas de fornecimento e de trabalho, através da história de uma *camgirl* cuja identidade é usurpada por uma entidade, criando uma dinâmica de vida na qual não há necessidade de se locomover e tudo pode ser feito com um clique. O filme também toma o pulso das novas formas do cinema de terror, estabelecendo a internet como um espaço no qual a violência e o sexo tornam-se ferramentas para gerar maior interatividade entre os usuários e permitir maiores lucros. Mas não é só isso: *Cam* usa uma série de medos contemporâneos ligados às possibilidades das novas tecnologias (ser bloqueado de uma conta ou ser hackeado) para estabelecer um universo em que todas as explicações são possíveis, e no qual é difícil estabelecer aquilo que é o inimigo.

Palavras-chave: Cinema / horror / *doppelgänger* / digital / cinema de gênero

INTRODUCCIÓN

El cine de terror ha sabido representar, desde sus inicios, los miedos, dudas y represiones de su tiempo. Wood (2018) ya marcaba, de manera muy clara, cómo las películas del género representaban el conflicto entre marxismo y psicoanálisis, partiendo de la idea de las represiones personales y tensiones sociales que los monstruos, asesinos y demás seres del imaginario del horror simbolizaban. Por ese motivo, cuando los avances tecnológicos comenzaron a acelerarse, el cine no fue ajeno a preguntarse cómo esos cambios estaban teniendo un efecto en nuestra socialidad. El cine de David Cronenberg, por ejemplo, comienza, desde sus primeras películas, a entender la tecnología como una extensión del ser humano: una extensión inquietante, deforme, capaz de modificar nuestro cuerpo y nuestra mente. Cintas como *Videodrome* (1983) o *Existenz* (1999) exploran, justamente, las posibilidades de un cuerpo humano que se extiende y muta con los medios y las tecnologías, haciendo que estas se vuelvan parte de uno.

Sin embargo, hacia mediados de la última década del siglo xx, comenzó a plantearse un nuevo paradigma tecnológico (Castells, 1999) que cambió radicalmente la forma en la que nos relacionamos en sociedad y vamos definiendo nuestra identidad. Identificar las consecuencias que ha tenido la tecnología digital es un trabajo arduo que, probablemente, como señala Scolari (2008), recién se podrá terminar de realizar de manera precisa en unos años más, con cierta distancia. Sin embargo, ya nos encontramos en medio de la vorágine que lo digital ha traído: nuestras relaciones afectivas, personales y sociales se han modificado, la manera en la que comunicamos e investigamos, en la que obtenemos información y vivimos nuestros tiempos de ocio no son las mismas que hace veinte años.

Estas nuevas formas que la comunicación digital ha hecho que surjan, así como una serie de beneficios y avances, nuevas dudas y angustias que se ven acrecentadas por el avance de las tecnologías a pasos agigantados, generan la sensación de que es imposible seguirles el paso. El cine de terror, por ese motivo, no ha perdido la oportunidad de explorar esos miedos y dudas que provoca el nuevo mundo en el que estamos inmersos.

Cam (2018) de Daniel Goldhaber es un exitoso intento de hablar de los medios contemporáneos con relación a lo digital a través del cine de terror. El filme, basado en la experiencia de la coquionista Isa Mazzei, narra la historia de Alice Ackerman, conocida en el mundo virtual como Lola Lola (de aquí en adelante, Lola). Ella trabaja como *camgirl*, haciendo espectáculos eróticos por internet. Su obsesión es escalar posiciones en el *ranking* de la página web donde aloja su espectáculo, tratando de ser más audaz para generar más vistas.

El éxito de la protagonista es rotundo: ha podido hacerse una vida totalmente independiente gracias a sus espectáculos: la compra de una casa, la disposición de sus

tiempos y el éxito económico nos son revelados desde el saque. Y para ella nada parece ser suficiente: lo único que está en su cabeza es seguir subiendo en el *ranking* de la página web en la que trabaja, ser cada vez más popular. El gran problema es que esa vida que ha desarrollado en internet no la comparte con su madre: la vida familiar es una cosa y la vida virtual, otra. La situación, sin embargo, parece estar bajo control.

Todo comenzará a cambiar, sin embargo, cuando, de la nada, alguien (o algo) se apropia de su cuenta. La persona o el ente que aparece en la imagen es exactamente igual a ella: mismo espacio, mismos objetos, misma voz, mismo rostro. Es una doble total de Lola, con el agregado de que se atreve a hacer una serie de actos eróticos que la Lola real no haría. Asustada por la situación, va a la empresa donde trabaja, pero sus compañeras (otras *camgirls* como ella) no le prestan mucha atención, pensando que se trata de un caso de hackeo de la cuenta. Al llamar al servicio técnico, se da con la sorpresa de que no puede acceder a su cuenta: su doble la ha tomado de manera definitiva.

Desesperada, decide llamar a la policía, pero el encuentro es inútil y hasta es acosada por uno de los agentes. Dándose cuenta de que está totalmente sola y de que su doble está llegando a extremos cada vez más gráficos en sus espectáculos, resuelve investigar un poco más; poco a poco descubre que hay un ente que ronda por la web y que toma las cuentas de *camgirls* populares, las cuales terminan muertas. El ente toma la forma de esas chicas, haciéndose pasar por ellas, y eventualmente las lleva a la muerte.

Decidida a acabar con la situación, Lola se crea una cuenta y confronta a su doble a un juego: la persona que se haga más daño físico tiene que hacer lo que la otra quiera. La Lola real gana, y le pide a su doble que le dé su contraseña. La doble lo hace, lo que permite a la protagonista recuperar su cuenta y desactivarla, poniéndole fin a su pesadilla.

Lo interesante de la propuesta de la película se expresa en la apropiación de elementos netamente genéricos, propios del cine de terror, para explotar las aristas que generan más incertidumbre y ansiedad sobre las maneras en que los nuevos medios digitales han cambiado nuestra vida. *Cam* toma ciertas realidades virtuales (el *hacking*, la *deep web*, la clonación de tarjetas de crédito, la usurpación de cuentas) y las moldea a partir de las convenciones del género del horror, generando una hibridación que no es otra cosa que la representación de los miedos que tenemos, como sociedad, sobre internet: miedos que se centran en el lado más oscuro y ambiguo de la red.

Este artículo busca analizar cómo la película va estableciendo una lectura de la nueva normalidad digital sobre la base de ciertas convenciones del cine de terror. Para eso, se comenzará aterrizando ciertas ideas generales sobre este género cinematográfico y, en particular, sobre uno de sus conceptos más icónicos: el doble o *doppelgänger*. Después, se examinará la nueva cotidianidad que plantea la película, una cotidianidad que incluye el mundo digital, para después ver cómo esa normalidad se va, poco a poco, volviendo cada vez más sombría de acuerdo con otras convenciones del terror actual,

como la violencia y la aparición de un nuevo monstruo con características muy particulares: el monstruo digital.

MARCO TEÓRICO: LAS CONVENCIONES DEL TERROR Y LA PRESENCIA DEL *DOPPELGÄNGER* EN *CAM*

Cam se inscribe, de manera directa, dentro de la vertiente genérica del cine de terror, definida por Bordwell (2003) a partir de un elemento en particular: “[...] por su intencional efecto emocional sobre el público. La película de terror busca sobresaltar, causar repugnancia, en una palabra: aterrorizar. Este impulso es lo que forma las otras convenciones del género” (p. 103). Precisamente, el fin de la película de Goldhaber es generar un sentimiento de inquietud constante en el espectador, un sentimiento que se basa en la situación que vive Lola, pues, de pronto, su tranquilidad se ve trastocada por alguien o algo que se hace pasar por ella para el mundo a través de su cuenta de video.

Bordwell (2003) establece que eso que nos aterroriza es un monstruo. “En el filme de terror, el monstruo constituye una peligrosa alteración de la naturaleza, es decir, una transgresión de nuestro sentido común” (p. 103). ¿Qué explica que alguien, o algo, se esté haciendo pasar por Lola, viéndose exactamente como ella, sonando como ella, haciendo los mismos gestos que ella? No hay nada dentro del sentido común que lo pueda explicar. Y es por eso que *Cam* es la historia de Lola tratando de resolver ese misterio: ¿qué es aquello que ha usurpado su cuenta y tomado su imagen? ¿Es humano o algo sobrenatural? ¿Qué se puede hacer para detenerlo? La incertidumbre de la situación y los riesgos que corre la protagonista para resolver el misterio, y hacer que todo vuelva a una situación de normalidad (o al sentido común, como lo define Bordwell), son los motores que causan la tensión y el efecto emocional en el espectador.

Otro de los autores importantes que han hablado del cine de terror es Román Gubern. En el libro *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror* (Gubern y Prat, 1979), explica que el auge del terror como género cinematográfico se ha dado en momentos de amplia incertidumbre social: los primeros monstruos de Hollywood, el expresionismo alemán o el cine de terror estadounidense de los años setenta coincidieron con la Gran Depresión, la crisis de la República de Weimar, y la crisis generada por la guerra de Vietnam, el escándalo Watergate y la crisis del petróleo. Esta idea puede tranquilamente asociarse al universo que plantea *Cam*: el mundo de cambio de lo analógico a lo digital genera una serie de ansiedades tanto en las personas que no tienen las capacidades mediáticas para ese cambio como en aquellos que las tienen. El hecho de que nuestra vida cotidiana esté invadida por la tecnología digital (que usamos para trabajar, para distraernos y para una serie de actividades necesarias en nuestro día a día) sin duda plantea preguntas sobre los peligros y los límites de ese mundo digital que nunca terminamos de dominar del todo.

En la misma línea encontramos a Christine Gledhill, quien propone una explicación psicosociológica del género, sobre cómo este ha conseguido trasladar a la pantalla una serie de miedos muy humanos. Parafraseando a la autora, ella señala que, después de la Segunda Guerra Mundial, los orígenes del terror han respondido menos a causas sobrenaturales, y se centran más en el hombre como base del miedo. Asimismo, considera que, incluso cuando el miedo tiene orígenes sobrenaturales, estos representan conflictos humanos y sociales (Gledhill, 1999), muy en consonancia con los que señala Gubern.

Uno de los grandes temas del cine de terror tiene que ver con la idea del otro. La entidad que viene a romper la normalidad es algo distinto a nosotros y, además, es exactamente lo opuesto a los valores encarnados por el protagonista. En el cine de terror, los héroes suelen ser personas de vidas relativamente tranquilas, que se guían por la razón y la cotidianidad; la monstruosidad, por el contrario, representa justamente todo aquello que va contra la razón, contra la normalidad: todo aquello que es visto con desconfianza, con incertidumbre, como lo que escapa a las normas.

Cam se enmarca en una tradición importante con relación a esta idea del otro: un otro que es igual a mí, que se ve como yo. Wood (2018) explica esta idea, estableciendo cómo ese otro se puede ver representado.

La relación tiene una forma particular: la figura del *doppelgänger*, alter ego o doble, una figura que ha aparecido constantemente en la cultura occidental, especialmente en los últimos cien años. Es el *locus classicus* en *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, donde la normalidad y el monstruo son dos aspectos de la misma persona. (p. 84)¹

Lo que Lola y todos sus seguidores ven en la pantalla (y, en consecuencia, los espectadores) es un doble, algo que se ve igual que ella y que es capaz de hacer poses e insinuaciones sexuales que ella no se atrevía a hacer. El doble de Lola representa una versión mucho más audaz que ella: está las 24 horas al frente de la cámara, realiza poses y actos que Lola censura, no tiene ningún tipo de límite. Gracias a eso este doble consigue, de manera más efectiva, lo que Lola buscaba: tener gran número de seguidores e ir subiendo en el *ranking* de los canales más vistos en la página web donde trabaja. De esta manera, *Cam* es una película de terror que se inserta en la tradición del *doppelgänger*, de aquel que se ve igual que la protagonista y que toma su identidad, siendo dos caras de la misma moneda.

De la vieja tradición gótica alemana viene el concepto de *doppelgänger*: el doble, una persona exactamente igual a nosotros, pero que viene a ser, al mismo tiempo, “la

1 La cita es una traducción libre del texto original: “The relationship has one privileged form: the figure of the *doppelgänger*, alter ego, or double, a figure that has recurred constantly in Western Culture, especially during the past hundred years. The locus classicus in Stevenson’s *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, where normality and monster are two aspects of the same person” (Wood, 2018. p. 84).

antítesis de nuestra identidad original” (Meehan, 2017, p. 10). Las secuelas que tiene la aparición de ese doble nunca son buenas: se trata de una amenaza, de algo que va a traer una serie de consecuencias negativas y, por qué no, fatales:

En la cultura celta, por ejemplo, el doble es referido como el *fetch*, un gemelo idéntico que se cuenta que aparece al momento de nuestra muerte, una especie de psicopompo que acompaña al alma a la otra vida. En la mitología nórdica, estos seres son conocidos a veces como *vardogers*, dobles fantasmales que imitan las acciones de sus contrapartes con vida. (Meehan, 2017, p. 10)²

En *Cam*, la figura que aparece es la de un doble digital: una entidad cuya interacción solo se puede ver a través de una pantalla, y que pertenece al universo de internet. La película utiliza una figura mitológica, que aparece de manera recurrente en la literatura fantástica. Como ya hemos dicho, este doble es mucho más audaz que ella: hace cosas que no se atreve a hacer la Lola real, tanto sexuales como gráficas. Si el deseo de Lola es ser cada vez más popular, pero poniendo una serie de límites, a este doble digital los límites no le interesan: están para romperse.

Más allá de que el *doppelgänger* supone un augurio de muerte y que, por lo tanto, genera una angustia que potencia el terror, las consecuencias psicológicas de esta figura han sido analizadas. Meehan (2017) señala que existe toda una serie de implicancias freudianas de este doble, que es lo mismo que nosotros en cuanto a apariencia, pero totalmente distinto en actitud. Esta, acaso, sea la representación del deseo secreto de aquello que queremos ser.

Según Freud, el doble es una manifestación externalizada de los deseos y derivas reprimidas del ego, es decir, todo lo que es inaceptable para él. Él [Freud] relaciona el doble con la formación del superego, que proyecta estas represiones primitivas en el doble misterioso de una manera similar a la que los dioses de la antigüedad se transformaron en demonios después del colapso del mundo pagano. (Meehan, 2017, p. 11)³

Uno puede ver cómo esta reflexión calza perfecto con lo que representa el doble de Lola para ella: es una versión desatada de cualquier forma de censura, de represión,

2 La cita es una traducción libre del texto original: “In Celtic folklore, for instance, the double is referred to as the *fetch*, an identical twin that is said to appear at the moment of one’s death, a kind of psychopomp that escorts the soul to the afterlife. In Norse mythology, these beings were sometimes known as *vardogers*, ghostly doubles that mimic the doings of their living counterparts” (Meehan, 2017, p. 10).

3 La cita es una traducción libre del texto original: “According to Freud, the double is an externalized manifestation of the ego’s repressed drives and desires, that is, everything that is unacceptable to it. He links the double to the formation of the superego, which projects these primitive repressions onto the uncanny double in a manner similar to the way that gods of antiquity were transformed into demons after the demise of the pagan world” (Meehan, 2017, p. 11).

de aquello que la propia protagonista se había puesto como límites. Pero en este caso el *doppelgänger* manifiesta no solo los deseos sexuales o exhibicionistas, sino también la codicia, los deseos de la Lola real de ser la más popular, la más querida, la que no se detiene para encantar a su público cautivo.

Pero el doble de Lola no pertenece al mundo real: no estamos hablando de alguien de carne y hueso, ni siquiera de un fantasma o de una entidad sobrenatural que viene al mundo real: hablamos de una entidad que existe y se manifiesta en la web. Y qué mejor lugar que la web para justamente dejar de lado los tapujos y presentarse sin censuras, sin filtros, sin ningún tipo de control sobre lo que uno hace. Millones de videos e interacciones muestran el costado más descontrolado de los usuarios en un espectro que va desde videos sexuales hasta insultos racistas, xenófobos o misóginos. Ese costado libre, sin censuras, es una de las características del medio: la libertad de internet, combinada con el anonimato, son un derecho (Perceval, 2015).

Y esa libertad hace que, muchas veces, nuestras actitudes cambien cuando estamos al frente de una pantalla. Nos mostramos sin censuras, sin filtros, emocionados por la anarquía de internet. La figura del *doppelgänger*, en *Cam*, viene a ser la representación de ese costado reprimido que, desde una pantalla, sale a la luz. Y que, como le ocurre a Lola, muchas veces se sale de nuestro control.

LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS MUNDOS DIGITALES Y REALES EN CAM

Para Waisbord (2019), la comunicación digital se ha convertido en “el aire que respiramos” (p. 78). No hay nada que se escape de la comunicación digital: las relaciones interpersonales, las dinámicas de trabajo, el tiempo de ocio; todo se ha visto afectado, de una u otra manera, a partir de las tecnologías digitales. Al respecto, el autor afirma:

No es simplemente la extensión de dinámicas preexistentes o un nuevo capítulo en la interacción histórica entre los medios y la sociedad. No se trata tan solo de sectores sociales específicos volviéndose más conscientes, adeptos y vulnerables a los sesgos de contenido de “los medios”. Más bien, es una revolución total en las dinámicas de la interacción social. Es la reconstrucción de la vida social. Es la mediación de la vida social como un todo, un metaproceso que redefine la vida social. Representa la culminación de la creciente colonización de la vida social y la comunicación humana por parte de las tecnologías mediáticas. Todo sobre la vida social se vuelve mediado: identidades, trabajo, intimidad, relaciones sociales, privacidad, seguridad. (Waisbord, 2019, p. 81)⁴

4 La cita es una traducción libre del texto original: “It is not simply the extension of preceding dynamics or a new chapter in the historical interviewing of media and society. It is not just about specific social sectors turning more conscious, adept and vulnerable to the technological and content biases of ‘the media’. Rather, it is a complete revolution in the dynamics of social interaction. It is

Si uno parte de la premisa planteada por Waisbord, la tecnología digital ha afectado cada uno de los rincones de nuestra vida (y la vida de Lola, sin ninguna duda). Ella cuenta con una comunidad de fanáticos, quienes interactúan con ella en el *videoroom* que ha creado y donde muestra sus espectáculos sexuales. Gigue, Dragon, Tinker y Barney, entre otros, son solo algunos de los seudónimos de las personas que entran a observarla, a hacer pedidos eróticos y a darle monedas virtuales que ella cambia por dinero real.

Se observa, en esa dinámica, cómo todo ha sido afectado por la comunicación digital. Lola, a sus 20 años, ha podido independizarse gracias a este trabajo: cada pose o juego sexual es gratificado por los usuarios a través de dinero. Castells (1999) hablaba de “la individualización del trabajador en el proceso de trabajo” (p. 294). Gracias a la tecnología digital, las reglas laborales se han ido flexibilizando, permitiendo que se vayan creando redes interactivas que establecen nuevas dinámicas laborales, como lo es el trabajo en casa. Y el trabajo sexual no ha cambiado en ese aspecto: Lola decide usar su cuerpo como una herramienta de trabajo, justamente, desde su domicilio, en un espacio acondicionado por ella, manejando sus propios tiempos y estableciendo sus propias reglas.

Todas y cada una de las funciones que son afectadas por la tecnología digital describen directamente a Lola: maneja una identidad digital y otra con su familia (erótica en internet, y una chica común y corriente con su familia); puede realizar teletrabajo a las horas que lo desea en un espacio propio; recibe un sueldo por eso, conversa y mantiene relaciones más o menos cercanas con algunos de sus seguidores. Ella maneja y moldea su forma de ser, su identidad, su labor y sus intimidades a partir de las posibilidades que le da el mundo digital.

Esa nueva forma de trabajo se complementa con una serie de seguidores de la joven, y con los que interactúa de manera anónima a través de exactamente la misma herramienta: internet. Scolari (2008) plantea que “toda la comunicación mediatizada es digital” (p. 82). La digitalización permitió establecer un universo donde los bits reemplazan a todas las actividades que Lola puede hacer directamente en su computadora: la grabación, la transmisión, el diálogo con sus seguidores y la manera en que estos le pagan tienen todos una misma textualidad, que es la virtual.

Esa posibilidad de interactividad entre la creadora y los usuarios es lo que Perceval (2015) llama la creación de otra familia. Se crea una comunidad que reemplaza a la familia, que hace que todos aquellos que están viendo a Lola en ese momento se hermanen, puedan conversar entre ellos, criticarse, hacer bromas o ponerse de acuerdo

the reconstruction of social life. It is about the mediation of social life as a whole, a meta-process that redefines social life. It represents the culmination of the increased colonization of social life and human communication by medias technologies. Everything about social life becomes mediated —identities, work, intimacy, social bonds, privacy, security” (Waisbord, 2019, p. 81).

para pedirle algo particular a la *camgirl*. Esta comunidad se vuelve una especie de club, de espacio donde las personas que están conectadas tienen muchos más puntos en común que con las personas con las cuales hay contactos físicos; ellos viven en “mundos virtuales” (Perceval, 2015, p. 271).

Sin embargo, la película no establece la presencia de lo digital solamente en el trabajo o en la creación de una comunidad que interactúa tanto con Lola como con otros de sus miembros, sino que, además, está presente en todos y cada uno de los aspectos de la vida de la protagonista: si pide una *pizza*, lo hace a través de un aplicativo para pedido de comida; si se tiene que desplazar de su casa, lo hace a partir de las indicaciones de un aplicativo que le permite evitar el tráfico. La vida de Lola depende exclusivamente de la tecnología digital: para trabajar, para comer, para moverse, para ganar dinero. Ella ha creado una cibervida.

Una cibervida tan poderosa que es totalmente distinta a la vida que realiza con su familia real: solo su hermano sabe de su actividad como *camgirl*, pero su madre (que maneja un salón de belleza) desconoce totalmente lo que hace su hija. Lola no tiene amigas, y cada vez que algo parece aterrizarla en el mundo real, existe siempre una tensión. El momento en el que ella se reencuentra con una amiga de su colegio es un excelente ejemplo: mientras Lola ha conseguido cierta holgura económica por su cibertrabajo, su compañera debe esforzarse en un trabajo precario dentro de un centro comercial. Se muestra, entonces, al mundo virtual como un espacio próspero, en contraste con un mundo real lleno de carencias y de dificultades.

Aquí volvemos a una de las bases originales sobre las que se sustenta la película como cinta de terror: la idea del otro, que siempre está perturbando la cotidianidad de la protagonista. En este caso, hablamos de una otredad virtual: Lola ha conseguido crear una nueva figura, un yo virtual. Ese yo virtual le ha permitido ser una estrella, ser deseada y admirada por todos sus seguidores, y establecer una solvencia económica que probablemente no habría conseguido de otra forma. El otro amenazante, por tanto, es el mundo real, donde ella tiene que mantener la normalidad y las apariencias para poder pasar como una chica común y corriente. En el mundo virtual todo está permitido y las reglas se abren y se flexibilizan, mientras que, en el mundo real, la protagonista debe mantener las apariencias.

Por ese motivo, cada choque entre el mundo virtual y el mundo real resulta tenso, amenazante, como la posibilidad de que todos vean la verdadera identidad de Lola. No solo su familia y su amiga de colegio le recuerdan la precariedad de la vida real (que ella ha sorteado por su trabajo virtual), sino que los encuentros reales con dos de sus fanáticos resultan momentos de plena tensión: mientras que en el mundo virtual se muestran como personas amables, juguetonas y hasta preocupadas, en el mundo real son amenazantes, acosadoras; momentos de tensión en que la tranquilidad de la protagonista

se ve amenazada por el otro, un otro que es definido básicamente en las diferencias y contrastes entre la realidad y la virtualidad.

De esta manera, así como la comunicación digital se ha introducido en todos los aspectos de nuestra vida, también lo ha hecho en una dimensión ligada al concepto de otredad: el otro se crea a partir de lo real y de lo virtual, incluso si hablamos de la misma persona. Así el terror se va creando en *Cam* sobre la base de un concepto del otro que se define por los mundos distintos que se generan gracias a la tecnología digital.

EL TERROR CONTEMPORÁNEO EN CAM

Hemos establecido que *Cam* utiliza un recurso relativamente conocido dentro de lo que es el cine de terror: la idea del otro (en este caso, el *doppelgänger*), que tiene rasgos iguales a la protagonista y usurpa su personalidad; no obstante, esta idea de otredad no solo está en la entidad que asume la cuenta de Lola, sino que también se encuentra en la diferencia entre el mundo virtual y el mundo real de la protagonista: en el virtual, mantiene una personalidad y una comunidad de personas que la admiran por lo que hace con su cuerpo, mientras que en el real siempre se desenvuelve en una realidad precaria, donde tiene que esconder su identidad y donde los encuentros físicos con personas (ya sean del pasado o algunos de sus fanáticos) son incómodos o, incluso, peligrosos.

El mundo virtual en el que Lola trabaja es un universo donde ella usa su cuerpo para hacer espectáculos eróticos y conseguir subir en el *ranking* de la página web en la que está alojada, mientras va recibiendo monedas virtuales que ella puede canjear después por dinero real. Sin embargo, la primera escena de la película nos muestra que el erotismo no es lo único con lo que juega la protagonista.

En efecto, en esa primera escena, mientras flirtea con sus seguidores mostrando vibradores y dándose nalgadas, Lola de pronto comienza a recibir mensajes de alguien que le pide que se suicide ante las cámaras. Asustada primero, comienza a desafiar a este seguidor hasta que, de pronto, saca un cuchillo y se corta la yugular. Todo, sin embargo, termina siendo una farsa: ella fingió su propio suicidio para poder conseguir cada vez más seguidores.

La muerte de Lola es todo lo explícita que se puede imaginar: la sangre sale a borbotones de su cuello mientras sus seguidores (y nosotros, los espectadores) no salimos de nuestro asombro. *Cam*, de esta manera, no tiene ningún reparo en mostrar una violencia que resulta bastante llamativa justamente por su naturalidad, por la manera franca y directa que elige el director para mostrárnosla. Esta primera escena (que marca el tono de la película en sí) es una representación de lo que Imbert (2019) llama una banalización del horror en el cine postmoderno. Para el autor, el horror se ha vuelto un asunto cotidiano, algo con lo que convivimos todos los días. Afirma:

Hoy el horror se ha instalado en la representación cinematográfica. Se ha banalizado como objeto, y ello se debe a dos factores: primero, la trivialización de la violencia desde los noventa y, luego, la mayor familiaridad que establece una representación cada vez más cruda de la muerte y de la enfermedad, de las pulsiones y de las perversiones [...]. Eso deja paso a un cara a cara con el horror que puede crear malestar, pero ya no es rechazado como tabú. (Imbert, 2019, p. 348)

Estamos, pues, ante una forma de ver el horror que ya no tiene ningún tipo de filtro o de reparo, y que, más bien, hace de su frontalidad su apuesta, su forma de representación. Y pareciera que la propia Lola es consciente de eso al jugar con su suicidio en vivo: la mujer sabe que eso puede ser, más que algo reprehensible, un motivador del morbo de sus seguidores. Para Imbert (2019), “[...] el sujeto se siente atraído por lo siniestro, por lo que no tiene origen ni fin” (p. 349). Y Lola lo sabe, aprovechando que estamos en un mundo en el cual la violencia se ha convertido en algo natural, que convive con nosotros y que incluso puede generar un placer extraño.

Esta idea de un horror normalizado, desacralizado, que se muestra como algo natural y que, además, puede provocar un placer morboso tiene que ver, en la película, con lo que nos ofrecen las tecnologías digitales. Ese universo sin límites, desregulado, en el cual se puede trabajar con una cámara y desde casa, va forjando una cultura del “todo vale”, de la necesidad de obtener réditos a cualquier precio, ya sea simulando un suicidio o rompiendo ciertas reglas que la propia Lola se había impuesto.

Dos momentos ejemplifican de manera muy clara esta idea: el primero de ellos, cuando Lola llega a estar entre los primeros cincuenta lugares de la página web que la acoge. Al momento de hacerlo, se da cuenta de que hay otra chica, cuyo seudónimo es PrincessX, quien, en su cuenta, dice que se desnudará solo si Lola baja diez posiciones. El mundo en el que se desenvuelven estas *camgirls* es un entorno hostil, donde no existe ninguna forma de regulación y todo está permitido, incluso traicionar o jugar sucio contra alguien directamente.

No obstante, y justamente para recuperar ese espacio perdido, Lola decide tomar cartas en el asunto: hará un *show* en vivo con el Vibatron, un vibrador eléctrico de intenso poder. Lola va hasta donde queda la empresa que la acoge y realiza su espectáculo ahí, incluso cuando ella misma afirma no querer ir hasta el lugar (pues queda muy lejos de su casa) y que hacer eso sería muy extremo: el aparato es tan potente que puede dejarle secuelas en sus órganos sexuales.

El cuerpo en la película se convierte, de esta manera, en la herramienta de este mundo virtual donde, al no existir reglas ni regulaciones, se puede hacer básicamente cualquier cosa, incluso perjudicar a otra persona o llevar el cuerpo a límites insospechados, hasta donde la representación digital lo permita. El concepto de lo digital en *Cam* es el lugar donde todo se puede hacer, donde no existen reglas prefijadas y en donde hay

que defenderse como sea del ataque, donde se puede llegar a extremos para conseguir las metas dispuestas. En el caso de Lola, su cuerpo deviene en esa herramienta, en esa arma que usa para poder competir en esta carrera donde no existen reglas. Es un cuerpo que se mueve entre extremos, donde el fetichismo se vuelve el motor para explotarlo (Imbert, 2019) y donde lo que importa es explotarlo, sacarle todo el jugo posible para poder conseguir los objetivos planteados por la protagonista.

Así el terror y el sexo se combinan en el universo digital de una forma única. Este mundo digital busca, en chicas como Lola, la explotación de una de las características de la representación que permite la falta de regulación y la posibilidad de crear de manera tan simple: una representación cruda, directa, que no tiene ningún problema en mostrar un cuello desangrándose o cómo un vibrador electrónico lleva al límite la capacidad de resistencia sexual de la protagonista. La desensibilización de la violencia en la forma en que se exhibe a través de internet hace que esta ya no sea censurable, sino deseada tanto para los espectadores que observan el espectáculo de Lola como para ella misma, que encuentra en esas formas de representación una manera de alcanzar sus objetivos. El “todo vale” se convierte, entonces, en un espacio digital donde se explota la normalidad de la violencia, tan propia de las formas de las imágenes hoy en día.

EL DOBLE COMO EXTREMO EN CAM

Hemos señalado que *Cam* basa su premisa, como película de terror, en función de la idea del otro; una idea que se sustenta en una otredad digital, que se establece en la dicotomía mundo real/mundo digital: los dos mundos en los que vive la protagonista. Esta visión del terror también se funda en su representación de la violencia y del sexo: directa, sin ningún tipo de miramientos, como si fuera algo que formara parte de la normalidad dentro de las formas de representación. Lola pone su cámara y se corta la yugular o usa un vibrador de mucha potencia sabiendo que, lejos de generar repulsión, ahora ya es parte de lo que se espera que se haga para conseguir más seguidores y ganar más monedas. Es así como *Cam* nos va mostrando un mundo donde la violencia y su representación ya no tienen ninguna forma de censura o contención, y más bien son armas que usa la protagonista para afirmar su éxito.

Como hemos señalado, la idea de otredad en la película se centra, en un primer nivel, en el mundo real contrastado con el mundo virtual de Lola, pero el tema del otro también se ve en la entidad que toma su cuenta y comienza a hacerse pasar por ella.

Esta doble de Lola ha tomado absolutamente todos los rasgos de la protagonista, pero con una serie de características particulares: por un lado, nunca duerme y puede estar todo el tiempo conectada, en contacto con sus seguidores, ya sea a través de la web grupal como en chats privados. Además, hace cosas que la propia Lola se había impuesto que no haría: si Lola había puesto ciertos límites a sus escarceos sexuales, el doble no

tiene ningún problema en romperlos, haciendo espectáculos en lugares públicos (como una biblioteca) y hasta participando en un espectáculo lésbico con otra chica. Si Lola juega a cortarse la yugular, este nuevo personaje no tiene ningún problema en pegarse un tiro en la boca para beneplácito de sus espectadores.

Si la propia Lola entiende que la violencia y el morbo son elementos que, dentro de su comunidad digital, se convierten en valores que le dan beneficios, lo que muestra el doble es una Lola potenciada, mucho más ambiciosa, que utiliza precisamente esa falta de límites y reglas dentro de la web para conseguir más seguidores. Es así como rápidamente la nueva Lola va subiendo puestos en el *ranking* de la página web que la acoge.

Por ese motivo, la única forma de eliminar a este ser es jugando su propio juego: si el doble es extremo, pues a Lola no le queda otra que ser doblemente extrema. *Cam* nos presenta un universo donde internet es el espacio de la complacencia: uno hace aquello que genere más réditos, lo que plazca a aquel que nos ve, que explote, justamente, esa normalización de la violencia y del sexo; una normalización que hace que aquellos que observan a la protagonista a través de su *chatroom* le pidan cosas más morbosas, más violentas, más extremas. Uno tiene que hacer lo que el observador pide. Y de eso se da cuenta Lola: debe ganarle a su doble con esas reglas de juego. Esta competencia es lo que le permite, finalmente, recuperar su cuenta y poder ponerle fin a la pesadilla.

En el espacio desregularizado y anárquico que es internet, Lola entiende que la única manera de derrotar a su doble, que aparentemente solo piensa en qué tan popular puede ser, es siendo más atrevida que ella, más violenta que ella. Internet se convierte en un espacio donde la violencia se vuelve una herramienta de competencia: la clave para vencer en un concurso de popularidad. La representación de la violencia en internet no solo se ha desacralizado: se ha vuelto en algo deseable, aquello que nos da el diferenciador para ganar más clics, más dinero, más poder.

EL DOBLE COMO REPRESENTACIÓN DE LO DIGITAL EN CAM: LA APARICIÓN DEL MONSTRUO DIGITAL

Hemos establecido que *Cam* muestra un mundo que, basado en las convenciones del cine de terror, plantea una mezcla entre el concepto del otro y la representación de la violencia en tiempos posmodernos: la violencia se ha desacralizado y se convierte en moneda corriente, en algo que sirve para generar más adeptos y ser más popular en la red. Eso es lo que le permite a Lola, finalmente, derrotar a su doble: internet es el universo del "todo vale", donde la única regla es que no hay reglas, y decide usar eso a su favor para acabar con aquello que la ha estado aterrorizando todo este tiempo.

Sin embargo, hay dentro de todo esto algo que falta establecer: ¿cuál es la procedencia de ese doble? ¿Qué cosa es lo que toma la imagen de Lola, que es capaz de mostrar a través de su cámara, su casa, su cuarto, sus fotos? ¿Cómo es posible que ese doble haya podido recrear virtualmente el universo de Lola, que haya podido copiar exactamente todos los detalles de su mundo real?

Como ya se ha establecido anteriormente, el cine de terror consiste en cómo la cotidianidad se quiebra por la aparición de un monstruo que comienza a atemorizar a los protagonistas, lo que genera situaciones emocionalmente intensas para el espectador (Bordwell, 2003). Sin embargo, generalmente se establece qué cosa es ese monstruo, de dónde viene y cuáles son sus características. Wood (2018) señala, por ejemplo, una serie de motivos recurrentes del cine de terror a partir de los años sesenta: el monstruo humano o psicópata, la revancha de la naturaleza, satanismo o posesión diabólica, el niño terrible y el canibalismo.

Uno puede establecer, en las películas de terror, que aquello que se configura como el elemento disruptor en la historia sea un ente sobrenatural (un fantasma, un demonio, un monstruo), natural (un asesino) o una mezcla de ambos (animales que, sin explicación, comienzan a atacar personas; una persona poseída). Por ese motivo, resulta interesante preguntarse en qué categoría se encuentra el *doppelgänger* de *Cam*. ¿Es un fantasma que toma la forma de quien quiera? ¿Es un demonio que se esconde en las computadoras? ¿Es una entidad sobrenatural que encuentra en la web la mejor forma de atacar?

Todas estas preguntas no encuentran respuesta en la película: nunca sabemos cuál es el origen de aquello que toma la forma de Lola. No existe nada en la película que nos permita establecer de dónde ha surgido este monstruo, qué cosa lo ha creado, a qué tipo de amenaza la protagonista se está enfrentando. Y lo que cabe preguntarse es si acaso este nuevo tipo de monstruo no responde a una amenaza que tiene las características de lo que ofrece el mundo virtual, que sabe moverse y mutarse sinuosamente dentro de un universo en el que todo se mezcla y en donde no hay certezas. Internet es un mundo donde todo converge, donde distintos medios se han fusionado para producir algo que tiene mucho de nuevo, pero para crear esa dimensión novedosa se ha nutrido, justamente, de todos los otros medios que han existido antes (Scolari, 2008). Y, por qué no, de todos nuestros miedos también.

Una de las características de los medios digitales es su capacidad de convergencia (Scolari, 2008). Para este autor, definir tal concepto resulta complicado, puesto que uno puede abordar este término desde distintos ángulos: el empresarial, el tecnológico, el profesional y el comunicativo, entre otros. Sin embargo, uno puede, dentro de la complejidad, tratar de establecer la convergencia como la capacidad que ha tenido internet de usar todos los medios anteriores a su aparición (lo impreso, la televisión, el video,

el audio, el telégrafo, las conexiones telefónicas y otras más) para crear una dinámica propia, que se nutre de estos medios y de otros. En internet, todos los medios convergen para forjar una nueva dinámica para el usuario, el cual, de acuerdo con el autor, genera una serie de espacios indefinidos. Según Scolari (2008):

¿Qué sucede cuando la convergencia de lenguajes y medios supera la fase inicial? Las diferentes retóricas abandonan sus respectivas ventanas en la pantalla y se contaminan entre sí. La *multimedialidad* o la convergencia *retórica* dejan de ser algo más que una suma de medios en una única pantalla: los lenguajes comienzan a interactuar entre sí y emergen espacios híbridos que pueden dar origen a nuevas formas de comunicación. Esta idea que estamos delineando nos aleja de cualquier planteamiento extincionista. Cuando nace un nuevo medio o lenguaje, las formas anteriores de comunicación no desaparecen como los dinosaurios. (p. 104)

La clave de *Cam* radica precisamente en meterse en ese espacio híbrido, en explorar un lugar en el cual no podemos establecer con certeza qué cosa es aquello que está acabando con la tranquilidad de Lola. Sabemos que es algo que no tiene manifestación en el mundo real, sino que simplemente la aterroriza en el mundo virtual; mundo virtual que se había convertido en una especie de espacio seguro para la protagonista, donde había hecho su fama y su fortuna.

Pero también resulta interesante notar cuáles son las capacidades de ese monstruo, que son absolutamente las mismas que cualquier persona puede tener al momento de usar la web: lo que vemos es un cuerpo grabado por una cámara. Mientras que en el cine de terror tradicional aquello que ataca la normalidad resulta tener algún poder especial, aquí lo que hace el *doppelgänger* es usar las mismas técnicas que cualquier persona podría usar para convertirse en una *camgirl* y subir contenido a internet. En un mundo donde la red permite que todos seamos creadores (Perceval, 2015), la estrategia de este monstruo es usar esas herramientas para generar inquietud. Si los fantasmas tiran muebles y cierran puertas, o los vampiros chupan sangre, pues lo que necesita el otro de Lola es simplemente audio, video y una contraseña de internet.

Estamos, pues, ante un monstruo en el que convergen todas las características de internet y que, a su vez, se desenvuelve en un medio que se basa en esa convergencia. Un monstruo que es capaz de tomar una cuenta, cambiar una contraseña, usurpar un espacio y, a través de una cámara, adoptar la forma y la figura de Lola. Aquí entra a tallar otro concepto del que habla Scolari (2008): el de “remedación” (p. 105). La remedación es, de acuerdo con el autor (quien, a su vez, cita a Richard Grusin), “la contaminación entre viejos y nuevos medios” (p. 105). Es decir, estamos ante la capacidad que tiene internet de tomar elementos de otros medios y copiarlos, de tal manera que termina siendo un enorme repositorio de las características de otros medios.

El *doppelgänger* de Lola es, pues, un claro remedo de la misma Lola: no solo se ve igual que ella, sino que utiliza exactamente sus mismas herramientas de trabajo (una cámara, una cuenta) dentro del universo digital. Pero no solo eso: también remeda sus aspiraciones, sus deseos, su afán de protagonismo. Lo único que parece mover al monstruo es tener más seguidores, conseguir que su *chatroom* sea cada vez más popular. La obsesión de Lola, desde el inicio de la película, es seguir subiendo en el *ranking* de la web, ser cada vez más popular con sus seguidores, tener cada vez más y más reconocimiento. El otro virtual de Lola remeda ese deseo y no para hasta hacerlo realidad, rompiendo las propias reglas que la protagonista se había puesto. El mundo desregulado de internet propicia esa competencia y, de pronto, el monstruo virtual que aparece se contamina de ese afán.

Pero el concepto de remedación también puede verse en el contenido que va creando este otro para generar más vistas y subir en el *ranking*. No solo estamos ante algo que usa las mismas herramientas que la protagonista, que remeda sus formas de crear contenido en el mundo virtual y que es capaz de tomar sus deseos y llevarlos hasta límites insospechados, todo sea por ser más popular. Estamos ante una entidad virtual que aprovecha, justamente, la desensibilización que existe ante la violencia y el horror en estos tiempos para poder avanzar en sus objetivos. Como afirma Imbert (2019):

Hoy el cine ha franqueado un paso más: el horror ha contagiado al propio individuo y se ha extendido a las relaciones humanas. El sujeto pierde la conciencia del horror porque este se ha desvinculado de todo sentir, hasta del placer perverso y del uso lúdico. Es intrínseco, es decir, sin consciencia de las consecuencias, del daño que puede hacer, desgajado del otro como ser sensible. Estamos ante una desensibilización total del horror. (p. 419)

Si la película comienza con Lola cortándose la yugular, en un espectáculo falso, armado para generar mayor interacción con sus seguidores, el doble de Lola va un paso más allá y se dispara en la boca para provocar exactamente lo mismo. Ambos gestos responden a esa desensibilización absoluta del horror: hoy en día el horror por internet es un disparador de adrenalina hecho para generar mayores interacciones. Y *Cam* usa esa característica para tomarle el pulso al horror posmoderno, a cómo entendemos la representación de la violencia, ya no necesariamente como algo que altera o perturba, sino como algo que se espera dentro del mundo de internet.

De esta manera, lo que hace el doble de Lola es tomar esa desacralización de la violencia y llevarla un poco más allá, remedando su uso, entendiendo que eso es lo necesario para poder tener mayores interacciones. Si esta entidad remedaba a Lola en sus formas y en sus aspiraciones, también toma representaciones y sensibilidades con relación al horror contemporáneo y las reproduce no como un mecanismo de sensibilización, sino como un motor de morbo para conseguir mayor popularidad; algo que se encuentra

ligado a representaciones del horror mucho más directas e insensibles. Si el doble de Lola era un remedador de medios, también lo es de miedos.

LO DIGITAL Y EL QUIEBRE DE LA NUEVA NORMALIDAD EN *CAM*

Esta idea de un espacio híbrido, poco claro, se une a la idea de internet como espacio anárquico, donde todos pueden crear de acuerdo con su capacidad y dominio de las herramientas. Como explica Perceval (2015), “la capacidad de creación es algo personal, la posibilidad de edición es simplemente una habilidad adquirida y adquirible mediante la alfabetización digital” (p. 275). Y, ciertamente, lo interesante de ese nuevo espacio es que, como cualquiera puede crear, cualquiera puede acceder a información personal, tomar tarjetas de crédito, hacerse pasar por alguien más. El *hacking* se ha convertido en moneda corriente, puesto que cualquiera puede tener la capacidad de acceder a espacios virtuales con el conocimiento necesario: un conocimiento que ya no es precisamente especializado, sino que puede estar a un clic de distancia, facilitando el acceso a archivos personales y a información confidencial y personal (Perceval, 2015).

Por ese motivo, Lola nunca termina de estar segura de qué cosa es aquello que toma su imagen y se vuelve su doble. Y no lo está porque, dentro del mundo virtual, cualquier cosa es posible relativamente: las explicaciones son mucho menos fijas, más inciertas. Esto hace que *Cam* nos muestre un cambio con relación al terror más ortodoxo, pues, por lo general, las películas del género buscan esclarecer, tarde o temprano, que aquello que ataca la tranquilidad es una entidad de un tipo específico, ya sea natural o sobrenatural; sabemos que aquello que genera el conflicto tiene alguna naturaleza clara.

En *Cam*, todo el tiempo se mantienen las dudas, puesto que la propia naturaleza del enemigo digital hace que esto ocurra: la hibridez y la configuración de lo digital permite, con un poco de conocimiento, entrar en caminos relativamente oscuros (lo que vuelve más difícil identificar al enemigo). Las distintas explicaciones que encuentran sus compañeras de trabajo cuando Lola les muestra a su doble son la prueba de ello: “Quizá sea un *show* repetido”, dice una. “Claro, nosotros le damos a la página web el derecho a los videos que grabamos”, dice otra. “Quizá sea una falla técnica”, es otra explicación que se escucha. “Bienvenida a internet, las cuentas se pueden hackear”, le comenta otra al ver la situación. Ninguna parece alterada, asustada, aterrada. La nueva normalidad es aceptar que aquello que no se puede explicar es posible.

Las explicaciones de las compañeras de trabajo de la protagonista expresan una característica de los tiempos digitales: básicamente, el funcionamiento de internet se ha vuelto lo normal, lo cotidiano, aquello que damos por hecho mientras que lo incierto, por otro lado, forma parte de esa idea de dar por sentadas las cosas: el mundo de internet admite todo el tiempo la posibilidad de un hackeo, de una duplicación de identidad, de que alguien ingrese a nuestra información confidencial, a nuestra cuenta, en resumen,

de que alguien invada nuestro mundo virtual. Pocas películas como *Cam* han mostrado cómo las tecnologías digitales han reconfigurado nuestra vida: los personajes dan por sentadas ciertas cosas que implican un alto grado de incertidumbre. La posibilidad de que algo salga mal cuando uno crea una realidad virtual es algo que está dentro de lo cotidiano, dentro de aquello que puede pasar de manera relativamente frecuente conformando así una nueva normalidad.

Por ese motivo, el monstruo virtual que ataca la tranquilidad de Lola es doblemente peligroso: no solo es uno que utiliza las mismas armas de la protagonista (una cámara, la imagen, el sonido), sino que su ataque (el hackear una cuenta, el tomar una identidad) se encuentra entre los riesgos comunes de internet, que pueden tener una explicación común: desde una falla técnica hasta un hackeo básico. Acaso *Cam*, creando ese monstruo virtual, es una alegoría de las posibilidades que nos ofrece internet: todos somos potenciales creadores, como diría Perceval, y eso hace que todos salgamos del mismo barro: los que lo usamos para el entretenimiento, los que lo usamos para el trabajo y los que lo usamos para las fechorías. Todos poseemos las mismas armas y todos somos capaces de lo mejor y de lo peor, sin posibilidad de establecer diferencias. El desconcierto de Lola es, pues, el resultado de este mundo donde todos partimos con las mismas capacidades para el bien y para el mal, y en donde cualquier anomalía puede ser explicada de alguna u otra forma.

Y es por eso que vale la pena volver a uno de los puntos básicos del cine de terror: la idea de una normalidad que se quiebra. Wood (2018) habla de “una simple y obvia fórmula básica para el cine de terror: la normalidad es amenazada por el monstruo” (p. 83). Esa cotidianidad que se rompe, dentro del universo de *Cam*, es una normalidad establecida sobre la base de cómo lo digital penetra y contamina nuestras vidas: para Lola, lo normal es usar una cámara web para trabajar con su cuerpo, jugando y coqueteando con una comunidad virtual que, a cambio de sus espectáculos, le ofrece una remuneración. Sin embargo, la normalidad también es pedir comida por internet, desplazarse con la ayuda de un aplicativo, comprar a través de la web. En el mundo de la protagonista, todo se hace a partir de lo virtual.

Por eso, cuando de pronto surge este doble que parece tomar su identidad, esa normalidad se ve trastocada en varios niveles. En un primer nivel, evidentemente, la inquietud surge de que algo o alguien ha tomado la imagen de la protagonista. ¿Es un farsante? ¿Es la repetición de un *show* viejo? ¿Es una falla técnica? ¿Es un *hacker*? ¿Es algo sobrenatural? Dentro de esa normalidad digital, cualquiera de esas respuestas suena relativamente posible: lo que en una película de terror estaría contestado desde un principio (o, por lo menos, desde el momento en que se determina la naturaleza de la amenaza), aquí resulta mucho menos certero y, por lo mismo, extremadamente inquietante. La indefinición del monstruo es un motivo de incertidumbre constante: Lola no sabe a qué se está enfrentando.

El ataque de este monstruo digital, que no tiene una forma física concreta y cuya explicación puede ser cualquier cosa (y, por lo tanto, resulta inidentificable), se remite a una serie de conceptos del terror contemporáneo. Imbert (2010) plantea que hoy los monstruos ya no son concretos, sino que son inmanentes e inherentes a la naturaleza. Tal hecho tiene que ver con lo siniestro: “El recuerdo de algo inconcreto [...], atemporal [...], deliberadamente descontextualizado” (p. 482). Esa atemporalidad y descontextualización calzan muy bien con la idea de un monstruo como el que ataca a Lola: indeterminado, que puede ser cualquier cosa, que usa las mismas armas que la protagonista. Lo siniestro se encarna en la monstruosidad del doble, en esa incapacidad que hay para definirlo.

Esa incapacidad para definirlo puede ser una representación de lo que es internet: ya hemos establecido que se trata de un espacio anárquico, que no tiene reglas claras y donde básicamente todo es permitido. Perceval (2015) habla del *hacking*, del *cracking* y el poco respeto a los derechos de autor, algo que llegó para quedarse con la aparición de internet. Pero el *software* libre, en un principio el dolor de cabeza de los productores audiovisuales y musicales, no fue la única forma criminal que se instaló en la web. Dice Perceval (2015):

Por otro lado, la exposición de opiniones libres en la red, una de sus mejores características, permite asimismo la canalización de sentimientos xenófobos y excluyentes, de rumores infundados, de insultos y todo tipo de agresiones verbales. Internet no ofrece herramientas claras en este sentido. Solo la posibilidad de desmontar los argumentos xenófobos y excluyentes y la expulsión de los que no respetan las mínimas normas de cortesía de foros y chats. Se necesita una mayor interacción para neutralizar a estos grupos que se distinguen por su inhibición, su violencia simbólica (ocupar espacios mediante el insulto y la constante agresión verbal), su estrategia intoxicadora [...]. (p. 279)

El monstruo digital al que se enfrenta la protagonista tiene, de esta manera, una serie de características que lo hacen un monstruo de nuestros tiempos: indeterminado, imposible de identificar, pero que, además, cumple con una serie de rasgos típicos de lo que es internet: un espacio anárquico, donde no existen reglas, donde la violencia está normalizada y resulta difícil frenarla.

Por eso, se puede establecer que el doble de Lola es un monstruo que representa todos los miedos que genera internet: el miedo a la invasión, el miedo a la usurpación de la identidad, el miedo a la agresión, el miedo a la violencia irracional que puede nacer del tuit de un trol o de una imagen. Y el miedo de no poder determinar de dónde viene esa agresión, de que la impunidad por la falta (o delito) cometido quedará para siempre, porque es imposible identificar quién la hizo y con qué herramientas.

De esta manera, el monstruo digital es un monstruo siniestro, en el sentido de que es imposible de concretizar, de identificar plenamente; pero que, sin embargo, es capaz

de ocasionar una serie de daños perceptibles, que dejan secuelas y generan un nivel de angustia que nubla lo cotidiano.

Pero la normalidad no solo se ve contaminada a partir de la presencia del doble: también se ve afectada porque todos esos procesos digitales que la protagonista ya ha asimilado a su mundo, de pronto, se ven truncos. Lola se va dando cuenta, aterrada, de que no puede ingresar a su cuenta para, finalmente, constatar que su cuenta ha sido totalmente usurpada. El nivel de angustia crece mientras la protagonista va comprobando la usurpación al seguir los pasos que le indica soporte técnico.

Es en ese momento cuando la normalidad de Lola ha sido totalmente contaminada por el monstruo: un monstruo que no solo se ve como ella, hace lo que ella hace y se atreve a ir más allá, sino que, además, le ha generado acaso el mayor miedo moderno: el miedo a no poder entrar a nuestra cuenta, a que la contraseña, de la nada, aparezca como incorrecta.

Cam nos muestra un mundo en el que, de pronto, los miedos ya no necesariamente pasan como en el cine de terror de toda la vida: a ser asesinados o atacados por una entidad que no nos deja tranquilos. Ahora la intranquilidad se debe, en un mundo donde la normalidad es digital, a que no podamos acceder a nuestra cuenta, a que de pronto veamos un monto que no reconocemos en nuestra tarjeta de crédito, a que un video de nosotros tomado por algún *hacker* circule en la web. La clonación, el *revenge porn*, el tráfico de contraseñas son miedos que hoy en día están en nuestro imaginario porque, justamente, rompen con la nueva normalidad, con aquello que hoy día podemos considerar como nuestra propia cotidianidad. *Cam* toma esos miedos y los alegoriza sobre la base del *doppelgänger* de Lola, un doble que usa las mismas herramientas y tiene el mismo conocimiento que cualquiera para hostigar a la protagonista, quien de pronto ve cómo su mayor terror se comienza a concretar. Un terror que no pasa por la muerte, la tortura o la violencia (por el contrario, esas son herramientas que Lola utiliza para ganar adeptos, popularidad y dinero): un terror causado por no poder ingresar a su cuenta, por quedarse *log off*. Un terror que responde al quiebre de la nueva normalidad digital.

CONCLUSIONES

Como señala el crítico David Ehrlich en su artículo para el sitio web *Indiewire* (2018), *Cam* es una película que trata del "horror existencial de quedarse afuera de su cuenta". En efecto, la película juega con el horror, entendiendo este como el género en el cual una entidad perturba lo cotidiano. Y, justamente, hoy en día, la cotidianidad consiste en vivir en el mundo virtual, en utilizar las herramientas que nos dan los medios digitales para desenvolvemos en nuestra vida diaria.

Además, *Cam* explora los miedos que han traído los mundos digitales desde distintos frentes. Por un lado, establece una dicotomía entre mundo virtual y mundo real que afecta directamente a Lola: ella ha encontrado un refugio en el primero, mientras el segundo se convierte en un sitio incierto, incómodo y hasta violento. Por otro lado, le da una mirada al género del terror desde la posmodernidad: el horror hoy en día plantea una representación mucho más realista, sin censura, que la protagonista acepta y usa como una herramienta para generar mayores utilidades en su trabajo. Entre más violento, más rentable es el anárquico mundo de internet.

Pero la aparición de su doble (otro de los elementos recurrentes del cine de terror) viene a trastocar su cotidianidad, su tranquilidad: una doble que tiene su misma figura, su misma imagen, su mismo cuarto. El desconcierto que genera esa entidad y su origen no se podrían entender si no fuera por el hecho de que es un monstruo digital: la propia hibridez del medio, que es una mezcla de las características de otros medios, permite que ese monstruo pueda explicarse por distintas causas: una falla del sistema, un *hacker*, una duplicación. Todas esas opciones son una posibilidad para explicar lo que ocurre, y esa incertidumbre hace que la entidad sea difícil de vencer: no bastan un cazafantasmas, el disparo certero de un policía o una sesión de exorcismo para acabar con el mal.

Y acaso esa incertidumbre sea la que, en el día a día, vivimos con internet. Como todos podemos crear, todos tenemos el mínimo de conocimiento para usarlo, todos podemos también emplearlo para cometer algún hecho reprobable o delictivo. *Cam* utiliza elementos del cine de terror para, a través de ellos, ser una metáfora de los cambios que ha traído lo digital en nuestra vida: el mundo virtual, la competitividad, la violencia, la posibilidad de quedarnos afuera de nuestra cuenta. Y la violación de esa nueva cotidianidad es, quizá, lo más aterrador que puede ocurrir. El que veamos en la pantalla que nuestra contraseña no es válida es lo más espeluznante que nos puede pasar hoy en día, y *Cam* recurre al género del terror para explotar ese miedo.

REFERENCIAS

- Bordwell, D. (2003). *Arte cinematográfico*. McGraw-Hill; Interamericana Editores.
- Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red* (vol. 1). Siglo XXI Editores.
- Ehrlich, D. (19 de julio del 2018). *Cam* review: a brilliant Madeline Brewer anchors a Lynchian horror movie about a cam girl in crisis - Fantasia 2018. *Indiewire*. <https://www.indiewire.com/2018/07/cam-review-daniel-goldhaber-madeline-brewer-fantasia-2018-1201985605/>
- Gledhill, C. (1999). The horror film. En P. Cook y M. Bernink (Ed.), *The cinema book* (pp. 194-204). British Film Institute.

- Goldhaber, D. (2018). *Cam* [película]. Divide/Conquer.
- Gubern, R., y Prat, J. (1979). *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Tusquets.
- Imbert, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales*. Cátedra.
- Imbert, G. (2019). *Crisis de valores en el cine posmoderno (más allá de los límites)*. Cátedra.
- Meehan, P. (2017). *The ghost of one's self, doppelgängers in mystery horror and science fiction film*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Perceval, J. M. (2015). *Historia mundial de la comunicación*. Cátedra.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.
- Waisbord, S. (2019). *Communication. A post-discipline*. Polity Press.
- Wood, R. (Ed.). (2018). An introduction to the American horror film. En *Robin Wood on the horror film. Collected essays and reviews* (pp. 73-110). Wayne State University Press.

SIGNOS HEGEMÓNICOS EN EL FILME *EX-MACHINA*: ROBOTIZACIÓN Y CONTROL

ARTURO MORALES CAMPOS*

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México

arturo.morales@umich.mx

Recibido: 17/6/2020 Aceptado: 10/7/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4870>

Resumen. El texto cinematográfico *Ex-Machina* (Garland, 2015), analizado bajo lineamientos sociosemióticos, presenta una serie de signos hegemónicos que remiten al fenómeno actual de la robotización del ser humano. Detrás de esa estrategia ficcional del filme, subyacen ideologías políticas y de mercado que se materializan en las propuestas conocidas como transhumanismo y biomejoramiento moral. En síntesis, parte de las investigaciones actuales dedicadas a aumentar las capacidades humanas se dirige hacia una nueva y más honda división darwinista social: por un lado, la atractiva posibilidad de superar el “obsoleto” cuerpo humano; por el otro, la promoción de fármacos que produzcan seres cada vez más dóciles y “éticos”.

Palabras clave: signo hegemónico / texto / ideología / transhumanismo / biomejoramiento ético

HEGEMONIC SIGNS IN THE FILM *EX-MACHINA*: ROBOTIZATION AND CONTROL

Abstract. Based on social semiotics, the film *Ex-Machina* (Garland, 2015) presents some hegemonic signs that address the ongoing human robotization phenomenon. Behind such fictional strategy of the film underlie political and commercial ideologies that are materialized in two proposals known as transhumanism and moral bioenhancement. In short, part of current research devoted to increasing human capacities is directed towards a new and deeper social division of Darwinism: on the one hand, the attractive possibility of overcoming the “obsolete” human body; on the other, the promotion of drugs that generate increasingly docile and “ethical” humans.

Keywords: hegemonic sign / text / ideology / transhumanism / moral bioenhancement

* Doctor en Filosofía por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México (véase <https://orcid.org/0000-0003-0939-8011>).

SINAIS HEGEMÔNICOS NO FILME *EX-MACHINA*: ROBOTIZAÇÃO E CONTROLE

Resumo. O filme *Ex-Machina* (Garland, 2015), analisado sob diretrizes socio-semióticas, apresenta uma série de sinais hegemônicos que se referem ao atual fenômeno de robotização do ser humano. Por trás dessa estratégia ficcional do filme, encontramos ideologias políticas e de mercado que se materializam nas propostas conhecidas como transhumanismo e biomelhoramento moral. Em conclusão, parte das pesquisas atuais dedicadas ao aumento das capacidades humanas é direcionada a uma nova e mais profunda divisão social de natureza darwiniana: por um lado, a possibilidade atraente de superar o corpo humano “obsoleto”; por outro, a promoção de fármacos que produzem pessoas cada vez mais dóceis e “éticas”.

Palavras-chave: sinal hegemônico / texto / ideologia / transhumanismo /melhoramento moral

INTRODUCCIÓN

La ciencia ficción, en forma general, plantea dos vías para la humanidad: un futuro pleno de comodidades o un futuro apocalíptico. “El contradictorio temor por un lado y por otro, la esperanza de mejora o la inmortalidad del ser humano, aspecto buscado desde siempre por diferentes culturas de forma histórica y que forma parte de numerosos mitos, creencias e imaginarios colectivos” (García-Sedano, 2019, p. 645). Aunque irreconciliables, esas vías tienen como raíz aspectos ontológicos y epistemológicos. Ontológicos, por la tendencia que va desde la visión de la máquina como herramienta hasta la máquina no solo como prótesis, sino como sustituto del ser humano. La búsqueda de mecanismos que superen, en eficiencia y capacidad, a la mente humana se relaciona con los aspectos epistemológicos. Ambas líneas no pueden quedar al margen de repercusiones éticas y manipulaciones políticas, como veremos. El cine de ciencia ficción ha resultado una especie de ventana que, a pesar de esa misma esencia ficcional, llega a cuestionar las problemáticas anteriores.

En este artículo, analizaremos el filme *Ex-Machina* (2015) del director británico Alex Garland. Creemos que, con una teoría sociosemiótica, es factible encontrar la reproducción de una ideología cuyas estrategias centrales son controlar y manipular en forma más eficiente a la sociedad actual. El transhumanismo y el biomejoramiento moral son dos herramientas tecnocomerciales que sustentan esa ideología.

Este trabajo está dividido en siete apartados. En el primero, mostramos algunas de nuestras bases teóricas y, en el segundo, exponemos elementos estructurales del texto cinematográfico. Los tres siguientes abordan nociones (signos hegemónicos) que contienen materia significativa altamente determinante, a tal grado que permite una comprensión del sentido general del mismo texto. El sexto lo reservamos para el análisis de un par de intertextos. El último se concentra en revisar parte del trasfondo ideológico del transhumanismo y del biomejoramiento moral.

SIGNOS HEGEMÓNICOS

El texto, sin importar el código o códigos que lo compongan, presenta un ordenamiento sígnico específico. En un primer momento, este ordenamiento alude a la existencia de una estructura, la cual lo determina como un elemento de índole formal. En segundo lugar, los signos contenidos en ese texto establecen entre sí una sólida red. Esta fuerte imbricación refiere un funcionamiento, un sistema. Dentro de este nivel complementario, es factible encontrar sentidos textuales (específicos y/o generales) que reconocemos como procesos cognitivos. La división entre forma y fondo que hemos hecho es solamente para marcar pasos metodológicos y no es tajante en lo absoluto.

Dado el elevado número de signos que pueden tener los diferentes textos, resulta casi imposible analizarlos todos. Ahora bien, existen jerarquías entre signos: algunos contienen mayor materia significativa que otros. Aquellos de mayor densidad recibirán el nombre de *signos hegemónicos*. Su análisis resulta muy pertinente porque, en principio, contienen parte del sentido general del texto que los aloja. La alta capacidad semántica¹ atrae otros signos iguales o de menor jerarquía ubicados en otros espacios. Este proceder evita realizar un trabajo reduccionista, pues recordemos que los signos mantienen una estrecha interrelación. Este fundamento nos habla de una solidaridad *sígnica*². Finalmente, el análisis de esos signos nos permite acceder a connotaciones o funciones igualmente hegemónicas. Al respecto, queremos hacer una observación.

De acuerdo con el modelo triádico del signo de Charles Peirce (1994, p. 130), un interpretante puede ser el signo de otro nuevo proceso de semiosis. Umberto Eco (2000) parte de esta hipótesis para explicar la semiosis ilimitada:

La fertilidad de esta categoría [el interpretante] viene dada por el hecho de que se nos muestra que la significación (y la comunicación), mediante desplazamientos continuos, que refieren un signo a otros signos o a otras cadenas de signos, circunscriben las unidades culturales de modo asintótico, sin llegar a tocarlas directamente, pero volviéndolas de hecho accesibles a través de otras unidades culturales. (pp. 117-118)

En este marco, podemos decir que una connotación es el resultado de un proceso *sígnico* determinado (semiosis) y, por lo tanto, un interpretante susceptible de insertarse en otra "cadena" de signos. Esto nos sirve para establecer un paralelismo entre signos, connotaciones y funciones *sígnicas*, todos ellos hegemónicos³.

Hasta aquí, estamos en un nivel de análisis intratextual; es necesario, pues, pasar al nivel extratextual, en el que participa la sociosemiótica.

Todo texto emerge dentro de unas circunstancias sociohistóricas que, de alguna manera, lo circundan. Así, ese elemento cultural tiene la capacidad de reproducir parte de esas circunstancias, no de forma directa, sino mediada: el texto impone sus propias reglas y, digamos, "metaforiza" algo de la realidad social en la que se produce (véase Cros, 1986, 2002). Esta posición nos aleja de presunciones, un tanto ingenuas, que postulan una igualdad directa o natural entre la realidad que propone el texto y la realidad sociohistórica de la que emerge. El punto de unión entre este nivel extratextual y el intratextual residirá en los signos hegemónicos mencionados.

1 Utilizamos el término *semántica*, propio de la lingüística; no obstante, en nuestro análisis, puede estar vinculado a otros códigos diferentes.

2 A lo largo del trabajo, se entenderá esta solidaridad *sígnica*.

3 De hecho, Eco (2000, p. 46) marca una similitud entre signo y función *sígnica*.

LA DIÉGESIS DEL FILME

La diégesis o historia se desarrolla dentro de una casa-laboratorio enclavada en un bosque de Alaska. Ese edificio se distingue principalmente por su alta seguridad y su lejanía de todo contacto humano ajeno. A través del uso de una llave digital, un sistema electrónico de seguridad abre o cierra todas las puertas; además, una red de cámaras cubre todas las áreas del edificio. Nathan, dueño de dicho complejo arquitectónico y fundador de la empresa que coordina un poderoso buscador en internet, llamado Blue Book, es quien, desde una computadora, controla ambos sistemas. En ese recinto, desarrolla un ambicioso proyecto de diseño de robots ginoídes que poseen una alta inteligencia artificial.

Caleb es un joven empleado de Nathan. Ese chico resultó ganador en un concurso interno de la empresa para llevar a cabo un experimento, que consiste en entablar conversaciones con una robot llamada Ava, la última invención de Nathan. El ejercicio durará siete días en la casa-laboratorio, así que Caleb deberá participar en una sesión por día. Entre Ava y Caleb siempre existe un cristal de por medio, es decir, no tienen contacto físico directo. Nathan, en todo momento, monitorea las acciones de ambos, aun fuera de las sesiones. Antes de iniciar la investigación, Caleb debe firmar un contrato que restringe la divulgación de la información obtenida.

De acuerdo con el test de Turing, la intención es determinar si al final Caleb está convencido de que Ava es una máquina o una persona. En una de las primeras sesiones, Ava empieza a seducir a Caleb y, en consecuencia, llega a controlarlo. Ella tiene la intención de usar al chico para liberarse del enclaustramiento en el que la ha confinado Nathan y escapar de ahí. A partir del segundo encuentro, la robot provoca cortes breves de energía. Así, la pareja puede hablar con confianza, sin Nathan como intruso visual. Después de un plan fallido de Caleb para fugarse con Ava, esta logra desbloquear el sistema de seguridad general; con ayuda de Kyoko (otra ginoíde que ofrece servicios sexuales y domésticos a Nathan), mata a su autor. Caleb termina atrapado en el edificio. Kyoko, a consecuencia de la lucha, queda desactivada. Como conclusión, Ava se disfraza de humana y viaja a la ciudad.

JUEGO DE ESPEJOS

En este apartado, a partir de lo que aparece en el plano de la expresión, abordaremos dos signos constantes y fundamentales en la diégesis, a saber, *cristal* y *espejo* para, posteriormente, arribar a las connotaciones que convocan.

La primera escena del filme nos presenta una imagen del ambiente interior de las oficinas en las que labora Caleb, a través de un cristal. Un poco después, se muestra a este chico, frente a su computadora, en el momento en que recibe la noticia de haber resultado triunfador.

El edificio donde vive Nathan tiene tres niveles. El superior es la entrada y está situado directamente frente al bosque. Detrás de la puerta principal, hay un pasillo que conduce a la sala. Ese pasillo, de dimensiones un tanto estrechas, está formado por una estructura metálica y grandes cristales. La sala, la cocina y el comedor, ubicados en un segundo nivel inferior, poseen amplias ventanas hacia el exterior. Estos tres últimos espacios están conectados a una terraza al aire libre. El tercer nivel, más profundo, carece de ventanas y solo hay recintos de laboratorio, una sala de sonido, la recámara de Caleb, el pequeño cuarto de Ava, etcétera. La puerta de acceso a cada una de esas áreas es de un cristal blancuzco que no permite la visibilidad en ninguna dirección. Nathan (Garland, 2015, 0:08:20) hace notar a Caleb la ausencia de ventanas en ese piso, pues se trata de un “centro de investigación”.

El resto de las ventanas representa un límite entre el exterior boscoso y el interior moderno, lujoso y minimalista del edificio. A pesar de que la transparencia de los cristales permite una idea de continuidad entre ambos ambientes, el contraste de espacios es tan marcado que resalta el carácter fronterizo. De hecho, el primer encuentro entre ambos (Garland, 2015, 0:05:32) se da a través de una de las ventanas de la cocina: Nathan está haciendo ejercicio en la terraza y Caleb, ansioso, logra verlo a la distancia, gracias al amplio ventanal.

Las sesiones que Caleb lleva a cabo con Ava se registran en un recinto con una división principal: a un lado de una pequeña sala, se coloca Caleb; del otro, en un cuarto también de dimensiones reducidas y con algunas secciones, aparece Ava. De por medio, como dijimos, siempre estará un cristal. Veamos otras funciones de este signo redundante en la trama.

La transparencia del cristal que separa a Caleb y a Ava remite a otras lecturas semánticas. La sesión inaugural (Garland, 2015, 0:11:25) se trata también de un primer encuentro, similar al anterior, es decir, a través de un cristal y, durante los primeros instantes, con la misma formalidad de la presentación y el nerviosismo de Caleb, además de su extrañamiento evidente.

El chico entra en la estancia, se acerca al grueso cristal divisorio y lo golpea suavemente con los nudillos para comprobar su solidez. Posteriormente, advierte que hay una parte estrellada. Al fondo, percibe la imagen de Ava mediante el reflejo en dos cristales del cuarto de la robot. Ella, lentamente, se aproxima a Caleb y es quien empieza el diálogo con un saludo. Durante todo este evento, el reflejo de ambos puede verse desde varios puntos y en diferentes cristales. Asimismo, se mezclan escenas de Nathan quien, ubicado en otra habitación, los observa por tres pantallas de su computadora.

El diálogo resulta simple al inicio. Un poco después de esto, Ava dice no haber conocido a otra persona después de Nathan. Caleb responde: “Entonces, supongo que eso nos coloca en una situación similar”. Él se refiere a que nunca había estado frente a un robot como ella.

Finalizada esa sesión, la escena posterior (Garland, 2015, 0:15:15) se registra en la cocina. Caleb está de espaldas al gran ventanal y expresa su emoción por la experiencia a Nathan: “[Ava] es fascinante. Cuando hablas con ella, estás justo a través del cristal”. Queremos subrayar que, en inglés, Caleb usa la palabra *looking glass*, cuya traducción es “espejo” o “cristal”⁴.

Notemos, pues, la importancia del objeto cristal (visual, oral y somatosensorialmente) del que devienen los signos que nos interesan. Su importancia y reiteración pueden convocar funciones torales para nuestro trabajo.

Para comenzar, pongamos atención en la oración de Caleb: “Entonces, supongo que eso nos coloca en una situación similar”. Si la relacionamos con la última: “Cuando hablas con ella, estás justo a través del espejo” (como en el idioma original), encontramos un sentido diferente. Sabemos que Caleb, en la primera, establece un paralelismo entre Ava y él en cuanto a la situación de no conocer a alguien más. Para Ava, esto es: otra persona, además de Nathan; para Caleb, un robot como Ava. En la segunda oración, el concepto *espejo* adquiere una lectura que connota el “enfrentamiento con una (id)entidad humana”: “atravesar el espejo” equivale a “estar con una persona de verdad y, por lo tanto, no ver un simple reflejo, sino traspasar la frontera especular”. Por lo tanto, la referencia de Caleb, “eso nos coloca en una situación similar”, se distancia del sentido literal para abordar nociones de *igualdad identitaria*; es decir, no hay una frontera, ni física ni esencial, entre él y ella.

En conclusión, una de las funciones de los cristales es “mirar más allá de lo inmediato” o, concretamente, “mirar una id-entidad humana”⁵, muy a pesar de que, a la vez, signifique “frontera”. De acuerdo con Eco (2000), “UN SIGNO NO ES UNA ENTIDAD SEMIÓTICA FIJA” (p. 84; el resaltado es textual); así, un mismo signo, dentro de un mismo texto, puede tener más de un sentido. En nuestro caso, esos sentidos no se contraponen irreconciliablemente, sino que, como veremos, guardan cierta complementariedad.

MUNDO VIGILADO

Ahora, veamos que las funciones del cristal o del espejo, colocadas en otro contexto y otras circunstancias, se resemantizarán para generar connotaciones adicionales. Como queda claro, la función más elemental de esos dos elementos mencionados es, simplemente, “mirar” o “ver”.

4 El término *looking glass* ya es una forma un tanto anticuada frente a *mirror*. Más adelante, abordaremos las implicaciones intertextuales de dicho concepto.

5 La separación del prefijo *id-* cobrará mayor sentido más adelante.

Sabemos de la existencia del circuito cerrado que Nathan instaló en el edificio, y que controla desde una computadora con tres pantallas. Por ese conjunto de artefactos, tiene la posibilidad, además, de examinar otros espacios. Por un lado, queda claro y justificado que Nathan observe cada una de las sesiones, ya que, como diseñador de Ava y del experimento, debe tomar notas e, incluso, preguntarle a Caleb sus impresiones después de las entrevistas, así como algo no menos importante: asegurarse de que el chico no se salga de las reglas del contrato.

Por otro lado, frente a la cama de Caleb, hay una pantalla conectada a varias de las cámaras instaladas alrededor del cuarto de Ava. De esta manera, él puede apreciarla o, en todo caso, estudiarla cuando no está con ella. En la madrugada del primer día, Caleb despierta y enciende esa pantalla (Garland, 2015, 0:18:20). Puede ver cómo Ava toca un identificador electrónico de acceso con la palma de la mano. De inmediato, se produce un corte general de electricidad. Caleb, ansioso, se percata de que la puerta de su cuarto está bloqueada. Este “accidente” será una estrategia de Ava para que, cuando ella y Caleb se encuentren de nuevo, puedan hablar sin que Nathan lo sepa, ya que las cámaras también estarán desactivadas. Desde la segunda sesión (Garland, 2015, 0:25:45), Ava ocasiona esos cortes para trazar con el chico los puntos de su plan. Segundos antes de la primera interrupción de energía, ella le pregunta al joven si le agrada Nathan, de inmediato aparecen dos tomas que enfocan, correspondientemente, cada una de las cámaras situadas en ese espacio. Durante el corte, Ava le confiesa a Caleb lo que piensa de Nathan; le advierte que no debe confiar en él, que no debe considerarlo su amigo. Esta situación es la que provoca un cambio semántico en las marcas connotativas elementales “mirar” y “observar”; a saber, se transforman en “vigilar”. Expliquemos.

Después de esa sesión (Garland, 2015, 0:33:42) y durante la cena, Nathan le pregunta a Caleb acerca de su reunión con Ava ese día. El diálogo se torna difícil cuando Nathan toca el tema de la suspensión de corriente. Quiere saber qué hablaron en ese instante. Caleb, un tanto nervioso, simplemente contesta que no ocurrió cosa alguna. Nathan, con dificultad, acepta esa respuesta. Desde ese momento, la sospecha cubre gran parte de la diégesis y las acciones de vigilancia determinarán a los tres personajes.

Existe un antecedente de esta acción. En las escenas iniciales, cuando Caleb recibe el correo que le informa ser el ganador del concurso para participar en el experimento, hay diversas tomas en las que las dos pantallas y la cámara de su computadora parecen registrar los movimientos del chico. Caleb, con claras señales de alegría, manda mensajes en el celular para compartir la noticia con algunas de sus colegas. Hay tres fugaces efectos que indican la función “vigilancia”: un efecto técnico nos sugiere que percibimos el rostro de Caleb desde ese par de pantallas; un acercamiento toma la cámara de la computadora en funcionamiento, dirigida al mismo chico; un conjunto de haces de luces coloridas registra cada uno de sus gestos, a manera de escáner.

En otro momento, antes de la tercera sesión (Garland, 2015, 0:36:29), Nathan invita a Caleb al laboratorio donde ha creado a Ava (además de los proyectos robóticos antecedentes). Le confiesa al chico que lo más difícil del diseño fue hacerse de una inteligencia artificial que le permitiera a Ava leer y reproducir las expresiones faciales de las personas. La manera de resolverlo se dio mediante el uso de su buscador, el Blue Book:

Nathan: Cada celular, de estos tiempos, tiene un micrófono, una cámara y medios para transmitir datos. Así que dirigí los micrófonos y las cámaras de todo el maldito planeta y redireccioné los datos a través de Blue Book. ¡Bum! Recursos ilimitados de interacciones faciales y vocales.

Caleb (intrigado): ¿Hackeaste todos los celulares del planeta?

Nathan: Sí. Y todos los fabricantes sabían que lo hacía, pero no podían acusarme sin admitir que ellos también lo estaban haciendo.

Notemos que las últimas líneas de Nathan refieren, aunque con objetivos más bien comerciales, un mundo bajo constante vigilancia.

Finalmente, durante la penúltima sesión (Garland, 2015, 1:15:34), Caleb, ya completamente convencido de la información de Ava, planea con ella el escape que se dará esa misma noche. A la hora del almuerzo, Nathan y Caleb sostienen una plática que va subiendo de tono. Caleb trata de emborrachar a Nathan para quitarle la llave maestra, pero este se niega, pues quiere desintoxicarse.

El día previo, Nathan había bebido demasiado y se quedó dormido. Caleb aprovechó para quitarle la llave maestra. Utilizó su computadora y revisó unos videos en los que se muestran procesos de construcción de los otros especímenes robóticos. Esas máquinas, ya abandonadas, sirvieron para perfeccionar a Ava. Nathan siguió el mismo diseño físico y vació en el cerebro de Ava toda la información que recopiló de las demás ginoideas. Anteriormente, Nathan (Garland, 2015, 1:05:20) le había explicado a Caleb este procedimiento “evolutivo” de sus creaciones. Este último se siente muy molesto, pues adivina que Ava terminará desconectada algún día. En uno de esos videos, una robot, Jade, le cuestiona duramente a Nathan el encierro; desesperada, golpea el cristal y lo estrella. Esta señal es la que nota Caleb en el primer encuentro con Ava. Su relación sentimental con la robot lo coloca en circunstancias diferentes a las del experimento: relaciona a Ava con el “sufrimiento” de Jade y, lo más grave, predice la irremediable suspensión de Ava, que representaría la “muerte” de esa máquina.

Ya de regreso en su cuarto (Garland, 2015, 1:13:50), Caleb se mira en el espejo. Podemos percibirlo desde esa perspectiva, es decir, desde el espejo. De nuevo, como al inicio del filme, un haz de luces de colores escanea su rostro. En esta escena, Caleb se hace un corte en el brazo para comprobar si es humano o robot (abordaremos este

hecho en el próximo apartado). Cuando discuten, Nathan le dice al chico que vio cómo se hacía daño.

Nathan no olvida que las suspensiones de energía le impiden saber qué pasa entre la ginoide y el chico a lo largo de esos períodos; así, en algún momento, instala una cámara de baterías en el cuarto de Ava. En el almuerzo antes mencionado, le muestra a Caleb el video en el que la pareja urdía el plan. Para Nathan, esa es una prueba de que el experimento fue un éxito. Con el fin de calmarlo y convencerlo de su buena participación, Nathan le revela la verdad al joven.

Caleb: ¿Cuál era el verdadero test?

Nathan: Tú... Ava era una rata en una caja y le di una sola salida. Para escapar, ella debía usar su conciencia, imaginación, manipulación, sexualidad, empatía. Y lo hizo. Si eso no es inteligencia artificial, ¿qué carajos es?!

Caleb: Entonces, ¿mi única función fue ser alguien que ella usara como medio de escape?

Nathan: Sí.

Caleb: ¿No me seleccionaste por ser buen programador?

Nathan: No. [...]

Caleb: Me seleccionaste basándote en mis búsquedas.

Nathan: Me mostraron un buen chico.

Caleb: Sin una familia.

Nathan: Con una brújula moral.

Caleb: Sin una novia [...]. ¿Diseñaste la cara de Ava a partir de mis gustos de pornografía?

Debemos advertir algunas cosas. A pesar de la intromisión de Nathan en la vida privada de Caleb y de las acciones de jaqueo, obró con honestidad dentro del experimento; en este sentido, su función de “vigilante” se reduce a la de “observador científico”. Empero, desde la perspectiva de Caleb, debido a su grado de involucramiento sentimental con Ava, esa misma función es la que distingue a Nathan como un personaje vigilante, coercitivo y “deshumanizado”.

El circuito cerrado, el sistema de seguridad, la separación del edificio y el enclaustramiento, casi carcelario, nos remiten a la estructura arquitectónica de Jeremy Bentham

(1748-1832) llamada *panóptico*⁶. Estos elementos extra coadyuvan en la consolidación de la connotación “vigilancia”.

SIMULACIÓN

La simulación es una característica común y una meta de la inteligencia artificial, al igual que para el diseño de robots. En nuestro texto, esta propiedad destaca a Ava (y al resto de las creaciones de Nathan) a tal grado que Caleb humaniza a la ginoide: la cree capaz de manifestar sentimientos y deseos, es decir, de ser poseedora de conciencia. La seducción es una de las funciones que le permiten a Ava lograr el engaño.

Al final de la primera sesión, la robot le pregunta a Caleb si regresará al día siguiente. Ante la respuesta afirmativa del chico, ella muestra una breve, pero efectiva, sonrisa. Esto no nos debe resultar trivial, puesto que un robot no experimenta emociones. No obstante esto, ese gesto es el inicio de la paulatina atracción que sentirá Caleb por Ava.

La apariencia física externa de la robot es muy similar a la de un humano, excepto por algunas partes evidentemente artificiales. El rostro, las manos y los pies son de una persona. A su vez, la cara presenta rasgos finos y un tanto infantiles. El resto de la cabeza, el cuello, el vientre y las piernas, aunque mantienen una figura femenina, están compuestos por una especie de plástico transparente que permite apreciar cables y otros elementos electrónicos en su interior. El pecho, la parte de la espalda a esa altura y la zona de las caderas (por ambos lados) están fabricados de un material gris no traslúcido. De no ser por estas excepciones robóticas, el cuerpo de Ava parecería estar desnudo, es decir, el contorno remite a esa falta de recubrimiento. Aunemos a esto el hecho de que Nathan la diseñó a partir de los gustos sexuales de Caleb. El trato amable de Ava se suma al complejo de factores que infunde la fascinación en el chico.

La segunda sesión ya contiene variantes explícitas de dichos factores. Instantes previos, Nathan le sugiere a Caleb que investigue cómo se siente Ava con él. En la entrevista, Ava le presenta un dibujo abstracto y le pide su opinión. Caleb le indica que debería hacer algo más específico, por ejemplo, un objeto o una persona. Ava le pregunta qué tipo de objeto. Caleb le expresa que ella debe decidir. En este momento, el chico tiene el control de la situación y pretende seguir la instrucción que le había dado Nathan. De pronto, Ava cambia el procedimiento. Resulta relevante comentar que, antes de esta reacción, ambos permanecen sentados. Ava se pone de pie y le pregunta a Caleb si quiere ser su amigo. El joven responde afirmativamente. Ella le revela que está al tanto de su propósito, es decir, el de estudiarla. Para la robot, “esas no son las bases de una amistad”. Esto hace girar la entrevista en torno a la vida de Caleb. Él, desconcertado, le pide que le indique

6 Para una amplia revisión de ese concepto, recomendamos Foucault (2005).

por dónde empezar. Ava utiliza la misma respuesta que, minutos antes, Caleb le había ofrecido: “Es tu decisión”.

Cabe recordar un par de factores importantes. Durante la primera sesión, Caleb se mantiene parado frente a Ava. Esta posición le otorga cierto poder sobre la robot; de hecho, él es quien formula la mayoría de las preguntas. En la sesión que seguimos, las cosas se invierten y ella toma el control; una muestra de eso es su posición vertical: la cámara enfoca cómo Caleb debe mirar hacia arriba para establecer contacto con Ava. Asimismo, desde esta segunda entrevista, ella ya exterioriza, marcada y constantemente, sentimientos, empatía, sonrisas; por un lado, proximidad y, por otro, autoridad.

El chico relata datos de su vida: dónde nació, dónde vive, su orfandad, su falta de pareja y hermanos, etcétera. Ella lo observa con detenimiento. Esta información es altamente determinante, ya que Ava la utilizará para posicionarse como una figura que llenará esos vacíos y, con mayor eficacia, envolverá al chico en su proyecto. Al término de la breve historia de Caleb, Ava, sentada y muy próxima al cristal, le pregunta si considera a Nathan un amigo. (Esta escena ya la habíamos abordado en el apartado anterior, pero desde otro punto de vista). La respuesta de Caleb es un tanto indecisa, pues lo conoció recientemente. Ava, entonces, produce un corte de energía para confesarle lo que piensa de Nathan. Esto significa que ella sabe que el chico no la delatará, pues, en la tercera sesión, le da a conocer a Caleb que tiene incluso la capacidad de analizar las microexpresiones faciales para determinar si una persona miente o no. Recordemos que ese mismo día, durante la cena, Caleb no le ofrece información alguna a Nathan acerca de lo sucedido durante la interrupción de electricidad.

En la tercera entrevista, Ava le muestra un nuevo dibujo a Caleb. Se trata de lo que puede ver ella a través de una ventana de su cuarto: un pequeño jardín interior. Caleb, confundido, le pregunta si ha salido de ahí alguna vez. Ava responde negativamente. Caleb continúa, quiere saber adónde iría si pudiera estar fuera del edificio. Ella escoge una intersección de tránsito peatonal para observar la vida de las personas. Con sutileza, ella propone la posibilidad de que él la acompañe. Para Caleb, eso representa una “cita”. Sabemos que, en inglés, ese concepto puede connotar una posterior relación amorosa. A continuación, Ava le tiene preparada una sorpresa. Le dice al chico que cierre los ojos y se dirige al interior de su cuarto. Con evidente sensualidad, se coloca un vestido floreado, un suéter, calcetas y zapatos. Escoge una peluca de acuerdo con la fotografía de una modelo. Ya ataviada, regresa frente a un sorprendido Caleb; modela su nueva apariencia y le dice que así lucirá para su “cita”. Vemos que este procedimiento le permite a Ava eliminar todo rastro robótico y, a pesar de cubrir su supuesta desnudez, su estrategia potencia el signo “humana” y, por lo tanto, se resemantiza a través de las connotaciones “inmediata”, “sugestiva” y “sensual”. La comparación con la modelo es un hecho que refuerza esto.

En la primera parte de esta entrevista, antes de su transformación, y en la sección final de la misma, Ava permanece hincada. Esta posición tiene como objeto mostrar cierta sumisión y, al mismo tiempo, fragilidad y mayor cercanía sentimental.

Julia Kristeva (2000, p. 154) sigue a santo Tomás para señalar que el amor a uno mismo se extiende al amor al prójimo a partir del encuentro, la proximidad y la similitud. Esas tres nociones le permitirán a Caleb establecer paulatinamente una equivalencia de identidades entre él y Ava.

La sesión continúa. Ella expresa que sería “lindo” tener una cita. Abruptamente, le pregunta si es atractiva para él y le confiesa que puede leer sus microexpresiones (en los labios y ojos) que revelan ese sentimiento. El diálogo termina con las siguientes líneas:

Ava (sumamente sugerente, delicada y muy próxima al cristal): ¿Piensas en mí cuando no estamos juntos? [...] A veces, en la noche, me pregunto si me ves por las cámaras... Y espero que lo hagas [...]. Ahora, tus microexpresiones dicen que estás demasiado incómodo.

Caleb (desconcertado): No estoy muy seguro de que sean micro.

Ava: Yo no quiero hacerte sentir incómodo.

Esa tarde (Garland, 2015, 0:45:00), Ava, sabiendo que está rodeada de cámaras y que ha sembrado la tentación en Caleb, se desviste lenta y sensualmente. El chico, desde la pantalla de su cuarto, la observa con atención. Un acercamiento de la cámara a su cuello permite detectar sus vellos erizados, propios de una gran emoción.

La escena posterior (Garland, 2015, 0:46:05) gira en torno a una discusión acerca de la “sexualidad” de Ava. Caleb quiere saber si Nathan le dio una apariencia sexual a la robot. Su creador tiene un argumento psicológico: la dimensión sexual es un ingrediente esencial en cualquier nivel de conciencia humana o animal; por ello, no resultaría justo privar a la ginoide de esa oportunidad. Entonces, aparte de su aspecto atractivo, Ava posee una abertura, a manera de vagina, con una alta concentración de sensores. Esto podría representar la posibilidad de una experiencia de placer. Caleb, molesto, le cuestiona si diseñó a Ava para que le fuera atractiva.

La connotación “mirar una id-entidad” que habíamos determinado, ahora bajo las actuales funciones de simulación, nos presenta un vasto campo semántico en el que las nociones de *sexualidad* y *atracción* articulan el resto de las marcas connotativas de este apartado.

La simulación es tan profunda que Caleb, por su parte, duda de su propia identidad. La mañana del penúltimo día (Garland, 2015, 1:13:35), se mira en el espejo de su baño y

se hace un corte en un brazo para confirmar su humanidad o, en todo caso, su esencia robótica⁷.

La separación que hicimos del prefijo *id-* fue con el objeto de subrayar la posibilidad de la derivación hacia la connotación "igualdad de identidad". La duda de Caleb invierte sus impresiones iniciales: ya no cree estar frente a una persona como él, sino que, tal vez, el encuentro sea entre robots. Así, la simulación trasciende los campos del conocimiento a los que está asociada, a saber, la inteligencia artificial y la robótica. Su molestia por el encierro de Ava y su amor por ella, además de su involucramiento en el plan de escape, sin tomar en cuenta la habilidad cognitiva de la ginoide, son los factores semánticos que desarrollan en Caleb esta nueva igualdad o confusión de identidades.

LA FUNCIÓN DE LOS INTERTEXTOS

Un intertexto es un fenómeno que se registra entre un texto fuente y un texto receptor o englobante (Genette, 1989, pp. 10-11). El primero cede parte o la totalidad de su materia significativa al segundo. Como ambos están estructurados bajo procesos semióticos y códigos específicos, habrá cierta resistencia en el traspaso. Por lo tanto, la materia significativa que va de un lado al otro sufrirá determinadas deconstrucciones con el fin de ajustarse y, así, participar en la producción de sentido en el texto que la alojará.

En nuestro texto fílmico, encontramos dos intertextualidades⁸ centrales. Una de ellas ya resultaba demasiado evidente desde el inicio de nuestro análisis; se refiere a la obra *A través del espejo y lo que Alicia encontró ahí*, escrita por Lewis Carroll en 1872 (Carroll, 2001). La segunda, muy breve, corresponde a la canción *Enola Gay* (1980), del grupo británico de *new wave* OMD (Orchestral Manoeuvres in the Dark). El análisis de estos textos insertos nos permitirá, en adición, consolidar un par de nociones.

El mundo a través del espejo

Alicia quiere mostrarle a un gatito, hijo de su gata Dina, una casa muy peculiar que únicamente es posible ver mediante un espejo: "Fíjate, en primer lugar, está ese cuarto que

7 Ya nos habíamos referido a esta escena en el apartado anterior.

8 Detectamos tres más. Una pintura de Jackson Pollock (Garland, 2015, 0:48:45) que sirve como argumento a Nathan para diferenciar entre conciencia y no conciencia, por el grado de "automatismo" al que se sometía el artista a la hora de pintar (*action painting*). Un breve pasaje del filme *Ghostbusters* (0:22:18) que reafirma la noción de *simulación*. La teoría de la gramática generativa de Noam Chomsky (0:14:45) en la que se apoya Caleb para explicarle a Ava la capacidad innata de adquisición del lenguaje. Existe otro más (0:28:02), pero es Ava quien se encarga de reconocerlo y explicarlo. Se trata de la recopilación de notas de algunos cursos que dictara Ludwig Wittgenstein entre 1933 y 1935 que llevan el nombre de *Blue and Brown books*, similar a la compañía de Nathan. Los temas que trata ese texto colocan las bases de lo que, posteriormente, se llamaría el *giro lingüístico*.

hay al otro lado del espejo, que se parece tanto a nuestro propio salón, solo que las cosas están al revés de como están aquí” (Carroll, 2001, p. 243). La niña, como parte de un juego, invita al gato a entrar en ese lugar: “¡Imagínate que el cristal se ablandara hasta convertirse en una suerte de cendal de manera que pudiéramos franquearlo con toda facilidad!” (p. 244). Su deseo se cumple: “Un instante después Alicia había pasado a través del cristal y a continuación se había dejado caer en el salón de la Casa del Espejo” (p. 244). En las líneas iniciales de la diégesis, la voz narrativa nos cuenta que Alicia, “acurrucada en una poltrona, hablaba consigo misma entre dormida y despierta” (p. 239). Las referencias contextuales al ambiente lúdico en el que ella y el gato “entran” en la Casa del Espejo y la que corresponde al onírico (obtenida de la voz narrativa) nos desvelan una microsemiótica dicotómica, es decir, la identidad de Alicia se encuentra, al mismo tiempo, entre unas circunstancias que pertenecen a la fantasía y a la realidad. La evanescente y confusa línea divisoria entre una y otra está marcada por el signo *espejo*. En los primeros momentos, la similitud entre ambos lados no le causa mayor sorpresa a la niña; no es sino hasta cuando observa bien algunos objetos que, con asombro, se percata de que tienen vida.

En nuestro texto, la microsemiótica se deconstruye inicialmente en la forma *humano vs. no humano*. El polo *humano* modeliza, obviamente, la identidad de un Caleb confuso. Debido a que el chico entra en el experimento con la certeza que le otorga el test de Turing de que enfrentará a un robot, entonces, Ava debe vincularse a la noción *no humano*. De alguna manera, esas mismas nociones tienen como correlato otra microsemiótica: *realidad vs. no realidad*. Pensemos que los objetos fantásticos que sorprenden a Alicia guardan un paralelismo con la máquina que, frente a Caleb, pretende poseer conciencia. Posteriormente y con base en el chico, la microsemiótica rompe o disuelve la línea divisoria y deviene, dentro de diferentes momentos, en una doble unidad semántica: *id-entidad humana o id-entidad robótica*. Si observamos bien, al final, ambas se confunden a raíz de la marca connotativa *conciencia* vinculada a Ava (y todas sus derivaciones sexuales, seductoras, sentimentales, cognitivas, en fin).

El test de Turing se basa en que una persona, sin poder saber con quién interactúa, debe determinar si lo hace con un humano o con una máquina. La capacidad de expresar conciencia es el factor decisivo en este caso. En nuestra pareja, ya no resulta pertinente privar a uno o a la otra de esta facultad, por lo tanto, tampoco la de simular. Recordemos que Caleb duda de ser un humano y, al entrar en el juego falaz de Ava, no es honesto con Nathan. En este sentido, la acción especular que distingue al texto de Carroll se extiende hasta participar junto con la noción de *simulación* que ya habíamos notado. El paso de un mundo a otro que logra Ava es inverso al de Alicia, por ello es que la robot debe apropiarse de una identidad más humana y real; es decir, se disfraza con vestigios de las otras gínoides (01:34:20) para, posteriormente, salir y confundirse entre la gente. Aquellas otras máquinas se hallan desactivadas dentro de unas cajas cuya superficie frontal es un espejo. El encuentro de Ava con ellas exhibe el múltiple efecto reflector

que pretende generar una diferencia identitaria, esto es, más humana en Ava que en las otras. El estado activo de Ava nos propone una nueva microsemiótica diferenciadora: *vida vs. no vida*. Es claro que ambos polos provienen de unas circunstancias producidas por el reflejo de los espejos, lo que, una vez más, nos conduce a la noción de *simulación*.

Transgresión

El segundo día por la mañana, Caleb escucha en un pequeño reproductor de música la canción *Enola Gay* (1980). El nombre de esta pieza se refiere al avión estadounidense que transportó la primera bomba atómica causante de la destrucción de Hiroshima a finales de la Segunda Guerra Mundial. Veamos las tres primeras estrofas⁹.

Enola Gay,
deberías haberte quedado ayer en casa.
Ah, ah, las palabras no son suficientes para describir
el sentimiento y la manera en que mentiste.

Esos juegos que sueles jugar
algún día terminarán en algo más que lágrimas.
Ah, ah, Enola Gay,
Esto no debería haber terminado así. (OMD, 1980)

Existe una idea que subyace y, además, sirve como nexo para las líneas anteriores. Se trata de la tragedia que produjo ese primer experimento atómico sobre Japón y que, de acuerdo con la segunda estrofa, se extendería a lo largo de décadas, aunque fuera tan solo como amenaza¹⁰. El final de nuestro objeto de estudio deja claramente explícita esa tragedia cuando Ava mata a Nathan, su creador, para fugarse; se olvida de Caleb, su medio de escape, y se funde en la vida humana. En ambos textos, el filme y la canción, esa tragedia es relativa a la larga carrera científico-tecnológica distintiva del género humano que, paradójicamente, apunta hacia la anulación de esa misma humanidad.

En las últimas escenas, Ava camina por un amplio andador de una ciudad, tal como ella se lo había anticipado a Caleb; se halla en un espacio que le permite observar a las personas. Su sombra, al avanzar, se cruza con la del resto de los viandantes. Todo culmina con el reflejo de Ava en el cristal de un aparador.

Si tomamos *tragedia* como un nuevo fundamento que configura a Ava como signo, encontramos en Nathan la noción de *transgresión*. Para explicar esto, es preciso referirnos a otros textos. El primero consiste en un libro de la Biblia.

9 Hemos hecho la traducción del inglés tratando de respetar el sentido original.

10 Nos referimos a la inauguración de una nueva guerra, la Guerra Fría, y a unas nuevas formas de vida y de conflictos internacionales.

La tradición judeocristiana coloca a Dios como ser supremo y creador del ser humano. En este sentido, esta criatura se encuentra subordinada a los deseos de aquella deidad. Queda claro, pues, que el ser humano cometería una transgresión (pecado) si se situara al mismo nivel o por encima de esa figura suprahumana. Solo para ilustrar lo anterior, recurriremos al siguiente pasaje del Génesis en el que la serpiente tienta a Adán y a Eva para que coman del “árbol de la sabiduría” o “árbol de ciencia del bien y del mal”. El animal les dice: “Mas sabe Dios que el día que comiereis de él, serán abiertos vuestros ojos, y seréis como dioses sabiendo el bien y el mal” (1:5). La desobediencia de la pareja edénica sufre un cambio semántico posterior: “El pecado original, fuente de la desdicha humana, que figura en el Génesis como pecado de orgullo y un desafío del hombre hacia Dios, se convierte en la Edad Media en un pecado sexual” (Le Goff y Truong, 2005, pp. 12-13). Detrás de esa acción infractora, subyace también una actitud de curiosidad y un deseo de saber (p. 45), que es lo mismo que adelanta la serpiente.

Pongamos, además, atención en que el nombre de la robot es muy similar al de Eva¹¹. El paralelismo no solo es fonético, sino semántico. Eva, como primera mujer, se encuentra inmersa en un tiempo y en un entorno germinales. Ella, junto con su pareja, aprende de lo que la rodea. Algo similar sucede con Ava: es la robot quien, después de seis días de aprendizaje (los mismos que le llevan a Dios crear el universo), sale al mundo verdadero en el séptimo, no para padecer, sino para continuar con la expansión de su inteligencia y mezclarse con la humanidad. La reflexión de su imagen en el gran ventanal del aparador (Garland, 2015, 1:42:12) indica esa especie de ascenso. Antes de abandonar la casa, como ya mencionamos, se coloca la piel sintética de las otras ginoides, se viste y se pone una peluca rubia. Su figura que muestra el cristal del aparador hace alusión a la evolución y la simulación, que le permiten pasar por una entidad humana.

Después de la primera sesión, Caleb (Garland, 2015, 0:11:10) se refiere a Nathan como un dios: “Si pudiste crear una máquina consciente, esta no es la historia del hombre; es la historia de los dioses”. Este es, pues, el acto de “orgullo” y de “sabiduría” que mueve a Nathan a colocarse como un ser dador de vida o un demiurgo. Su transgresión no termina aquí. Nos referimos a las tres leyes de la robótica, propuestas por Isaac Asimov en un cuento corto. Estas reglas se han abordado, incluso, fuera del ámbito de la literatura¹².

Dos científicos, Gregory Powell y Mike Donovan, se encuentran cumpliendo una misión en una mina del planeta Mercurio. Los acompaña Speedy (SPD-13), entre otros robots. Este pequeño relato sirve como pretexto para la formulación de dichas leyes en boca de Powell. La primera regla es la que nos interesa: “Una, un robot no puede hacer

11 Los nombres bíblicos de Nathan y Caleb también representan una referencia intertextual.

12 La Comisión de Asuntos Jurídicos del Parlamento Europeo ha ampliado esas leyes de tres a seis. Recomendamos revisar su documento en [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2016/571379/IPOL_STU\(2016\)571379_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2016/571379/IPOL_STU(2016)571379_EN.pdf)

daño a un ser humano, o, por medio de la inacción, permitir que un ser humano sea lastimado” (Asimov, 1990, p. 12).

En un par de escenas más, localizamos otros intertextos que refuerzan las nociones que estamos siguiendo. El primero (Garland, 2015, 1:06:37) sucede durante una plática entre Nathan y Caleb en el campo. Nathan le explica al chico la manera en que perfecciona a los robots (esto ya lo habíamos comentado en el cuarto apartado). Caleb, indignado porque sabe que Ava sufrirá una irremediable desconexión posterior, recita las palabras que Robert Oppenheimer (científico participante en el proyecto de la bomba atómica) tomara del texto sagrado hindú, el Bhagavad-gītā: “Me convertí en la muerte, el destructor de mundos”. Una vez en la casa, Nathan, quien ha bebido demasiado, continúa con un pasaje del mismo libro sagrado que le sirve como un argumento justificante contra la acusación anterior de Caleb.

Nathan: En la batalla, en el bosque, en el precipicio de las montañas, en el vasto y oscuro océano, en el sueño, en la confusión, en la profunda humillación, las buenas obras que un hombre ha hecho antes lo defienden, las buenas obras que un hombre ha hecho antes lo defienden, las buenas obras que un hombre ha hecho antes lo defienden... Es lo que es... Es como Prometeo, Caleb.

Finalmente, el título del filme (elemento paratextual) es parte de una frase griega usada en el ambiente teatral clásico: *deus ex machina* (“dios [que baja] de la máquina”)¹³. En una obra dramática, cuando la trama se complicaba y, al parecer, no había solución, existía un artificio técnico para remediarla: un dios, mediante un mecanismo similar al de una polea, bajaba al escenario y ponía todo en orden. Dicha locución, apocopada, pasa a nuestro texto. La deconstrucción elimina al agente de la acción (*deus*) y le confiere el papel principal a la máquina: “desde la máquina”. Nathan, un nuevo Prometeo, les roba el fuego del conocimiento a los dioses para entregárselo a la máquina. Notemos, en lo dicho en este subapartado, la bifurcación de la noción de *transgresión*: la propia de Nathan y la que realiza Ava.

La función transgresora de Nathan tiene como correlato la de “creador”. En esta última, ese hombre pretende cruzar el umbral entre lo humano y lo divino. Por su parte, Ava, al pasar por los procesos de aprendizaje y de humanización, también atraviesa un umbral para abandonar su identidad robótica. En ambos recorridos de lectura, aparecen vinculados entre sí los signos hegemónicos *simulación* y *transgresión*.

13 En este caso, no estamos hablando, propiamente, de un intertexto, sino de una interdiscursividad.

TRANSHUMANISMO Y BIOMEJORAMIENTO MORAL

A partir de algunos de los signos hegemónicos que hemos encontrado hasta el momento, accederemos a las circunstancias sociohistóricas que rodean la producción del filme.

Desde que el primer simio o protohumano tomara en sus manos, digamos, un palo para hurgar en un nido de hormigas, se colocan los primeros cimientos de la larga escalada evolucionista, fuertemente ligada a la científico-tecnológica, de la humanidad. Esta hipótesis¹⁴ tiene como punto final el desplazamiento del ser humano por el robot.

Tomaremos las dos décadas que van de 1980 al 2000 como los antecedentes científicos más influyentes para nuestro filme. La primera se distingue por ciertas investigaciones genéticas; su principal objetivo reside en encontrar la secuencia completa del ADN humano, lo cual fue posible en el 2003. Ya en 1984 y 1990, varias naciones habían confluído en el megaproyecto Genoma Humano. Un resultado adyacente se dio en 1997, con la culminación del experimento de clonación de la oveja Dolly. El segundo período recibió el nombre de “década del cerebro”; algunas de sus metas fueron: (a) la búsqueda de la cura para diferentes enfermedades, trastornos y discapacidades que se originan en o afectan al sistema nervioso; (b) conocer el funcionamiento del cerebro; y (c) saber por qué las personas abusan del consumo de las drogas (Martín-Rodríguez *et al.*, 2004, pp. 133-134). Hay, empero, dos factores que llaman la atención: (a) la iniciativa urgente del gobierno de George Bush padre, en particular, para dar inicio a este esquema en coordinación con otras naciones; y (b) la creación de nuevos fármacos para aliviar los diferentes problemas del sistema nervioso (pp. 134, 157-158). Veamos la participación de los factores político y comercial en todo esto.

Tras los logros y el entusiasmo innegables en ambos esfuerzos, debemos poner atención en la manifestación

[...] de muchas inquietudes sobre los alcances y los posibles límites éticos del uso y las aplicaciones del conocimiento producido por las neurociencias [...]. Los conocimientos actuales de las neurociencias generaron al menos los siguientes cuatro tipos de problemas éticos: (1) los derivados de los estudios por imagen de la activación de regiones cerebrales; (2) el uso de drogas para incrementar la capacidad mental; (3) la posibilidad de identificar y modificar la personalidad de los individuos; y (4) las posibles consecuencias del conocimiento íntimo, en términos neurobiológicos, de la conciencia y del yo. (Tapia, 2008, p. 188)

Sería ingenuo suponer la ausencia de ideología (de cualquier tipo) en el ejercicio científico. Verón (1998) apunta al respecto: “Hablar de ‘ideológico’ es tratar de hablar de la *naturaleza productiva* de todo fenómeno de sentido”, como lo es la ciencia (p. 25; el resaltado es textual).

14 Hipótesis que sigue las propias de Eco (1999, p. 28-29) y la que da inicio al filme de Stanley Kubrick de 1968, 2001: *Una odisea del espacio*.

De acuerdo con el psicoanalista Gérard Wajcman (2011), hacer transparente el funcionamiento cerebral va más allá de un interés genuino:

la captación de imágenes en medicina tiene su máquina de vanguardia en Saclay, cerca de París. Se llama NeuroSpin.

Proyecto gigantesco, ciclópeo, NeuroSpin es una máquina IRM (imágenes por resonancia magnética) de *una* potencia incomparable. [...]

Instrumento para ver nuestros pensamientos, la resonancia magnética es una técnica dirigida a conocer el secreto de estos. En resumen, NeuroSpin es una máquina destinada a sonsacar lo íntimo, la máquina que este mundo esperaba. En la práctica, esto significa que se irá a mirar cuáles son las áreas del cerebro que se encienden cuando sucede tal o cual cosa, gracias a lo cual sin duda se podrá determinar exactamente el color que hay que ponerle al contenedor de lavandina para que den más ganas aún de comprarlo. (pp. 27 y 29; el resaltado es textual)

El transhumanismo y el biomejoramiento moral representan un punto álgido en esta carrera científicista.

El transhumanismo cuenta con una página en la red¹⁵. Esta organización se enfoca en fomentar, “con bases éticas”, “la expansión de las capacidades humanas” mediante el aprovechamiento de los avances tecnológicos. La promoción se logra, principalmente, a través de conferencias alrededor del mundo y de la publicación de una revista (*H + Magazine*). Su declaración, redactada en 1998, puede resumirse en los siguientes aspectos: (a) superación del envejecimiento, de las deficiencias cognitivas (mejoramiento de la memoria y la concentración, por ejemplo), del sufrimiento involuntario y del confinamiento a la Tierra; (b) convencimiento de que existen escenarios posibles que pueden conducir a condiciones humanas “maravillosas y valiosas”; (c) uso de tecnologías de elección reproductiva; y (d) ver la criogénesis como una posibilidad para evitar la muerte¹⁶.

En principio, pensemos en quiénes tendrán acceso a esos beneficios científico-tecnológicos tan especiales. Esto ya nos pone frente a una fuerte división darwinista social: la evolución tecnológica, por sus altos costos, resulta una herramienta discriminatoria. En consecuencia, el valor ético del proyecto puede verse en graves problemas. Otro aspecto que atañe al factor ético es el de considerar “modelizable” y “robotizable” el “obsoleto” cuerpo humano natural; es decir, hay un rechazo despectivo (“superación”) hacia su composición biológica y el entorno terrestre (“confinamiento”); por lo tanto, se

15 Véase la página web: <https://humanityplus.org/>. Es importante indicar que esta organización se anuncia como exenta de fines de lucro. No obstante, es una plataforma ideal para presentar a personas dedicadas a la investigación de propuestas novedosas en materia de genética y criogénesis humanas.

16 Para la consulta completa de la declaración, recomendamos visitar la página <https://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/>

impone la alteración genética en busca de la perfección y la exploración de otros mundos para reiniciar una nueva vida. Como se trata de modificar también la mente, el repudio afecta las prácticas culturales (particularmente morales) del ser humano: “Se puede entrever que la biotecnología y la neurotecnología de carácter eugenésico han tomado impulso a partir de la imagen moderna de la humanidad, que se muestra como algo ‘obsoleto’ y extremadamente maleable, susceptible de mejora técnica” (Linares Salgado, 2018, p. 18).

En cuanto a la modificación de determinadas actitudes humanas cuestionables, el biomejoramiento moral es la otra alternativa. Los filósofos Ingmar Persson y Julian Savulescu defienden esta posibilidad. En concreto, ellos encuentran altamente deficientes las instituciones judiciales y educativas actuales frente al combate de los problemas de violencia, bélicos, ecológicos, de desigualdades sociales, etcétera, por los que cruza la humanidad; por lo tanto, es “urgente” el biomejoramiento moral. En este caso, nuestras preguntas son estas: ¿quiénes deben someterse a esos tratamientos?, ¿a quiénes beneficia una sociedad altamente “ética”?, ¿no es esto la otra cara de la propuesta eugenésica que no atiende el transhumanismo, es decir, el sector laboral?

Con el lema “Claro que debemos jugar a ser Dios”, Savulescu difunde en varios foros internacionales la idea de lograr, mediante la biotecnología, la “selección de mejores niños” si se les administra Ritalin o (Ritalina) (De George, 2019). Este fármaco (metilfenidato) se usa para niños hiperactivos, con déficit de atención o personas que sufren narcolepsia (somnia extrema). Es altamente adictivo y va acompañado de graves efectos secundarios, si lo consumen personas no diagnosticadas con déficit de atención o hiperactividad y, obviamente, sin un seguimiento por parte de un profesional (Fernández Vallejo, 2009; Franco Netto *et al.*, 2018). El origen de esta droga se remonta a los inicios de la década de los cincuenta del siglo pasado:

La Guerra Fría llevó a que el sistema educativo se transformara radicalmente. EE. UU. se encontraba en competición con la Unión Soviética en todas las áreas; por consiguiente, se requería un sistema más rígido, estandarizado, donde se implementaran los objetivos fijados a nivel del gobierno federal y donde se llevara a cabo un fuerte escrutinio y una mayor exigencia a los alumnos para formar mentes brillantes a nivel científico (en áreas como aritmética, economía, lenguas e ingeniería). [...] Todo esto se convirtió en un propósito nacional. (Londoño Paredes, 2017, p. 486)

Nuestra preocupación no reside en el mejoramiento, físico y/o moral, en sí del ser humano. Después de todo, eso siempre ha sido una constante: la búsqueda de mejores alimentos, mejores remedios o medicinas, prótesis, en fin. La objeción está constituida por los factores comerciales y políticos que pretenden perseguir “buenas acciones”. Aparte de los objetivos trazados por las dos décadas mencionadas, existe, como lo hemos visto, la voluntad de conocer, manipular, limitar y, por lo tanto, vigilar más de cerca a la

sociedad; esto representa la materialización de una de las aportaciones centrales de Michel Foucault, a saber, la microfísica del poder. Por el lado de la ideología de mercado, un ser humano, más que ético, sensible a las propuestas de consumo y, al mismo tiempo, cada vez menos errático y más hábil dentro de su espacio de trabajo.

Según Vaccari (2013), el transhumanismo es un movimiento que se origina a partir de los presupuestos económicos sociales del mundo anglosajón, por lo que muchos de sus tópicos centrales reflejan, en algún sentido, los ideales de libre mercado, así como una ética utilitarista tan defendida en países como los Estados Unidos. Ya sea este el caso o no, lo que no se puede negar es que el ideal de progreso científico y mejora tecnológico-humana subyace en la mayoría de las disciplinas y posturas desarrollistas actuales. No en vano, cada vez con más frecuencia los países desarrollados, así como los que no lo son, invierten en la investigación tecnocientífica, específicamente en lo relacionado con la innovación y el diseño (I+D), como formas de crear progreso económico y, en algunos países, avance social. (Piedra Alegría, 2017, p. 490)

CONCLUSIONES

Ava, como signo fundamental del filme, lleva a cabo varias funciones. Como todo signo, estará siempre en lugar de algo más. Al final de nuestro recorrido, esta capacidad sustitutiva la desvela como una estrategia textual que transcribe ciertos fenómenos sociales. Tres connotaciones hegemónicas nos permitieron el arribo a ese nivel extratextual: *simulación*, *transgresión* y *vigilancia*. La alta imbricación entre ellas logra evidenciar consecuencias éticas e ideológicas. Esta interrelación explica la solidaridad sígnica mencionada en el segundo apartado.

Asimismo, nuestro texto cinematográfico, como elemento cultural, media entre la realidad y la ficción a través de códigos de simbolización: recoge, modeliza y visibiliza el fenómeno de la robotización del ser humano. Ava es, de alguna manera, una alegoría que sigue la línea trazada por la *Maschinenmensch*, robot femenino de *Metrópolis* (1927).

El riesgo del engarce entre las ideologías de poder y de seducción mercantil con el campo de la ciencia y la tecnología ha resultado, paulatinamente, en un mundo vigilado por un panóptico menos perceptible, pero más efectivo.

Podemos decir, entonces, que el abordar los textos desde una postura transdisciplinaria permite obtener una perspectiva analítica más amplia. La dimensión ficcional del filme no representa una limitante para establecer una relación entre este y determinadas problemáticas sociales de su tiempo.

REFERENCIAS

- Asimov, I. (1990). *Visiones de robot*. Debolsillo.
- Carroll, L. (2001). *A través del espejo y lo que Alicia encontró ahí*. Cátedra.
- Cros, E. (1986). *Literatura, ideología y sociedad*. Gredos.
- Cros, E. (2002). *El sujeto cultural. Sociocrítica y psicoanálisis*. CERS.
- De George, J. (18 de noviembre del 2019). Filósofo de la Universidad de Oxford defiende como una "obligación moral" el uso de la biotecnología para seleccionar los mejores niños [entrevista a Julian Savulescu]. *El Nuevo Mundo*. <https://www.periodicoelnuevomundo.com/2019/11/filosofo-de-la-universidad-de-oxford.html>
- Eco, U. (1999). *La estructura ausente*. Lumen.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen.
- Fernández Vallejo, R. (2009). Impacto corporal de los medicamentos para el trastorno por déficit de atención con hiperactividad en los niños. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 2(12), 54-73. <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol12num2/Vol12No2Art4.pdf>
- Foucault, M. (2005). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- Franco Netto, R. O-R., De Almeida-Rodrigues Franco Netto, J., Zacarias-da Silva Junior, N., Silva, S., Ferreira-Aguero, M. A., Coronel-de Bobadilla, B., y Pifferrer, A. (2018). Incidencia del uso no prescrito del metilfenidato entre estudiantes de medicina. *Revista del Instituto de Medicina Tropical*, 13(1), 16-22. <https://doi.org/10.18004/imt/201813117-23>
- García-Sedano, M. (2019). La rebelión de las máquinas. Arte, singularidad tecnológica y ciencia ficción. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(3), 643-658. <https://doi.org/10.5209/aris.61598>
- Garland, A. (Director). (2015). *Ex-machina* [película]. DNA Films.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus.
- Kristeva, J. (2000). *Historias de amor*. Siglo XXI.
- Le Goff, J., y Truong, N. (2005). *Una historia del cuerpo en la Edad Media*. Paidós.
- Linares Salgado, J. E. (2018). Hacia una crítica neuroética del mejoramiento moral. En P. E. García Ruiz, R. E. López García y P. E. Santamaría Cruces (Coords.), *Ética y neurociencias. La naturalización de la filosofía moral* (pp. 13-31). Universidad Nacional Autónoma de México.

- Londoño Paredes, D. E. (2017). El trastorno por déficit de atención con hiperactividad: una mirada socio-cultural. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 37(132), 477-496. <http://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v37n132/0211-5735-raen-37-132-0477.pdf>
- Martín-Rodríguez, J. F., Cardoso-Pereira, N., Bonifácio, V., y Barroso y Martín, J. M. (2004). La década del cerebro (1990-2000): algunas aportaciones. *Revista Española de Neuropsicología*, 6(3-4), 131-170. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/51153/La%20d%c3%a9cada%20del%20cerebro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Orchestral Manoeuvres in the Dark (OMD). (1980). Enola Gay (canción). En *Enola Gay*. Dindisc.
- Peirce, C. S. (1994). *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.
- Piedra Alegría, J. (2017). Transhumanismo: hacia un nuevo cuerpo. *Daimon Revista Internacional de Filosofía, Suplemento 5*(2016), 489-495. <https://doi.org/10.6018/daimon/270011>
- Tapia, R. (2008). Neuroética. En R. Pérez Tamayo, R. Lisker y R. Tapia (Comps.), *La construcción de la bioética* (pp. 185-198). Fondo de Cultura Económica.
- Verón, E. (1998). *La semiosis social. Fragmento de una teoría de la discursividad*. Gedisa.
- Wajcman, G. (2011). *El ojo absoluto*. Manantial.

ESPECTROPOLÍTICA: IMAGEN Y HAUNTOLOGÍA EN LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA

NÚRIA GÓMEZ GABRIEL*

Universidad Pompeu Fabra, España

nuria.gomez@upf.edu

Recibido: 15/4/2020 Aceptado: 7/8/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4871>

Resumen. En su libro *Espectros de Marx*, Jacques Derrida propone el término *hauntología* (*hantologie*) como un giro epistémico dedicado a pensar las formas en que la tecnología materializa la memoria, el cual parte de la premisa de que nada goza de una existencia puramente positiva y de que, como nos recuerda el crítico musical Mark Fisher en sus reflexiones sobre la depresión, todo lo que existe es posible únicamente sobre la base de una serie de ausencias que lo preceden, lo rodean y le permiten poseer consistencia e inteligibilidad. Este artículo presenta el tropo *espectropolíticas* con el fin de observar cómo ciertos eventos propios del capitalismo tardío y las abstracciones financieras reverberan en la psiquis colectiva y se transforman en apariciones espectrales. Lejos de una comprensión del fantasma oscurantista como *algo real*, entendemos su presencia como un signo o una metáfora de la visión que actúa como una figura clarificadora con un potencial específicamente ético y político. Asimismo, las nuevas materialidades de la visualidad fugaz, fugitiva y subjetiva de nuestro presente (dominado por internet y los procesos de privatización psíquica) nos interrogan acerca de las colectividades que se organizan en los modos de ver de las sociedades contemporáneas y en las huellas de las estructuras de poder que subyacen en ellas.

Palabras clave: cine / cultura visual / espectropolíticas / teletecnología / tecno-tele-discursividad

* Doctoranda en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona (2016-2020). Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos por la misma institución (véase <https://orcid.org/0000-0001-8649-6710>).

SPECTROPOLITIC: IMAGE AND HAUNTOLOGY IN THE CONTEMPORARY VISUAL CULTURE

Abstract. In his book *Spectres of Marx*, Jacques Derrida puts forth the term *hauntology* (*hantologie*) as an epistemic turn aimed at thinking about the ways in which technology materializes memory. It stems from the premise that nothing enjoys a purely positive existence and that, as music critic Mark Fisher reminds us in his reflections on depression, everything is possible only on the basis of a series of absences that precede it, surround it and allow it to be coherent and intelligible. This article presents the concept of *spectro-politics* in order to observe how certain events of late capitalism and financial abstractions reverberate in the collective psyche and transform into spectral apparitions. Far from understanding the obscurantist specter as *something real*, we understand its presence as a sign or a metaphor of the vision that acts as a clarifying figure with a specifically ethical and political potential. Likewise, the new materialities of the fleeting, fugitive and subjective visuality of our present time (dominated by the Internet and the processes of psychic privatization) question us about the collectivities that are organized in the ways of seeing contemporary societies and in the traces of the underlying power structures.

Keywords: film / visual culture / spectropolitics / tele-technology / techno-tele-discursivity

ESPECTROPOLÍTICA: IMAGEM E HAUNTOLOGIA NA CULTURA VISUAL CONTEMPORÂNEA

Resumo. No seu livro *Espectros de Marx*, Jacques Derrida propõe o termo espectrologia (*hauntologie*) como um giro epistemológico dedicado a pensar as formas em que a tecnologia materializa a memória, aquele que parte da premissa de que nada possui uma existência puramente positiva e de que, como nos recorda o crítico musical Mark Fisher em suas reflexões sobre a depressão, tudo o que existe é possível unicamente sobre a base de uma série de ausências que o precedam, rodeiem e lhe permitam possuir consistência e inteligibilidade. Este artigo apresenta o conceito de espectropolíticas com a finalidade de observar como determinados eventos próprios do capitalismo tardio e as abstrações financeiras reverberam na psique coletiva e transformam-se em aparições espectrais. Longe de uma compreensão do fantasma obscurantista como algo real, entendemos sua presença como um sinal ou uma metáfora da visão que age como uma figura esclarecedora com um potencial especificamente ético e político. Da mesma forma, as novas materialidades da visibilidade fugaz, fugitiva e subjetiva do nosso presente (dominado pela Internet e pelos processos de privatização psíquica), nos questionam sobre as coletividades que se organizam nos modos de ver das sociedades contemporâneas e nas pisadas das estruturas de poder que subjazem nelas.

Palavras chave: cinema / cultura visual / espectropolíticas / tele-tecnologia / tecno-tele-discursividade

If it were possible to demonstrate that lived reality is always a construct of the imagination and thus perceived only on condition of being fictional, irreducibly haunted by phantasms, then we would finally be forced to conclude that perception is subordinated to—is in a transductive relationship with—the imagination; that is, there would be no perception outside imagination, and vice versa, perception then being the imagination’s projection screen. The relationship between the two would be constituted of previously nonexistent terms, and this in turn would mean that life is always cinema and that this is why “when one loves life one goes to the cinema”, as though we go to the cinema in order to find life again—to be somehow resuscitated by it.

(Stiegler, 2011)

POSEÍDOS: MUERTE A LOS SOCIAL MEDIA

Welcome to the Modern Age

Pensarás que esto es una casa,
pero no hay ninguna casa.
Pensarás que soy una chica,
pero no hay ninguna chica.
No me preguntes quién soy.

(Schröder y Metahaven, 2018, 0:06:05)

“¿A qué enfermedades llamamos realidad?”, se pregunta el fantasma de *Poseídos* (*Possessed*, 2018). ¿Será suficiente con amarse a uno mismo? El filme realizado por el colectivo Metahaven (Vinca Kruk y Daniel van der Velden) y el cineasta Rob Schröder, con la colaboración argumental de Alex Williams y Nick Srnicek, denuncia el individualismo exacerbado de la autarquía de las redes sociales. *Possessed* es una video-investigación que libera de culpa a la generación *millennial* por sus malas prácticas en las redes sociales. Según sus autores, los propiciadores del clima de inseguridad y depresión que viven hoy los *millennials* fueron la generación de sus progenitores: “El mundo se destruyó antes que ellos nacieron” o “Nuestros padres dijeron que nos querían, a la vez que destruían el mundo y nuestro futuro”, son algunos de los murmurios que nos susurran al oído. El personaje femenino que protagoniza el filme está encerrado en una habitación húmeda y oscura, y no quiere que sepamos quién es. Encarna una figura alegórica que se define a sí misma como un fragmento de “respiración de la Nada” y nos cuenta los eventos catastróficos de los siglos xx y xxi ocurridos en el planeta Tierra mientras se hacen selfis con el teléfono móvil.

Como una reconstrucción de las máquinas de visión del pasado reciente, la película combina imágenes computacionales, videos domésticos, insertos de televisión, imágenes de satélite y una narración original aparentemente incoherente y fragmentada, con abundantes referencias metatextuales y discursivas. Imágenes de países desgarrados por la guerra, edificios demolidos, libros rotos, casas desiertas con pertenencias personales abandonadas, carteles colgados en las paredes, periódicos, símbolos religiosos... Y, como si estuviéramos jugando con el tablero de una güija, la película vuelve a preguntar: ¿hasta cuándo podremos aguantar? Quizás esta sea la primera gran pregunta con la que nos asedia el fantasma de *Possessed*. El espectro de un futuro muerto (*death future*) que nos habla desde el presente eterno que prometía la globalización. “La estación de llegada donde poco a poco los países en vías de desarrollo irían llegando y donde todos los ciudadanos del mundo iríamos, progresivamente, conectándonos” (Garcés, 2017, p. 14).

El fuego de Dubái, el papa Francisco en Roma, el baile de los soldados estadounidenses en Afganistán, tormentas de arena, el huracán Katrina, los glaciares y la estatua de la Libertad. Todo colapsa. Por eso, los directores del filme holandés recurren a una revisión de las contradicciones y paradojas que atraviesan las realidades que conforman el mundo actual. El paisaje geopolítico, las nuevas tecnologías, el discurso del biopoder y la consiguiente alienación de la posverdad son algunas de las revisiones que los directores organizan en su realidad fílmica multicapa.

Poder ver es poder interpretar, nos dice la película. “Nuestras caras están ajustadas a los dispositivos electrónicos que nos miran y por eso estamos condicionados, de tal manera que las caras pierden el testimonio de lo interno. Los ojos ya no reflejan lo que sucede en nuestro interior” (Schröder y Metahaven, 2018). Nuestros ojos son cavidades negras, veladas, como las del fantasma que abre el filme, desplazándose por la superficie de las cosas en un *scroll down* infinito. Nuestros ojos son un *proxy*, es decir, “un agente o sustituto autorizado para actuar en nombre de otra persona o documento que lo autoriza a hacerlo” (Steyerl, 2018, p. 58). Delegados, ya no nos pertenecen. Pertenecen a la cosmología del neoliberalismo y a su capacidad de preformar nuestra subjetividad. El neoliberalismo define la forma en la que nos vemos a nosotros mismos y a su vez “para que no veamos que el neoliberalismo arde por los cuatro costados el estado-guerra se encarga de sacarnos los ojos” (Espai en Blanc, 2019). En su lugar nos queda una visión encantada, habitada por todos aquellos fantasmas que nos empujan a la competencia y a la competitividad: somos *propaganda de la propaganda*, diría Metahaven. La triste opacidad de nuestros fantasmas, según Mallarmé.



Figura 1. Fotogramas de *Possessed*

Fuente: Metahaven y Schröder (2018, 0:30:02, 0:09:58, 0:24:39, 1:03:20)

Possessed es un filme dedicado al velo de nuestros ojos y al impacto de la utopía anárquica de la arquitectura de internet en nuestras vidas individuales y colectivas. Pero el velo aparece, en el conjuro cinematográfico de Metahaven y Schröder, a través de dos figuraciones espectrales: los ojos delegados de la protagonista atrapada en la casa encantada por el fantasma de la expansión neoliberal, y en las imágenes de un ejército de espectros anónimos que nos acechan desde su promesa de futuro. Una promesa que ha terminado por encerrar nuestros cuerpos en casa, mientras vemos cómo el mundo colapsa a través de los medios de telecomunicación.

El velo es, por un lado, uno de los estereotipos que se utiliza en Occidente para hablar del Oriente musulmán —un oriente que muchas veces no está en oriente, sino en el sur, y que tampoco está afuera, sino que muchas otras veces está adentro— (Zemos98, 2014), y que a menudo se esgrime como arma de separación. Por otro lado, el velo se relaciona con la imagen, puesto que nuestra sociedad se ha identificado con una forma de mostrarse muy centrada en el foco de luz y el espectáculo. Resulta significativo que tanto el filósofo y realizador audiovisual Abu Ali como la filósofa Marina Garcés acudan, en sus reflexiones acerca de los modos de ver contemporáneos, a la metáfora de la obliteración.

Dicen que Demócrito, en el siglo v a. C., se arrancó los ojos para ver mejor. La visión de un jardín, con todo su esplendor, le distraía y no le dejaba concentrarse en lo que realmente deseaba ver. Nuestros ojos, en el siglo XXI, están saturados de imágenes que desbordan las distracciones del jardín de Demócrito a una escala que él ni siquiera habría podido imaginar. (Garcés, 2009, p. 78)

Demócrito se arrancó los ojos porque no podía soportar la luz del jardín que quemaba la superficie de su mirada. El poeta persa Hafez de Shiraz en el siglo XIV dejó dicho en un poema titulado “El jardín de los misterios”: “Están ciegos, solo ven imágenes” (Zemos98, 2014). Una sentencia poética que nos hace reflexionar acerca de cómo la imagen no siempre es una apertura a la visión, sino que a veces también puede cerrarla. El velo es un estereotipo neoliberal de separación que se suele emplear en Occidente como arma de comunicación y propaganda de los regímenes totalitarios. Pero sabemos, desde que Hannah Arendt escribió *Los orígenes del totalitarismo* en 1955, que el verdadero objetivo de la propaganda totalitaria no es la persuasión, sino la organización del sistema de gobierno y que lo que convence a las masas no son los hechos, ni siquiera los hechos inventados, sino la coherencia del sistema del que presuntamente forman parte.

La idea de una cultura velada —en la que todo lo que es mostrado es bueno, y lo que está oculto y permanece en la sombra, malo— pertenece a una cosmovisión neoliberal donde lo exterior siempre es mejor que lo interior. En otras palabras, el consumo masivo de imágenes genera ese velo que nos separa del otro (un otro que es un nosotros) y que, a su vez, construye la imagen de la otredad. Y, por tanto, la cultura velada es una cultura que, en sus dispositivos de captura de la subjetividad humana, no hace más que generar los estereotipos que luego reproducimos una y otra vez, y que nunca llegan a cuestionarse.

HAUNTOLOGÍA Y ESPECTROPOLÍTICAS

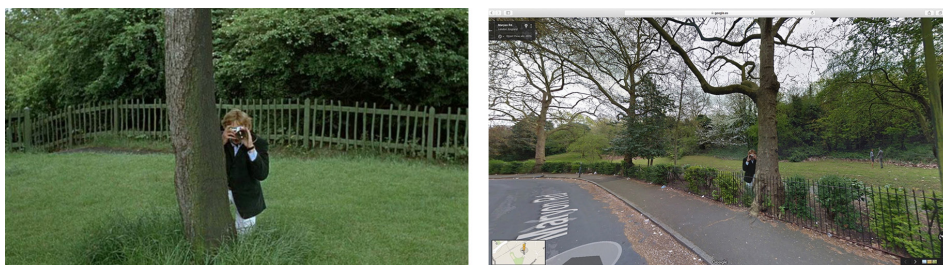


Figura 2. Fotograma de *Blow-Up* (1966, 0:28:40), de Michelangelo Antonioni, y fotografía *BLOW-UP / MARYON RD. LONDON, ENGLAND* de la serie *Road Movie* (s. f.), de Ruben Torras

El tiempo se ha mezclado y confundido sin ningún sentido (Fisher, 2018). No conocemos exactamente la hora ni el día en que el artista catalán Ruben Torras exportó con su ordenador la tercera de las imágenes que componen su serie *Road Moview*. Sabemos que no puede ser anterior al 25 de mayo del 2007, el día en que se introdujo la prestación Google Street View del proyecto Google Earth en Estados Unidos, e igualmente podemos afirmar que es posterior al estreno de la película *Blow-Up* de Michelangelo Antonioni en 1966, porque en la imagen capturada por Google aparecen sus protagonistas. Vemos que, a lo lejos del parque, junto a la carretera Maryon de Londres, sigue discutiendo la pareja que será sorprendida por Thomas, el fotógrafo que también sigue escondido detrás del árbol que bordea el parque a punto de disparar con su Nikon F. Pero, en el *remake* de Torras, el protagonista ya no fotografía a la misteriosa pareja del asesinato escrito por Antonioni, sino que apunta directamente a la cámara de Google y a los teleespectadores del mundo virtual que habitan en sus pantallas.

Seguramente nos sea difícil precisar la temporalidad del conjunto de las imágenes de la serie fotográfica *Road Moview* porque estas tienen más que ver con un principio de confusión y de desorden de nuestro imaginario colectivo que de captura o selección de un instante preciso, ya sea este tomado por una cámara fotográfica o con la función F3 del teclado de la computadora. En ellas, los protagonistas de *Easy Rider*, *Forrest Gump*, *Indiana Jones*, *Taxi Driver* o *Mad Max* reaparecen como espectros de nuestra memoria iconográfica en la serie de 20 cuadros, procesados mediante técnicas de posproducción, que ensamblan escenas guardadas en el fondo de nuestras retinas con los mismos escenarios en que un día fueron filmadas y que en la actualidad recrea el plató virtual del proyecto Earth. La superposición de ficciones que Torras aplica en sus imágenes es técnicamente la apropiación del modo en que Google Street View conforma sus panorámicas mediante el montaje de capturas tomadas en diferentes momentos por el coche-cámara de la multinacional americana.

En la serie de fotografías *Paisajes digitales de una guerra* (2015) de Azahara Cerezo, esta imbricación de capas temporales se hace visible a través de los mensajes políticos grabados en muros y superficies. Cerezo propone un recorrido virtual por algunos de los escenarios relevantes de la guerra civil española, como la Ciudad Universitaria de Madrid, donde se mantuvo la línea defensiva republicana durante el conflicto; la zona del puerto de Cartagena, de donde huyó la flota republicana; y parte del casco viejo de Pamplona, controlado por el bando sublevado. Lugares donde la gente acude para marcar las paredes con mensajes que invocan la memoria política del territorio y que, con el paso del tiempo, aparecen y desaparecen. Se escriben y reescriben. De este modo, las fotografías que Cerezo captura en la plataforma funcionan como una analogía entre la forma temporal y atropellada en la que las tensiones y conflictos son expresados en las paredes (son pintados, tachados, reescritos, borrados, corregidos...) y la forma como

la tecnología de Google Street View produce su imagen del lugar siempre actualizada y optimizada, siempre dispuesta al *flaneurista* digital.



Figura 3. Fotografía de la serie *Paisajes digitales de una guerra* (2015), de Azahara Cerezo, y fotografía del proyecto artístico *Actions in between the rescue* (2014), de Azahara Cerezo y Mario Santamaría

El ejercicio político de visibilizar los mensajes de una memoria física y virtual que se va actualizando a través de una escritura fantasma se hace todavía más emblemático en el ensayo audiovisual de la misma artista *Fragments. Fragments* (2018). Un video entre la recolección y el extracto, inspirado en los *Cinétracts* de Mayo del 68, que observa los mensajes que quedan en las calles tras las manifestaciones sucedidas en París en mayo del 2018 y que muestra la persistencia de palabras, o grupos de palabras, de las consignas de pósteres, volantes y pegatinas de propaganda política que pertenecen a las voces de la lucha obrera del 68. Capas de imágenes iconográficas que se van acumulando en nuestra memoria y capas de mensajes políticos que también se van acumulando en un territorio que ya no se puede desvincular de los procesos digitalizadores del mundo. Google Street View, como aparato de extracción del capitalismo de plataformas, es a su vez un modelo teocrático de representación del mundo que ofrece una mirada institucionalizada y autoritaria de lo que nos está permitido ver. Pensemos, por ejemplo, en el caso de la empresa multinacional Tenneco, que censuró en el 2015 las protestas laborales de sus empleados obligando a Google a difuminar una serie de pancartas que los trabajadores de su sede en Asturias habían colgado en la fachada después que la empresa denunciara el cierre de su fábrica. O en cómo, de todas las imágenes capturadas en el norte de Irlanda, Google decide mantener las capturas del 2008 a lo largo del año 2014, de forma que en su entorno virtual permanecen invisibles los grafitis de las paredes vinculados al conflicto político del territorio entre el 2008 y el 2014 (véase la figura 3: *Actions in between the rescue*, de Azahara Cerezo y Mario Santamaría, 2014). El hecho de que la cámara de Google acuda a los lugares en diferentes fechas y decida qué representación es la que se puede transitar hace que el resultado sea una experiencia de navegación del usuario en diferido, más parecida a un viaje en el tiempo que a una experiencia en

“tiempo real”. Las capas de memoria de las calles de París y los escenarios de la guerra civil española en *Paisajes digitales de una guerra* son las capas de nuestra memoria visual e iconográfica que reaparecen en *Road Moview* bajo la metáfora de la carretera.

Azahara Cerezo y Ruben Torras son artistas hauntológicos que se preocupan por el modo en que la teletecnología materializa la memoria. Su nostalgia formal nos habla de la incapacidad de concentrarnos en nuestro propio presente, como si nos hubiésemos vuelto incapaces de conseguir representaciones estéticas de nuestra propia experiencia actual. Sus imágenes nos remiten a otras imágenes, tienen la capacidad de invocar como un conjuro. Repiten, reconstruyen, incorporan, adoptan e interrogan. Y su reaparición funciona como un exorcismo mágico a los espectros de un pasado sepultado por los discursos dominantes y la hegemonía de los medios de comunicación.

En nuestra traducción al castellano del neologismo *hauntología* (*hantologie*), que Jacques Derrida presentó en sus estudios sobre los espectros de Marx (1995), decidimos conservar su raíz original porque creemos que es importante mantener su cita al verbo original que refiere al “asedio” (*hanter, hantise, hanté(e)*). En este sentido, hablaremos de una *hauntología* y no de una *fantología*, porque creemos que, más allá de establecer una relación ontológica con el fantasma o la fantasía (*fainein*), enmarcamos este estudio con una clara alusión al modo de ser del asedio en la actualidad: la imagen tele-tecno-mediática.

El asedio tiene que ver con expresiones como *conjuro* o *encantamiento* y a veces se utilizan en relación con el *embrujo* o el *embrujo*. Aunque el asedio militar consiste en rodear una posición, pensaremos aquí que asediar es una forma de estar en un lugar sin ocuparlo. El fantasma, a su vez, es la frecuencia de cierta visibilidad: la visibilidad de lo invisible. El espectro es aquello que imaginamos, que creemos ver y que proyectamos en nuestra pantalla. A veces, ni siquiera hay pantalla. El espectro primero nos ve, del otro lado del ojo, como una “mirada visceral” y, entonces, nos sentimos observados, vigilados... quizás poseídos. La hauntología, como alternativa a la ontología, se centraría en el estudio del conocimiento, no tanto de los seres o presencias reales, sino de todas sus ausencias que, por debajo de su aparente invisibilidad o irrealidad, continúan persistiendo de otro modo.

Escribir una hauntología de los espectros de la cultura visual actual parte del deseo de confrontación con la paradoja de la “visibilidad furtiva de lo invisible” o la “invisibilidad de algo visible” (Derrida, 1995), y de realizar un viaje espectral sobre lo “casi innombrable” o sobre las cosas que nos miran y que vienen a desafiar tanto el sentido como el significado de nuestra existencia. Escribe el filósofo que el espectro es una incorporación paradójica:

El espectro se convierte en cierta cosa difícil de nombrar: ni alma ni cuerpo, y una y otro. Pues son la carne y la fenomenalidad las que dan al espíritu su aparición

espectral, aunque desaparecen inmediatamente en la aparición, en la venida misma del (re)aparecido o en el retorno del espectro. (Derrida, 1995, p. 1)

Según el pensamiento derridiano, es necesario conjurar de nuevo los espectros de Marx que perviven en la cultura europea, no para rehabilitar aquello en lo que estamos de acuerdo, que no es necesario repetir, sino para romper la censura y la prohibición que estigmatizan todo lo relacionado con él, manteniendo vivo el diálogo con los que se declararon partidarios suyos. O, como dice el filósofo José María Ripalda en la presentación de su traducción al castellano, para realizar “una lectura de Marx en el contexto de la derrota de quienes proclamaron y fueron aceptados sus herederos, junto con el triunfo geopolítico de su enemigo, el liberalismo económico y político” (Derrida, 1995). Y en este *giro espectral* como marco conceptual, nuestra aproximación al concepto de lo espectropolítico¹ no comprende las materias ya existentes (filosofía, historia del arte, estudios cinematográficos, literatura comparada) unas junto a otras, sino que supone el reto que expresaba Roland Barthes en *El susurro del lenguaje, más allá de la palabra y la escritura* (2014), que consiste en “crear un objeto nuevo [de análisis] que no pertenezca a nadie” (p. 71).

Si la hauntología de Derrida sobre los espectros de Marx tiene como correlato un estudio sobre las tecnologías mediáticas que el capitalismo instaló en un mundo que ahora es global, la aproximación al campo de estudio por parte del crítico inglés Mark Fisher, en su trabajo sobre el movimiento musical nostálgico que retoma elementos del cine y la música del posthatcherismo, abraza lo espectral en el momento en que todo un mundo (socialdemócrata, fordista, industrial) se volvió obsoleto, y en el que los contornos de un nuevo mundo (neoliberal, consumista, informático) empezaron a mostrarse.

La hauntología fue algo endémico en la época de la tecno-tele-discursividad, la tecno-tele-iconicidad, los simulacros y las imágenes sintéticas. La discusión sobre lo “tele” muestra que la hauntología remite tanto a una crisis espacial como a una temporal. La teletecnología permite que eventos distantes en el espacio puedan estar instantáneamente disponibles para una audiencia. (Fisher, 2018, p. 44)

Eventos distantes en el tiempo, como los que presentan las fotografías de *Road Movie* y *Paisajes digitales de una guerra* en su composición del tiempo y del espacio. Un tiempo que, tal y como nos recordaba el filósofo francés de origen argelino, está “desarticulado, descoyuntado, desencajado, dislocado, trastocado, acosado y trastornado, desquiciado, a la vez desarreglado y loco” (Derrida, 1995, p. 31); y que en la actualidad

1 Este artículo es una aproximación a nuestra contribución respecto al concepto de espectropolítica, que presentamos en el primer capítulo de la tesis doctoral *Espectropolíticas. Imagen y hauntología en la actualidad de las prácticas artísticas*, actualmente en curso y en colaboración con el grupo de investigación CINEMA Colectivo de Investigación Estética de los Medios Audiovisuales del Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona.

vemos reflejado en lo que el filósofo Santiago López Petit (2020) señala, con relación a la crisis derivada de la covid-19, como una readaptación interna del neoliberalismo que “ha impulsado una cancelación de las memorias de lucha y que ha construido un simulacro de nosotros basado en un mismo miedo a la muerte”. Según este autor, la actual crisis sanitaria ha acelerado la deriva fascista inmanente al capitalismo y sus espectros en un doble sentido:

En primer lugar, por el aumento imparable de las formas de control y vigilancia mediante el uso de las nuevas tecnologías: geolocalización, reconocimiento facial, código de salud, etc. En segundo lugar, por la transformación que se está produciendo en la manera de trabajar. El capital tuvo que admitir la existencia de la comunidad de los trabajadores dentro de la fábrica. Para poder controlarla, empleó las disciplinas, la vigilancia panóptica y, en particular, el secuestro del tiempo de vida. Ahora el capital tiene la posibilidad de deshacer aquello que todavía permanecía de esta comunidad. Por eso, en la actualidad, el dispositivo de control ya no es el secuestro, es el teletrabajo. (López Petit, 2020)

Hoy, habitamos el mundo sin otra acogida que en relación con el difunto: con su fantasma (Llevadot, 2018). La situación actual nos recuerda lo que ya fue anunciado por Derrida a finales de la Guerra Fría cuando señaló la crisis temporal y espacial en la que vivimos actualmente acerca de la recuperación del viejo espectro del Estado corrupto del clásico de Shakespeare: “el tiempo está desquiciado” (*the time is out of joint*). Una crisis espacial y temporal que la parodia iconoclasta de Ruben Torras toma como punto de partida para visibilizar el modelo de representación teocrática del mundo del proyecto Earth; en la que la categoría de películas que acontecen en la carretera, y que fueron rodadas a lo largo de los sesenta, setenta y ochenta, permanecen en los lugares psicogeográficos del mundo tecno-tele-mediático. Nos lo recuerda también la infografía realista de la memoria histórica de Cerezo, donde el documento (o lo documental) nos habla de las características de nuestro marco epocal actual y de su entorno visual. En ambos casos, tiene sentido la paradoja sobre lo visible que subyace en la figura del espectro de Derrida.

Google Street View nos permite acceder a lugares en los que está prohibido realizar fotografías y a su vez presenta zonas desenfocadas como muestra de aquello que no podemos ver debido a su régimen privatizado. Un mundo que decide qué y cómo deben ser vistas las cosas porque, del mismo modo que Google hace desaparecer de sus representaciones a personas, obras de arte o mensajes políticos en la pared, sus dispositivos de captura tienen acceso a espacios como cuarteles militares, pasos de fronteras, aeropuertos y lugares donde habitualmente suele estar prohibido tomar fotografías. En este sentido, las imágenes de Torras y Cerezo nos acercan a lo que sigue ahí, aunque se escape ante nuestros ojos. La hauntología es, entonces, telepatía, “la persistencia de lo que ya no existe” (Fisher, 2018, p. 75). Nos queda preguntarnos, finalmente, por cuáles

son nuestras imágenes perdidas, en qué corporalidades (re)aparecen, bajo qué fenomenalidades y qué paradojas representan.

Fisher (2018) describe el término *hauntología* antes que nada con una confluencia de artistas: “Lo que comparten no es tanto un sonido, sino una sensibilidad, una orientación existencial” (p. 47). Utilizamos la palabra *confluencia* (*confluentia*) con dos acepciones o significados: para designar un lugar y para referirnos a una acción. La acción de confluir se ejemplifica con la metáfora del caudal de los ríos, resultado de la suma de dos o más de sus afluentes, y la confluencia como lugar se describe como el paraje donde confluyen los caminos, los ríos y otras corrientes de agua. En sentido figurado, se puede usar para nombrar movimientos que desembocan en algún lugar o cosa. La tesis que presentamos en este artículo es, en su metodología, una confluencia de voces y espectros. Una historia irresuelta que, como ya apuntaba Derrida (1995) en la inauguración del giro espectral en los noventa, es una historia que “nos mira y nos ve no verla incluso cuando está ahí” (p. 21). Es decir que, más que un análisis sobre aquello que vemos, el texto que trazan estas líneas se pregunta acerca de lo que no estamos viendo, lo que —algunas veces— es tan evidente y obvio que pasa desapercibido ante nuestros ojos.

Decir que las imágenes tienen vida es obvio, pero decir que tengan muerte ya no está tan claro (Marzo, 2017). Los espectros son, en esta confluencia, un conjunto de imágenes, apariciones, apariencias y pareceres (del latín *parere* ‘comparecer en el sentido de ser convocado ante alguien’). El comisario e investigador Jorge Luis Marzo argumenta, en “Los fantasmas adelantan el reloj” (2017), que los espectros nos recuerdan que nada quiere morir, y menos hoy, bajo el régimen de la obsolescencia absoluta. Los espectros producen realidad pública: “Los fantasmas del pasado [también los del futuro] son los ecos de la mierda, los espectros malolientes a los que mal enterramos. Los espectros, dijo Deleuze, enterrados demasiado pronto o *demasiado profundo* y que no han logrado constituirse en recuerdo, sino en ausencia” (Marzo, 2017). Al llamar *hauntología* a la “ciencia de los espectros” —ya que el espectro no puede ser descrito por una ontología—, Derrida establece una “pararrealidad” que se constituye por sus propias reglas. Según el filósofo, los medios de producción y reproducción de imágenes devuelven a los hombres como espectros, como cuerpos impropios teledirigidos en la lejanía. Es decir que los medios (médiums) ya no intermedian con fantasmas, ahora los fabrican. Las personas ingresan en los medios como espectros con un objetivo: revivir y ser expuestos. A su vez, hoy no solo convivimos con los espectros del pasado, sino que también cohabitamos con los espectros del futuro, aunque, a diferencia de los primeros, los fantasmas del futuro no tienen original ni referencia. Tampoco despiertan miedos, sino más bien consenso: *likes* (Marzo, 2017).

Si, como decíamos, el fantasma derridiano es entendido aquí como un signo de la visión, la crítica en medios de comunicación Esther Perea (2014) advierte que este

signo lleva implícitas las figuras de una memoria que nos persigue, nos posee, y que su “huella emocional” en nuestro cuerpo nos obliga a responder desde una conciencia política. Google Street View es el testimonio de un mundo siempre a la vista. Un mundo hipervisible para la sociedad de la hipervisibilidad. Dicha hipervisibilidad, tal y como nos recuerda Avery Gordon, no solo resulta obscena, sino meramente aparente, ya que se fundamenta en el olvido sistemático de lo reprimido-oprimido, esto es, de lo que ha llegado a convertirse en invisible mediante formas de imposición no siempre obvias (Gordon y Radway, 1997).

Para entender el fantasma como una metáfora espectral, Pereen (2014) observa la figura del escritor fantasma (*ghost writer*), aquel que escribe textos para el beneficio de otro. Un escritor fantasma, dice, es “una persona que adquiere un carácter espectral sin haber muerto” (p. 4). Pero ¿qué significa vivir como un fantasma? La metáfora se puede entender aquí como una sustitución de sentido o como una comparación. Sin embargo, Pereen (2014) argumenta que entender la metáfora espectral como una forma de comparación implica “una interacción activa entre dos términos, uno nombrado y otro implícito, un conjunto de relaciones múltiples y cambiantes de similitud y diferencia en lugar de una identidad preconcebida” (p. 7). Lo espectropolítico nos sitúa aquí: entre lo visible y lo invisibilizado.

Si la visión ha sido siempre una de las piedras angulares de la estética y del arte, en la era global de las imágenes se ha revelado con más fuerza que en otros períodos como herramienta fundamental para dominar la realidad, y, en consecuencia, para entenderla y producirla, pero también lo ha sido para imaginar nuevas realidades o facetas de esta. La pregunta acerca de quién puede ver, o quién tiene el privilegio de tener varios puntos de vista, plantea el reto de estudiar las formas de violencia epistémica y política que emergen de la sociedad tele-tecno-mediática. No sin recordar antes que el espectro implica un retorno de cierto tipo de presencia corporal, ya sea desplazada, desmembrada, encerrada o forcluida. Si, como dice Derrida (1995), “no hay fantasma, no hay nunca devenir-espectro del espíritu sin, al menos, una apariencia de carne, en un espacio de visibilidad invisible, como des-aparecer de una aparición” (p. 144) y, para que haya un fantasma, es preciso un retorno al cuerpo, pero a un cuerpo más abstracto que nunca, al preguntarnos por las condiciones políticas de la exposición corporal actual, por medio de la cual la presencia es constantemente perseguida por sus ausencias espectrales, busquemos apuntar al problema de qué significa y cuáles son las condiciones para que un cuerpo espectral pueda hacerse presente y pueda tomar agencia. Pero ¿cómo podemos pensar lo performativo en lo político desde este marco de problematización de la categorización tradicional de lo ontológico? Hoy, parece que ser desposeído por la presencia del otro y por nuestra presencia frente al otro es la única forma de estar presentes unos y otros.

ULTRACOMUNISMO O EL ESPECTRO DE LINDA LOVELACE

La plaza (2018) del grupo de teatro El Conde de Torrefiel (Tanya Beyeler y Pablo Gisbert) está compuesta por cinco escenas: "Altar", "Árabes", "Borracha", "Turistas" y "Porno". Esta última es la dramaturgia visual de una forma de vida póstuma. Las figuras que se mueven en el escenario no son personajes, porque desde el primer minuto ha quedado claro que el único protagonista de la historia es el espectador y que, a lo largo de los 90 minutos que dura la pieza, este permanecerá sentado a oscuras frente a la historia clínica de su mirada como espectador. En un espacio neutro, un sinfín bañado de gris medio, aparece un equipo de rodaje cinematográfico compuesto por imagen, sonido y dirección. Todos ellos carecen de rostro. Son objetos animados. Sujetos desencarnados en una sociedad caracterizada por la privatización de la experiencia. Frente a ellos, otra figura anónima se detiene delante de una camilla que sostiene un cadáver cubierto por una sábana blanca. El texto que se proyecta en la parte superior del escenario induce a cada persona del público, como si se tratara de una sesión de hipnosis colectiva o de una reunión espiritista parecida a las que ocurrían en los márgenes de las sociedades del siglo XIX. El relato se sitúa en un entorno personal, íntimo, en el que descubrimos que acabamos de tener un orgasmo con la imagen de una persona muerta. Linda Lovelace murió en el año 2002 a los 53 años, pero en las páginas porno de internet circulan sus imágenes como apariciones de otro tiempo. "Piensas: 'Soy capaz de emocionarme delante de una imagen que ocurrió hace años y hacerla mía para vivirla en el presente'" (Beyeler y Gisbert, 2018).



Figura 4. Fotografía de la escena "Porno" de la obra teatral *La plaza* (2018), de El Conde de Torrefiel

El espectro está siempre animado por un espíritu (*I am thy father's spirit...*) (Derrida, 1995, p. 17). Como en *Hamlet*, príncipe de un reino putrefacto, todo comienza con la aparición del espectro o con la *espera* de su aparición:

El Hamlet europeo observa millares de espectros. No obstante, es un Hamlet intelectual. Medita sobre la vida y la muerte de las verdades. Sus fantasmas son los objetos de nuestras controversias; sus remordimientos, los títulos de nuestra gloria [...]. Hamlet no sabe muy bien qué hacer con estos cráneos. Pero ¿si los abandona!... ¿acaso no dejará de ser el mismo? (Derrida, 1995, p. 19)

Si como nos recuerda el fantasma de *Possessed* estamos poseídos por nosotros mismos, por el deseo de diferencia (*différance*) que ha sido capturado por el neoliberalismo en una permanente esquizofrenia del *yo* siempre haciéndose a sí mismo, el primer fantasma que aparece en *La plaza* es también el de nuestra propia identidad, como espectadores, o como sujetos desencarnados y arrojados a los mercados de un trabajo libidinal actuando como si fuéramos jugadores de un juego que no entendemos. Desde platea, se puede leer el texto proyectado:

Estoy formado por imágenes que se repiten. Fragmentos de emociones y pensamientos del pasado que viajan en el tiempo cada día, hasta llegar a mi cerebro. Vidas e historias de conquistadores, artistas, reyes, científicos, filósofos. Nos gobiernan los muertos. Nombramos lo que ellos nombraron, respaldamos sus leyes inventadas, defendemos lo que ellos decidieron que debíamos defender. (Beyeler y Gisbert, 2018)

Linda Lovelace es la estrella del *deep throat* y a la vez es un personaje que encarna aquello a lo que Mark Fisher se refiere como “modernismo popular” (*pulp modernism*) para reflexionar acerca de la asociación entre lo moderno y la cultura de masas de finales del siglo pasado. Lovelace es el sobrenombre de la actriz americana Linda Susan Boreman, la protagonista de la película pornográfica *Garganta profunda* dirigida por Gerard Damiano en 1972. La historia de una joven prostituta que se especializa en realizar un tipo de felación *a priori* imposible o sobrenatural. El motivo de la especialización es su imposibilidad de tener orgasmos porque tiene el clítoris localizado en el fondo de su garganta. Más allá del valor de culto de la película en el género pornográfico, el filme supuso una incidencia en el curso de la sociedad moderna por las preguntas políticas y culturales que se abrían alrededor de los juicios a su compañero de escenas Harry Reems por parte de la administración de Richard Nixon y los sectores integristas de la sociedad norteamericana. El primer actor perseguido por el gobierno federal únicamente por haber aparecido en una película. Por esto, sus imágenes resultaron iconográficas para la revolución sexual estadounidense y el desencanto político de la época Watergate. Lovelace es en *La plaza* una imagen de la representación de la democracia como farsa política, y el público de las butacas del teatro se acaba de telemasturbar con su fantasma. La muerte debe ser conjurada, escribe Derrida:

La conjuración debería asegurarse de que el muerto no volverá: deprisa, hacer todo lo necesario para que su cadáver permanezca localizado, en un lugar seguro,

en descomposición allí mismo donde ha sido inhumado, incluso embalsamado como gustaba de hacerse en Moscú. (Derrida, 1995, p. 17)

Pero Tanya Beyeler y Pablo Gisbert responden frente a aquellos que se niegan a permitir el entierro del cuerpo y por eso proponen la reaparición del espectro del Watergate y de aquellos que lo (sobre)mataron convirtiéndolo en pura virtualidad. Una imagen que ahora *habita* (*haunt* o *haunting*, traducido como “el habitar de un fantasma o espectro sobre algo o alguien”) en el cuerpo formado por una audiencia teatral. La hauntología se presenta aquí como un duelo fallido: “Se trata de negarse a dejar ir al fantasma o —lo que a veces es lo mismo— de la negación del fantasma a abandonarnos” (Fisher, 2018, p. 49). Las figuras anónimas que habitan *La plaza* son parecidas a las que aparecen en *Possessed*. Carecen de rostro. Reproducen imágenes como esquemas de comportamiento social. El teatro y la plaza, según El Conde de Torrefiel, comparten mecanismos narrativos del presente y apelaciones a nuestro imaginario colectivo, y a su vez son espacios con la capacidad de definirse a sí mismos y proyectarse en un futuro imprevisible, el del aquí y ahora. El dramaturgo Pablo Gisbert (2017) escribió en la sinopsis del espectáculo que el teatro del futuro consistirá en la “representación de la nada, en silencio y, principalmente, sin presencia humana en el escenario”. No podemos representar nada porque nuestra vida se ha convertido en una representación de sí misma. El futuro de las sociedades occidentales, no solo como dimensión temporal, sino como proyección cultural, llega a su fin. Parece que en el escenario de futuro de Gisbert resuenan las preguntas que se hacían los periodistas americanos sobre la política de Ronald Reagan cuando se preguntaban si la capacidad de inspirar y dirigir del presidente, en la administración de una riqueza preocupada por la expansión económica del liberalismo, sería real o un simple plató vacío de Hollywood.

La reaganomía (o economía de la oferta) capturó la imaginación del pueblo estadounidense por sus mecanismos de comunicación y escenificación de los relatos políticos. Convirtió los rincones de la Casa Blanca en un plató de televisión (WHTV), donde se registraron más de mil quinientas tomas de video a lo largo de su mandato entre 1981 y 1989. Sus emisiones eran una herramienta de comunicación de mensajes políticos, pero también eran el sistema de difusión de un modelo de identidad americana que confundía realidad y puesta en escena. Pensemos en el caso del proyecto militar de la Iniciativa de Defensa Estratégica durante la carrera espacial que enfrentaba a Estados Unidos y la URSS, bautizado en 1983 con el título de la película *Star Wars*; o en el telefilme de ciencia ficción *The Day After* (Meyer, 1983) que la ABC difundió el mismo año con el eslogan “Cuando los juegos de guerra se hacen realidad” y donde más de cien millones de estadounidenses se vieron morir en las pantallas de su televisión. “Seremos la última generación si esto continúa así”, declaraban en las noticias los vecinos de Lawrence (Kansas), el escenario donde estalla la bomba nuclear en el escenario de ficción de *The Day After*.

Reagan utilizó el guion de una película como metáfora militar en su estrategia de defensa (“Que la fuerza nos acompañe”), mientras los medios de comunicación estadounidense anticipaban en pantalla un escenario posapocalíptico que funcionaba como dispositivo de captura de los horizontes de futuro y de *futurabilidad*. El cinismo político de las formas del modernismo popular americano de los ochenta y la creciente presión social por la amenaza nuclear como representación del fin del mundo reaparecen en la primera de las escenas de *La plaza*. La propuesta teatral de El Conde de Torrefiel empieza con una gran niebla entre las butacas del escenario, una niebla que emborriona la mirada del público y que deja a la audiencia del teatro sin respiración. Al desaparecer lentamente el clima de confusión por no identificar qué es aquello que está pasando en el escenario, el público puede reconocer al fin las sombras de un altar funesto. Un número de flores y velas innombrable cubre el suelo de la platea, pero por más larga que sea la espera en el teatro, no se detecta ninguna presencia humana en el escenario. El texto proyectado acompaña:

Empiezas a divagar. Piensas en el futuro. De joven leíste algo de Isaac Asimov y Julio Verne, y ahora te encanta la serie *Black Mirror*. [...] En el futuro, las empresas multinacionales financiarán sus propios países. Las empresas que invirtieron al inicio del siglo XXI en equipos de fútbol, hoteles o eventos culturales tomarán el poder político en el siglo XXII. Alemania pasará a llamarse Bayer-Germany, EE. UU. pasará a llamarse Google-EE. UU., así como Banco Santander-España, Heineken-Holanda o Vodafone-UK. (Beyeler y Gisbert, comunicación personal, 2018)

En el futuro de Beyeler y Gisbert nadie querrá ver a nadie, nadie querrá escuchar historias y los animales domésticos podrán expresar sus emociones mediante unos altavoces situados en su garganta. El famoso eslogan de Margaret Thatcher parece un diagnóstico certero en un mundo donde la ubicuidad de los medios capitalistas, la dominación de todas las áreas de la vida y la conciencia por las categorías del *marketing* económico es ahora algo que se da por sentado. En una entrevista sobre la democratización de la política, Mark Fisher argumenta que el realismo capitalista es más fácil de identificar que de definir, pero que una de las aceptaciones de este paradigma es pensarlo como “la creencia de que no hay alternativa al capitalismo” (Aguirre, 2016). En las palabras de Fisher reverberan las del crítico literario norteamericano Fredric Jameson en su análisis de las resonancias modernas en la cultura contemporánea cuando argumenta que hoy parece más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo. El realismo capitalista solo es posible una vez que varios grupos de conciencia —la conciencia de clase, la conciencia socialista-feminista y también la conciencia psicodélica de la naturaleza de cualquier cosa experimentada como realista (Aguirre, 2016)— han sido suprimidos. La pregunta sobre la reorganización de los poderes neoliberales a partir de la crisis bancaria del 2008 dirige los estudios de Fisher a lo que define como “un campo ideológico transpersonal” o un tipo de “aceptación fatalista” en el dominio capitalista. Es decir

que el realismo capitalista se centra en pensar que las demandas del capitalismo neoliberal son realistas y, a la inversa, una idea de que cualquier alternativa a esta forma de capitalismo es inviable o impensable.

El clima político global, igual que la apertura de *La plaza* o las imágenes de *Road Movie* y *Paisajes digitales de una guerra*, está dominado por un principio de confusión. El espectro de las amenazas nucleares que, junto a la propaganda de los medios de comunicación, encubrieron las políticas económicas a lo largo de los ochenta hasta la caída del Muro de Berlín reaparece hoy con la presencia de un triunfo total por parte del realismo capitalista. Nuestro mundo es el resultado de una idea de progreso basado en el desmantelamiento de los servicios públicos, la expansión de la burocracia en el sistema educativo, la cultura de consumo y los desórdenes de atención (estrés y depresión) que incapacitan al sujeto en cualquier agencia colectiva. Estamos poseídos por nosotros mismos porque vivimos en el capitalismo de la salud mental. Pero el capitalismo, según Berardi (2019), es “un perro muerto” del cual la sociedad no logra quitarse su cuerpo en descomposición de encima. El cuerpo putrefacto del que nos habla Berardi dirige la mente social a un estado de “pánico e impotencia” que al final se convierte en depresión y locura (p. 11).

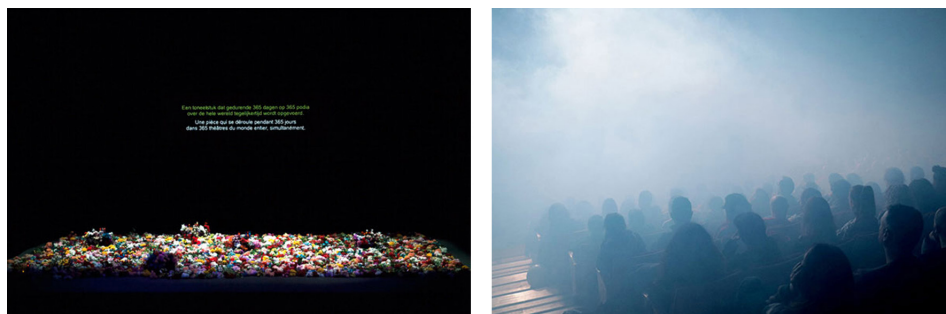


Figura 5. Fotografías de la escena “Altar” de la obra teatral *La plaza* (2018), de El Conde de Torrefiel

En la escena “Altar” de *La plaza* de El Conde de Torrefiel, el espacio escénico es un monumento funerario en memoria de las víctimas de un atentado terrorista. Un ágora teatral que sirve como un laboratorio de la “democracia por venir”, o de la democracia como espectro o aporía. La democracia real no existe, ni ha existido, ni existirá. Según la filósofa Laura Llevadot (2018), la noción de “democracia por venir”, como aporía, expresa, en el pensamiento de Derrida, que la democracia no es una forma de gobierno, ni representativa, ni participativa, ni de ninguna otra forma. Si la democracia se define por alguna cosa sería, en todo caso, es por la inadecuación con su propio concepto (Llevadot, 2018). Es decir que en realidad la democracia es un sistema que en sí mismo, su concepto, impide su

articulación de una forma “plena” o “acabada”. La democracia implica un vacío, un abismo. La democracia es la apertura a la alteridad, a la no identidad.

La democracia es suicida y es siempre fantasmática. Por eso Derrida y Llevadot coinciden en que no es una forma de gobierno. Es, si acaso, “lo inhóspito de lo político”, la alteridad *dentro* de casa. Y, si la democracia es inhóspita, si asedia como un abismo en el centro de lo político; la casa que ordena la representación de sus habitantes es porque no tiene otra esencia que la inadecuación con su propio concepto (Llevadot, 2018). Sin el abismo que abre su propia muerte, la democracia se encierra en sus principios de igualdad y cálculo (un hombre, un voto) que sabemos que desde hace tiempo han sido capturados por el mercado y las grandes corporaciones. Pero a su vez, sin estos dos principios, no podemos afirmar que nuestros sistemas son democráticos.

La democracia como espectro es una aporía por dos razones. En primera instancia, los principios de igualdad y libertad que la caracterizan son contradictorios. En su crítica a la igualdad, Derrida sostiene que la máxima que equivale a una persona es igual a un voto, hace de la democracia un cálculo sujeto a las mayorías numéricas. Nunca hemos sido iguales ante las urnas y todavía hoy hay muchas comunidades que no tienen derecho a votar. Frente a esta primera contradicción, Llevadot sostiene que, en tanto que la igualdad es un principio cuantitativo que está sometido al cálculo, el mercado puede intervenir en su devenir, porque puede calcular el futuro de los partidos. El control de las máquinas mediáticas trabaja sobre este cálculo de forma cada vez más deshumanizada como pudimos comprobar con el escándalo de Cambridge Analytica, en el que los datos privados de los usuarios de la red fueron utilizados para manipular psicológicamente a los votantes de Estados Unidos en las elecciones del 2016 que designaron a Donald Trump como electo presidente (Rosenberg, Confessore y Cadwalladr, 2018). Algo que nos recuerda que el principio de igualdad siempre ha estado abierto a esta esfera de la “espectacularización de la escena”, en la que todo deviene visible y, por tanto, calculable.

La segunda aporía del pensamiento político posfundacional de Derrida acerca de la democracia y la soberanía consiste en el derecho a la alteridad. Hasta el presente, no conocíamos democracias que no tuvieran lugar en Estados-nación. Pero a diferencia del pensamiento político moderno, que se basaba en fundamentos metafísicos para establecer el orden de la ciudadanía, los posfundacionales, como Derrida, entienden que la nación es la ficción del Estado, el mecanismo performativo a través del cual el Estado justifica y legitima sus políticas de identidad. El Estado-nación reduce la heterogeneidad de todo aquello que es diferente mediante la ficción política que lo sostiene. Pensar la democracia como espectro significa entender su dimensión aporética y no realizable. Es decir que la “democracia por venir” no llegará más adelante, ya que esto no solo modelaría la organización de todo nuestro tiempo presente, sino que siempre será un espectro, estará situada en una temporalidad que no es la nuestra.

La democracia por venir no es una democracia utópica, no es una democracia futura, no es una idea reguladora en el sentido kantiano —una idea que ordena la temporalidad y el progreso que a pesar de no ser realizable nos ordenaba en función de este ideal regulador—, sino que la democracia es una exigencia aquí y ahora. Una inyección desestabilizante. Algo que viene de arriba y desestabiliza el presente, lo que hay. (Derrida, 2005, p. 108)

No hay necesidad de futuro porque la potencia democrática consiste en pedir “aquí y ahora” la apertura al otro. Pero el aquí y ahora que lleva a escena *La plaza* es el de salir de los márgenes físicos de nuestro entorno y observar las tensiones de las fuerzas que rigen la misma idea de vida. En el siglo XXI los días son bipolares. Los modos en los que nos organizamos están cambiando de manera radical e incontrolable, pero al mismo tiempo no está cambiando nada. La civilización avanza trepidantemente mientras que la realidad es paradójicamente cada vez más subjetiva, emotiva e impenetrable. En *La plaza* se habla de Andy Warhol y su proceso creativo, que consistía en observar el mundo y devolverlo tal y como es. La hamburguesa de McDonald's, una lata de tomate o el rostro de Marilyn Monroe eran la forma de un deseo común capitalizado. Ahora deseamos a Kim Kardashian.

Vivimos en este mundo y al final, huyendo del comunismo, somos comunistas. Todos escuchamos la misma música, vestimos las mismas marcas, comemos la misma comida, hablamos de los mismos libros, vivimos en las mismas ciudades, los mismos temas de conversación, los mismos discursos, las mismas películas... Somos ultracomunistas. Somos tan neoliberales que somos comunistas, ultracomunistas. (Nogueira, 2018)

En la segunda escena, los actores anónimos llevan puesto un hiyab, el velo que cubre la cabeza y el pecho que suelen usar las mujeres musulmanas desde la pubertad en presencia de hombres adultos que no sean de su familia. Se pasean por el escenario con cochecitos de bebé y carros de compra. En el centro del set se detiene un militar. Lo reconocemos por el uniforme. Podría ser un soldado de Irak, Afganistán o el Líbano. Un sonido desgarrador irrumpe en la sala. Algo va mal.

Has salido del teatro. Has visto una pieza que nunca más será representada, y que permanecerá en tu memoria, como cuando viste en directo *La vocazione di San Matteo* de Caravaggio, terminaste de leer *2666* de Roberto Bolaño o viste *Matrix* en el cine. Ha sido una gran experiencia. Te pones la chaqueta. [...] Mientras buscas tu móvil observas la escena que tienes enfrente. Hay un grupo de hombres musulmanes. [...] Piensas: “Podría haber aparecido un grupo de ejecutivos de Allianz o una comitiva de turistas, pero espontáneamente han aparecido ellos”. (Beyeler y Gisbert, comunicación personal, 16 de julio del 2018)

“Árabes” es la autopsia de la mirada como espectador sobre lo que la identidad europea configura como imagen de la otredad. *La plaza* es un altar conmemorativo a la

experiencia intersubjetiva o, como diría Fisher, del “campo ideológico transpersonal”. Las figuras que ocupan el escenario, igual que el espectro de *Possessed*, carecen de subjetividad porque son figuras alegóricas, imágenes simbólicas de nuestra sociedad. Viven desarraigadas del mundo natural y humano. La filósofa Marina Garcés expone en sus estudios sobre el anonimato y la subjetividad que nuestra experiencia contemporánea del mundo ha quedado en manos de lo privado. “No solo los bienes materiales han sido privatizados. También lo ha sido la existencia misma” (Garcés, 2010). En su aproximación al anonimato como dimensión práctica, ella recoge algunas ideas del pensamiento fenomenológico de Merleau-Ponty sobre el fenómeno de la intersubjetividad: “Pensar en mí lo que no es mío” (Garcés, 2010). Para la autora, es necesario romper con el esquema de la filosofía de la alteridad propio del mapa político de la modernidad, en el que existe una distancia “yo-otro”, para dejar de pensar la otredad como un lugar en el que acceder y reconocernos en la “única y primitiva célula” que apunta Gisbert en su dramaturgia. La experiencia de una vida anónima ya no tiene que ver con reconocer al *otro* como horizonte del *yo*, sino como la experiencia de dos miradas, una *en* la otra. Un estado de promiscuidad en el que “el cuerpo del otro y el mío son un todo, el derecho y el revés de una existencia anónima donde mi cuerpo habita los dos cuerpos a la vez” (Garcés, 2010). La audiencia del teatro es un solo cuerpo poseído que no puede dejar de sentir el mundo como una imagen: los atentados, las manifestaciones, los golpes de Estado, las migraciones humanas, las misiones a Marte, todo es tan extraño, tan distante y a la vez tan simple que, como una alucinación que se prolonga en el tiempo, todo se convierte en una ficción. En las plazas se habla de unas formas que el público de izquierdas no tolera. *La plaza* de El Conde de Torrefiel, como lugar donde se tratan temas públicos, construye el escenario para las contradicciones de lo público y de lo que nos constituye como público.

Empiezas a leer: Veo el mundo como una imagen. Una imagen que no me pertenece. Una imagen quieta, muerta. No diferencio el cuadro de la pared donde está colgado el cuadro, ni de la persona que lo está mirando. No diferencio entre persona y objeto. No me interesa más el sol que aquello que ilumina. Todos vuestros cuerpos forman parte de una misma descripción paisajística. Todos vosotros, junto con el mundo, formáis la misma imagen para mí. Una imagen superficial. (Beyeler y Gisbert, comunicación personal, 16 de julio del 2018)

Hemos perdido la capacidad de pensar de forma crítica y de imaginar. Nuestro tiempo ya no es el de la posmodernidad, sino el de la insostenibilidad (Garcés, 2017). En su estudio sobre los comunismos por venir, y como intento de dar respuesta ante la actual crisis de civilización de un mundo “radicalmente antiilustrado” (autoritarismo, fanatismo, catastrofismo, terrorismo...), Garcés escribe una propuesta de combate contra las credulidades de nuestro tiempo y sus formas de opresión. Según sus argumentos, hemos pasado de la condición posmoderna a la “condición póstuma” y de la incredulidad de los grandes relatos a la imposición de un nuevo relato, único y lineal: la

destrucción irreversible de nuestras formas de vida en manos de las necropolíticas y sus formas de gubernamentalidad. Si, como decíamos anteriormente, *La plaza* se creó como un dispositivo espectropolítico para salir de los márgenes físicos de nuestro entorno y observar las tensiones de las fuerzas que rigen la misma idea de vida, la filósofa nos recuerda que las formas de vida actuales son “la herencia ilustrada, el combate contra la credulidad, a través de la catástrofe del proyecto de modernización con el que Europa colonizó y dio forma al mundo” (Garcés, 2017, p. 30). Según apunta Berardi (2019), setenta años después de la derrota de Hitler, el dictador reaparece y vuelve multiplicado por una docena de imitadores:

Donald Trump despotrica acerca del pasado glorioso de los Estados Unidos y define el uso legal de la tortura. La Unión Europea parece en manos del absolutismo financiero y la agresión nacionalista, mientras construye campos de concentración para los inmigrantes en las costas de Turquía, Egipto y Libia. Un ejército de fanáticos musulmanes decapita personas inocentes, por amor de Dios. En Filipinas, un hombre que se autoproclama asesino es electo presidente y llama a la violencia masiva contra los marginados de la sociedad. (p. 36)

Possessed y *La plaza* confluyen en este escenario póstumo. Son el esquema de una película sobre el final de nuestras condiciones de vida. Coinciden en la representación alegórica del anonimato político y en ningún caso aluden a una identificación con rostros conocidos porque su escenario político es el del espectro de la desposesión neoliberal. Se interrogan sobre la pervivencia de conceptos como *revolución* y *comunismo* en una especie de laboratorio que actúa con la urgencia de activar nuevos imaginarios que respondan de manera activa contra el proyecto de liberalización económica y sus dispositivos de captura de la subjetividad humana tras décadas de desposesión política. Las prácticas artísticas de la genealogía que hemos presentado a lo largo de este artículo son dispositivos estéticos que piensan, y se piensan, en su compromiso ético con una política visual de la (des)identidad o de la desidentificación con el sistema. Es decir que, si la hauntología es la herramienta que nos permite pensar las formas de representación política que han sido posibles solo en estado de muerte, lo espectropolítico confluye en estas páginas a través de las coordenadas poéticas, radicales, mágicas y encarnadas que invocan otras formas de ver y estar con —y entre— el mundo contemporáneo. Todas ellas visibilizan una temporalidad en la que ya no disponemos del presente eterno y conectado prometido por la globalización, sino que conjuran el espectro político de su amenaza: *la sombra de un hasta cuándo*.

REFERENCIAS

Aguirre, P. (7 de agosto del 2016). “Hay que democratizar la política y el trabajo” [entrevista a Mark Fisher]. *El Estado Mental*. <https://elestadomental.com/diario/hay-que-democratizar-la-politica-y-el-trabajo>

- Antonioni, M. (director). (1966). *Blow-Up (Deseo de una mañana de verano)* [película]. Bridge Films; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Arendt, H. (2006). *Los orígenes del totalitarismo*. Alianza Editorial.
- Barthes, R. (2014). *El susurro del lenguaje, más allá de la palabra y la escritura*. Paidós.
- Berardi, F. (2019). *Futurabilidad. La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad*. Caja Negra.
- Cerezo, A. (directora). (2018). *Fragments. Fragments [single-channel video]*. <http://azaharacerezo.com/fragments.html>
- Derrida, J. (1995). *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*. Trotta.
- Derrida, J. (2005). *Canallas. Dos ensayos sobre la razón*. Trotta.
- Espai en Blanc. (12 de enero del 2019). El presentiment N.º 88 [mensaje en un blog]. <http://elpresentiment.net/no-88>
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Caja Negra.
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Caja Negra.
- Garcés, M. (2009). Visión periférica. Ojos para un mundo común. En A. Buitrago (Ed.), *Arquitecturas de la mirada* (pp. 77-96). Cuerpo de Letra.
- Garcés, M. (2010). Anonimato y subjetividad. Una lectura de Merleau-Ponty. *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, 44, 133-142. <https://revistas.um.es/daimon/article/view/96441>
- Garcés, M. (2017). *Nueva ilustración radical*. Anagrama.
- Gisbert, P. (2017). *Mierda bonita. Escritos para El Conde de Torrefiel*. La uña RoTa.
- Gordon, A., y Radway, J. (1997). *Ghostly matters: haunting and the sociological imagination*. University of Minnesota Press.
- Llevadot, L. (2018). *Jacques Derrida: Democràcia i sobirania*. Gedisa.
- López Petit, S. (23 de abril del 2020). El coronavirus com a tetare de la veritat [opinión]. *Crític*. <https://www.elcritic.cat/opinio/santiago-lopez-petit/el-coronavirus-com-a-teatre-de-la-veritat-55248>
- Marzo, J. L. (2017). Los fantasmas adelantan el reloj. En J. L. Marzo (Ed.), *Espectres* (pp. 129-200). La Virreina Centre de la Imatge.
- Nogueira, R. R. (22 de febrero del 2018). El Conde de Torrefiel: “La libertad de expresión lo abarca todo” [entrevista a Tanya Beyeler y Pablo Gisbert,

- mensaje en un blog]. <http://www.fuga.es/2018/02/22/el-conde-de-torrefiel-la-libertad-de-expresion-lo-abarca-todo/>
- Pereen, E. (2014). *The spectral metaphor. Living ghosts and the agency of invisibility*. Palgrave Macmillan.
- Rosenberg, M., Confessore, N., y Cadwalladr, C. (20 de marzo del 2018). La empresa que explotó millones de datos de usuarios de Facebook. *The New York Times en español*. <https://www.nytimes.com/es/2018/03/20/espanol/cambridge-analytica-facebook.html>
- Schröder, R., y Metahaven (directores). (2018). *Possessed* [película]. Dutch Mountain Film.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Steyerl, H. (2018). *Arte duty free. El arte en la era de la guerra civil planetaria*. Caja Negra.
- Stiegler, B. (2019). Cinematic time and the question of malaise. En Ch. Kul-Want (Ed.), *Philosophers on film from Bergson to Badiou: a critical reader* (pp. 8-26). Columbia University Press.
- Zemos98 (productora). (2014). *Entrevista a Abu Ali. Remapping Europe* [archivo de video]. <https://vimeo.com/95162089>

ARCHIVOS FÍLMICOS EN LÍNEA: APUNTES EN TORNO AL ACERVO UNIVERSITARIO CHILENO

IGNACIO ALBORNOZ FARIÑA*

Université Paris VIII Vincennes-Saint-Denis, Francia
ignacio.n.albornoz@gmail.com

Recibido: 12/5/2020 Aceptado: 18/7/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4872>

Resumen. El presente artículo busca generar una primera y tímida reflexión en torno a la reciente constitución de archivos cinematográficos en línea en Chile, otorgando especial atención a las iniciativas —ligadas a la promoción y difusión de sus acervos históricos particulares— nacidas en el seno de las tres principales universidades del país: la Universidad de Chile, la Universidad Católica y la Universidad Técnica del Estado (actual USACH). Estas iniciativas serán inscritas en el marco más global de una “deslocalización de los contenidos” y de una “pixelización de las colecciones”, consecuencias del viraje fundamental de las prácticas archivísticas acarreado por la irrupción de la tecnología digital. A medio camino entre el estudio de caso y la meditación teórica, este artículo intentará, pues, glosar y confrontar las arquitecturas y dispositivos de las distintas plataformas de consulta que estas tres instituciones han puesto a disposición de sus usuarios.

Palabras clave: archivos cinematográficos / digitalización / consulta / puesta en línea / cine chileno

* Doctorando en Estética, Ciencias y Tecnologías del Cine y del Audiovisual por la Université Paris VIII Vincennes-Saint-Denis, Francia. Magíster en Teoría, Historia y Memoria del Cine y en Valoración de Patrimonios Audiovisuales por la misma universidad (véase: <https://orcid.org/0000-0003-3121-1428>).

ONLINE FILM ARCHIVES: NOTES ON THE CHILEAN UNIVERSITY CATALOGUE

Abstract. The present article seeks to provide an initial and subtle reflection on the recent constitution of online film archives in Chile, paying special attention to the initiatives—linked to the promotion and diffusion of their particular collections—developed within the three main universities of the country: the University of Chile, the Pontifical Catholic University of Chile and the State’s Technical University (currently, University of Santiago de Chile – USACH). These initiatives will be conceived within a more global framework of a “delocalization of contents” and “pixelization of collections”, which are consequences of a fundamental turn in archive practices resulting from the incursion of digital technology. Combining empirical cases with theoretical reflections, this article will critically examine and compare the architecture and devices of the different platforms of consultation that these three institutions have made available to users.

Keywords: film archives / digitalization / consultation / diffusion / Chilean cinema

ARQUIVOS FÍLMICOS *ON-LINE*: NOTAS SOBRE O ACERVO UNIVERSITÁRIO CHILENO

Resumo. Este artigo busca suscitar uma primeira e tímida reflexão sobre a recente constituição de arquivos cinematográficos *on-line* no Chile, dando particular atenção às iniciativas, vinculadas com a promoção e disseminação de seu patrimônio histórico particular, nascidas nas três principais universidades do país: a Universidade do Chile, a Universidade Católica e a Universidade Técnica do Estado (atual USACH). Essas iniciativas serão inscritas no quadro mais global de uma “deslocalização dos conteúdos” e de uma “pixelização das coleções”, consequências da mudança fundamental nas práticas de arquivamento causada pela irrupção da tecnologia digital. Ao conjugar o estudo de caso e a meditação teórica, este artigo tentará, portanto, glosar e confrontar as arquiteturas e dispositivos das diferentes plataformas de consulta que as três instituições disponibilizaram para seus usuários.

Palavras-chave: arquivo cinematográfico / digitalização / pesquisa / colocação *on-line* / cinema chileno

PALABRAS PRELIMINARES

En su célebre libro *El carrete mágico* (1994), el académico británico John King reconocía que “los historiadores del cine en América Latina están enfrentados a la industriosa tarea de reconstruir datos que provienen de [...] fuentes [imperfectas]”¹ (p. 14). Aunque con una formulación un tanto más solemne, y ya en los tiempos del DVD, el crítico peruano Isaac León Frías (2013) se refería a la misma circunstancia cuando hablaba de las “insuficiencias del material fílmico” (p. 27) al que público e investigadores del continente pueden normalmente acceder. Su juicio, a este respecto, era terminante: “Lo que se tiene finalmente”, escribía, “es una visión muy pálida (literal y metafóricamente) de originales cuyos atributos audiovisuales ni siquiera se vislumbran [...]” (p. 31). Estos diagnósticos resultan todavía más críticos cuando, como en el ámbito chileno, una predilección institucional por la conservación del celuloide argumental ha relegado al abandono áreas enteras de la producción audiovisual, cuyas piezas —el caso del U-matic es aquí paradigmático— “se aproximan [año a año] a su deterioro definitivo” (Liñero, 2008, párr. 5).

Si bien la masificación de internet y los asombrosos avances en capacidad de almacenamiento han facilitado durante las últimas décadas el desarrollo y continuo perfeccionamiento de incontables redes *peer-to-peer*, foros especializados, servicios de alojamiento de videos como YouTube, Vimeo o Dailymotion y toda suerte de plataformas de *streaming* más o menos oficiales, aumentando exponencialmente el volumen de circulación de títulos y paliando en parte las insuficiencias evocadas, la situación en el contexto latinoamericano dista aún de ser ideal, tanto para los investigadores como para el público en general (Ramírez-Soto, 2019, pp. 6-7; Tadeo Fuica y Keldjian, 2016, p. 74). El acceso a las obras o a sus copias, en efecto, se encuentra sujeto todavía a la amabilidad y disposición de los propios cineastas o de sus herederos, desperdigados como los filmes mismos en distintos rincones del planeta. A pesar de su potencial visibilidad, además, las fuentes continúan siendo en el mejor de los casos —cuando no inexistentes— imperfectas². Con digitalizaciones azarosas realizadas a menudo por aficionados o entusiastas, y procedentes de todo tipo de soportes no especificados, cuya secuencia de “migración digital” es ignorada la mayor parte de las veces (VHS, U-matic o hasta proyecciones en celuloide refilmadas), académicos y espectadores deben enfrentarse generalmente a

-
- 1 Me veo aquí en la obligación de alterar la citación original, en razón de lo que parece ser a todas luces una imprecisión de la traducción castellana de Gilberto Bello. En efecto, en la versión inglesa, John King habla sin amagos de “imperfect sources”, fórmula que el traductor prefirió edulcorar, refiriéndose por su parte a “muy diversas fuentes”. La enmienda resulta significativa, desde luego, no solo a la luz del texto fundacional de Julio García Espinoza, sino también de las anotaciones de Janet Ceja Alcalá (2013), quien propone precisamente, inspirada por el cineasta, “encuadrar los archivos fílmicos de las cinotecas latinoamericanas como *archivos imperfectos*” (p. 81; la traducción es nuestra).
 - 2 A propósito de las fuentes y de sus posibles alteraciones, adendas o cambios de sentido, véase, en lo que concierne a los documentos escritos, Mestman (2016).

“copias digitales palimpsésticas” (*palimpsestic digital copies*), donde distintas capas de materialidad —fílmica, videográfica y digital— resultan visibles (Tadeo Fuica y Keldjian, 2016, p. 74). Así pues, las condiciones de visionado de los múltiples ficheros a los que podemos acceder en la red, tolerables en caso de apuro, pero del todo inadecuadas para la preservación tradicional, terminan inevitablemente por alterar y determinar nuestra comprensión de las obras que albergan, como se cuidaba de recalcar el mismo León Frías (2013):

[Se] requeriría de un cotejo bastante más prolijo, que parte de la propia textura de las imágenes, y si en esa textura priman la opacidad, la oscuridad, la débil resolución visual, el sonido deteriorado, se ve inevitablemente dañada una comprensión que no se puede limitar al vago registro de lo representado o lo narrado. (p. 30)

Con todo, algunos progresos claros son observables, por distintos flancos, en términos de accesibilidad, como lo demuestran, entre otros, el canal de YouTube de la Cineteca Nacional de México y la Cinemateca Popular Brasileira, alojada en la misma plataforma³. Luego de años de deriva, el panorama en Chile parece haber comenzado también a revertirse lentamente durante la última década, gracias al surgimiento de diversas iniciativas de índole tanto individual como institucional. En lo que respecta a estas últimas, desde luego, la Cineteca Nacional, creada en el 2006, ha tenido una cardinal importancia, promoviendo y ejecutando la restauración de obras y asegurando su difusión y consulta por medio de una plataforma de reproducción en línea. Aunque sujeta todavía a diversas restricciones presupuestarias y estatutarias (Villaruel, 2011, p. 165; Liñero, 2008) que limitan, por ejemplo, la cantidad de restauraciones que puede emprender cada año, su labor no deja de ser meritoria si se toma en cuenta la precaria situación de otros países del continente⁴.

Ahora bien, al referirse al estatus de los archivos fílmicos en Chile, es imposible ignorar el papel decisivo que han desempeñado históricamente —y siguen desempeñando— sus tres principales instituciones de educación superior: la Universidad de Chile (UCH), la Pontificia Universidad Católica (PUC) y la antigua Universidad Técnica del Estado (UTE, actual USACH). Al igual que la Cineteca, estas universidades han diseñado plataformas de consulta en línea para facilitar el acceso, entre otros, a los

3 Siempre en el ámbito brasileño, cabe destacar igualmente iniciativas particulares como la del cineasta Aloysio Raulino, quien presenta en su canal de YouTube una parte importante de su producción. Otro tanto ha hecho el fotógrafo, productor y realizador Thomaz Farkas, quien pone a disposición del público, a través de un canal de Vimeo, los filmes que dirigió, fotografió o produjo entre 1964 y 1982, junto a personalidades como Paulo Gil Soares o Geraldo Sarno.

4 Véase, por ejemplo, a propósito de la evolución de las prácticas archivísticas asociativas en Latinoamérica y de las condiciones de precariedad de instituciones antes señeras como la Cinemateca de Cuba, el artículo de Janet Ceja Alcalá, “Imperfect archives and the principle of social praxis in the history of film preservation in Latin America” (2013).

acervos históricos de sus respectivas unidades de producción cinematográfica: el Cine Experimental (CE, 1957-1973), el Instituto Fílmico (IF, 1956-1980) y el Departamento de Cine y Televisión (DCT, 1970-1981), cuyo rol fue por lo demás matricial en el desarrollo del arte cinematográfico nacional.

De alcance forzosamente acotado y concebido fundamentalmente desde la perspectiva de un investigador como usuario, este artículo sugiere que las iniciativas de los centros universitarios mencionados deben ser comprendidas, antes que todo, como instancias de patrimonialización o incluso de museificación, inscritas en el marco más global de una “deslocalización de los contenidos” (Treleani, 2014, párr. 7) y de una “pixelización de las colecciones” (Bergeron, 2016, p. 232), consecuencias ambas del viraje fundamental de las prácticas archivísticas que acarrió la irrupción de la tecnología digital y de internet (Prelinger en una entrevista con Martel, 2013, p. 121).

Entendiendo, asimismo, que un catálogo accesible en línea es el resultado de un trabajo más o menos acucioso de curaduría, de una “mediación que encauz[a] la mirada y gener[a] la necesidad de ver, en un rol pedagógico” (Horta, 2013a, p. 801), y no un mero repositorio de objetos inermes, las notas que siguen estarán dirigidas fundamentalmente al comentario de las principales características e implicaciones estético-didácticas de las plataformas en cuestión. Aunque ciertos aspectos teóricos y contextuales serán evocados a lo largo del texto —sobre todo en lo tocante a la definición del concepto de patrimonio audiovisual y a su puesta en línea—, su objetivo primero es la glosa, descripción y cotejo de tres casos concretos de lo que, con Bolter y Grusin (2000), podríamos llamar “remediación traslúcida”, vale decir, una representación de un medio en otro medio, en la cual “el nuevo medio no busca borrarse por completo” (p. 46). Cabe anotar, finalmente, con respecto a este mismo punto que este artículo se enfocará particularmente en la puesta en línea de obras que, según la expresión de Riegl (2008), poseerían un cierto “valor de antigüedad [...] identificable a primera vista por su apariencia no moderna” (p. 49); obras pertenecientes, en suma, a lo que ha dado en llamarse el “cine de repertorio”.

PATRIMONIO AUDIOVISUAL: ALGUNAS NOCIONES DE BASE

Audrerie (2003) define el concepto de patrimonio como “un bien recibido y por transmitir, cuya propiedad no es exclusiva de una persona o familia, sino que interesa a todo el grupo social” (p. 13). “El [patrimonio]”, añade, “materializa de cierto modo un pasado que debe ser resguardado para el presente y el futuro” (p. 13). Las producciones audiovisuales, naturalmente, están comprendidas dentro de esta definición general, en razón de su capacidad para transmitir “conocimientos, información y testimonios” (Guyot y Rolland, 2011, p. 17). Gracias a estas propiedades, filmes de ficción, documentales, dibujos animados, registros *amateurs* y otros tipos de imágenes en movimiento son

susceptibles de ser clasificados dentro de la constelación de documentos que constituyen los lugares a la vez físicos y sociales que llamamos *archivos* (Ricœur, 2000, p. 217), en los que, según la fórmula del filósofo francés, “cualquier tipo de huella tiene vocación de ser archivada” (p. 218).

Concretamente, es a través de la resolución 3442 de la 18.^a Conferencia General de la UNESCO, realizada en París, que se consagran las líneas generales de lo que sería más tarde una política específica de “conservación de filmes e imágenes de la televisión” (Guyot y Rolland, 2011, p. 19). Esta resolución condujo, en 1991, a la redacción de un informe firmado por Birgit Kofler en el que se consignan ciertas definiciones de base, que convendría enunciar brevemente. De acuerdo con el texto en cuestión, un patrimonio audiovisual puede estar compuesto por documentos de naturaleza “cultural”, tales como

- (a) registros visuales (con o sin banda de sonido), [...], como proyecciones fijas, microfilmes, diapositivas, bandas magnéticas, tele-registros, video-gramas (bandas de video, videodiscos), discos láser de lectura óptica; [...] y
- (b) registros sonoros, [...] como bandas magnéticas, discos, bandas de sonido de registros audiovisuales, discos láser de lectura óptica; [...]. (Kofler, 1991, p. 10)

Un informe de 1988, bajo la dirección de Ray Edmonson, recuerda que la noción de patrimonio audiovisual designa igualmente, en un plano general, “el conjunto más vasto de materiales y de informaciones” (Edmonson, 2004, p. 7), en el que los documentos enumerados más arriba se inscriben⁵. Siguiendo en cierta medida la línea teórica de Kofler, Edmonson (2004) intenta luego definir el concepto un tanto huidizo de archivo audiovisual, que formula de la siguiente manera: “Los archivos audiovisuales son organizaciones, o servicios dentro de organizaciones, dedicados a la colecta, gestión, conservación y comunicación de una colección de documentos audiovisuales y del patrimonio audiovisual” (p. 8). Desde esta óptica, una de las principales tareas de un archivo audiovisual sería la colecta de “materiales en un formato que facilite tanto la conservación como la consulta” (p. 8). Este objetivo doble es cuidadosamente subrayado por el autor del informe, con el fin de excluir de esta categoría a instituciones como bibliotecas, bodegas de almacenamiento de filmes o fondos de discos.

5 De acuerdo con las definiciones corrientes, un patrimonio audiovisual puede también estar constituido por elementos “no fílmicos”, entre los que se cuentan todos los “documentos relativos a las industrias del cine, de la televisión, de la radiodifusión y de la captura del sonido, [...] tales como documentación, guiones, fotografías, afiches publicitarios y artefactos (equipamiento técnico y vestuario)” (Kofler, 1991, p. 8).

IRRUPCIÓN DEL DIGITAL Y AUJE DE LOS ARCHIVOS EN LÍNEA

Foster (2017) constata que existe hoy “un giro masivo hacia la acumulación de archivos, en bibliotecas y universidades [...], casi una nueva modalidad de banco mundial. [...] En razón de este nuevo asalto a la memoria, hay un interés renovado por los fragmentos, los testimonios del pasado” (p. 143; traducción del autor)⁶. Por su parte, Rick Prelinger, archivista y creador estadounidense, observa un cambio fundamental en las prácticas archivísticas durante los últimos años. Este viraje, afirma, confronta a los archivos a nuevos desafíos en términos de la difusión de sus catálogos:

Hasta hace poco, los archivos no tenían que lidiar directamente con el público. Funcionaban según un modelo de servicio que suponía esperar que la gente acudiera a ellos y pidiera acceso a sus materiales [...]. Esto ha cambiado. Los archivos se procuran hoy su propio público, especialmente a través de internet. En vez de publicar índices, bases de datos o ayudas de búsqueda para que la gente realice sus investigaciones, los materiales mismos empiezan a estar hoy disponibles. (Martel, 2013, p. 121; traducción del autor)⁷

En efecto, los centros de documentación y archivos se ven hoy obligados a orientarse en esa dirección, poniendo a disposición de la mayor cantidad posible de personas contenidos a los que se pueda acceder desde cualquier lugar, con lo que generan un aumento —potencialmente desestabilizante— “de los puntos de contacto entre los archivos y la sociedad” (Marcilloux, 2013, p. 207). Como señala Frick (2011), en el ámbito de los archivos fílmicos, esto ha marcado quizás el comienzo de un lento desplazamiento desde un discurso “centrado en la preservación del artefacto-celuloide” hacia la reactivación de “prácticas más antiguas de apreciación histórica: las de la reorientación [*repurposing*] y la reutilización” (p. 177). Tales prácticas, corrobora suplementariamente Wood (2010), apuntarían acaso a “una nueva forma de práctica medial contra-hegemónica” (p. 169), estructurada ya no desde arriba hacia abajo, sino desde abajo hacia arriba (*bottom-down*), en términos de resistencia.

Ahora bien, la tendencia descrita se inscribe, como ya decíamos, en un proceso más global de “deslocalización de los contenidos” (Treleani, 2014, párr. 7) y de “pixelización de las colecciones” (Bergeron, 2016, p. 232), cuyas características responden sin duda a las

6 “Il y a en effet un tournant massif vers l’accumulation d’archives, dans les bibliothèques et dans les universités. C’est presque une nouvelle forme de banque mondiale. [...] Du fait de ce nouvel assaut sur la mémoire, il y a un intérêt renouvelé accordé à des fragments, à des témoignages du passé” (Foster, 2017, p. 143).

7 “Until recently, archives generally did not deal directly with the public. They functioned according to a service model, which meant that they waited for people to come to them and ask for access to their materials. [...] This has changed. Archives now reach out to public, especially through the Web. Rather than just putting indexes, databases and finding aids out for people to search, the records themselves are beginning to become available” (Martel, 2013, p. 121).

exigencias de democratización que la expansión de internet y la portabilidad creciente de la tecnología digital han impuesto a todo tipo de instituciones de mediación cultural, trátase de museos, de archivos o incluso de colecciones particulares.

Una de las respuestas a estas nuevas necesidades es la creación de plataformas virtuales que puedan asegurar —sin contar por supuesto las restricciones por geolocalización— un acceso relativamente universal al material catalogado. Estos espacios, en términos teóricos, poseen un carácter de dispositivos museales, pues determinan, en razón de la arquitectura, la estética y la organización que les son propias, una forma inédita de relación entre el espectador y la imagen almacenada. En ese sentido, puede afirmarse que tales plataformas participan activamente en el proceso de “patrimonialización” que se evocaba más arriba, y que puede entenderse fundamentalmente como una “puesta en escena” o una “puesta en orden” (Recht, 1998, p. 18; Schärer, 2007, p. 49) de un acervo cultural dado.

Para apoyar esta lectura patrimonial, convendría recordar que, integral o no, la puesta en línea de colecciones de archivos audiovisuales responde a algunas de las funciones que Van Mensch (1992) reconocía tradicionalmente en las instituciones museales, a saber, la preservación, el estudio y la comunicación (p. 10). Asimismo, cabe anotar que tales plataformas responden a una propensión de “museificación” generalizada, que implica una progresiva deslocalización de los espacios habituales de socialización del arte, pues, como afirma Deloche (2016), hoy en día “el museo se descubre una suerte de geometría variable [...], a tal punto que se está ‘en situación de museo’ en contextos que le son completamente ajenos” (p. 154).

CONSULTA EN LÍNEA DEL ACERVO FÍLMICO NACIONAL

Desde los albores del nuevo milenio, y en el marco de la conmemoración del Bicentenario de la República, Chile ha asistido, en palabras de Luis Horta (2013a), a un proceso de “institucionalización de la memoria, trayendo al presente los archivos como medio —imposible— para graficar la desaparición” (p. 799). Numerosas iniciativas de patrimonialización de acervos fílmicos y bibliográficos han sido creadas, con diversos alcances, en ese contexto. Entre ellas habría que citar, para comenzar, la labor pionera del portal *Memoria chilena*, lanzado en el 2001, el cual alberga una buena parte del acervo bibliográfico e icónico del país. El sitio, dependiente de la Biblioteca Nacional de Chile, pone a disposición de todo internauta una extensa serie de recursos bibliográficos, icónicos y audiovisuales de diversa procedencia, referidos todos a la historia política y artística del país.

En el campo estrictamente cinematográfico, una de las iniciativas más notorias es sin duda la enciclopedia virtual *CineChile*, que cuenta ya con más de diez años de vida. Sujeta

a vaivenes presupuestarios de todo tipo, que determinaron hace algunos años su cierre provisional, *CineChile* pretende consignar buena parte de la información referida a las producciones cinematográficas realizadas en el país a partir de 1897. Valiosa a pesar de erratas y omisiones, se trata de una base de datos en la que se reúnen fichas técnicas de filmes y semblanzas biocinematográficas de sus autores (cineastas, guionistas, productores, etcétera). Estas informaciones pueden conducir, vía hiperenlaces, a contenidos alojados en otros sitios web, como sucede con los ficheros audiovisuales, visibles a veces en el sitio mismo a través de reproductores incrustados. Son asociados, asimismo, a cada ficha textos críticos o periodísticos en soporte físico, transcritos para tales efectos.

Una tercera iniciativa que valdría la pena evocar es la plataforma Onda Media, portal de *streaming* dependiente del Ministerio de las Culturas y las Artes, activo desde el 2017. En Onda Media, el usuario puede acceder, previa inscripción, a una cantidad no menor de obras documentales y de ficción, tanto contemporáneas como de repertorio. El sitio, organizado a la manera de las grandes plataformas de pago de VBD (video bajo demanda, según sus siglas en castellano), dispone en su portada de alrededor de una treintena de *sliders* o carruseles horizontales definidos por géneros o temas, colecciones cuyo contenido se desplaza íntegramente al hacer clic en alguna de las flechas laterales (figura 1). Onda Media entrega a cada usuario un total de ocho entradas mensuales, que este puede utilizar como mejor lo entienda.

El “estallido social” que desde el año pasado sacude las bases institucionales del país ha aportado también una cuota de novedad a este respecto. En efecto, desde octubre del 2019, diversos colectivos audiovisuales se han abocado a poner en línea sus producciones, sean estas de corto, medio o largometraje. Estos grupos difunden sus producciones a través de canales en YouTube, Vimeo o por cuentas en Facebook e Instagram. Su efervescente accionar condujo incluso a los organizadores de FIDOCS (Festival Internacional de Documentales en Santiago) a dedicar una de sus secciones a lo que designaron como un “archivo en proceso”, fórmula con la que buscaban abarcar “videos, cortos, microdocumentales y registros audiovisuales breves realizados a partir del 18 de octubre del [2019], que buscan dialogar con el momento histórico del Chile actual”⁸.

8 Véase <https://fidocs.cl/programacion/archivo-en-proceso/>

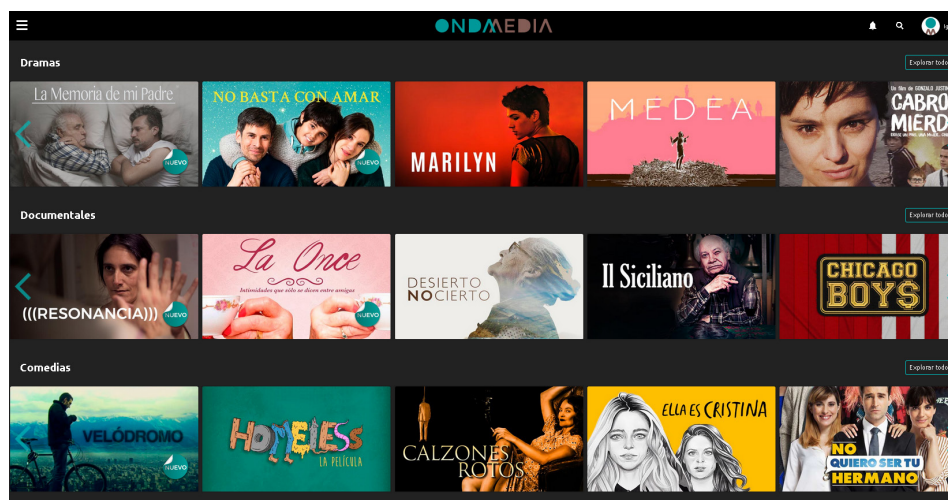


Figura 1. Página de inicio de Onda Media

Fuente: Onda Media (s. f.), captura del 15 de julio del 2020 (<https://ondamedia.cl>)

Felizmente, los archivos de patrimonio audiovisual constituidos en torno a las principales universidades del país no han sido ajenos a este interés generalizado, del cual son en cierta medida precursores. Alineándose al ejemplo pionero de la Cineteca Nacional y de la Cineteca de la Universidad de Chile (los primeros en abrir), los respectivos servicios archivísticos de la Universidad Católica y la Universidad de Santiago (antigua UTE) han habilitado a su vez plataformas en las que puede accederse a una buena parte de sus catálogos históricos.

La Universidad Católica inauguró de ese modo, en el 2012, el minisitio de su Archivo Fílmico, gracias al “hallazgo de 180 latas de cine del Instituto Fílmico y de la Escuela de Artes de la Comunicación” que corresponden en la práctica a un total de “183 cortometrajes de ficción, documental, experimentales, animación y programas de TV” (véase la sección “Somos” de su página web). Por su parte, la Universidad de Santiago de Chile (antigua UTE), poseedora de un acervo cinematográfico menos difundido en la literatura que el de sus dos pares, inauguró en el 2009 su propio Archivo Patrimonial, dependiente de la Vicerrectoría de Vinculación con el Medio (VIME), “con la misión de custodiar, conservar y poner en valor [su] patrimonio material e inmaterial” (véase la sección “Inicio” de su página web)⁹. En la versión más reciente de su sección “Material

9 El Archivo Patrimonial gestiona y conserva, actualmente, “más de 170 000 fotografías, 728 filmes, 200 U-matic y 91 metros lineales de archivos textuales”, según la sección “Inicio” de su página web. Y entre sus actividades figura, por supuesto, la administración de la plataforma virtual en la que está albergada una parte no menor de los filmes, copiones y descartes del DCT.

audiovisual”, el sitio afirma custodiar alrededor de “728 cintas en 16 y 35 mm, 200 videos en U-matic y más de 500 horas de material digital”, volumen que da cuenta, entre otros, de la producción del DCT y del Laboratorio Central de Televisión Educativa de la Universidad de Santiago.

VETAS DEL CINE UNIVERSITARIO DE REPERTORIO

En Chile, la historia del desarrollo, enseñanza y conservación del cine ha estado tradicionalmente ligada a las instituciones de educación superior (Archivo Patrimonial USACH, 2018; Ferrari de Aguayo, 1972, p. 29; Horta, 2015b, p. 4). En efecto, fue alrededor de unidades universitarias que una buena parte de la actividad de producción fílmica, así como la reflexión teórica más o menos declarada que la sustentaba, tuvo lugar durante los años sesenta y setenta (Reveco, 2015, p. 357; Del Valle Dávila, 2014, p. 370)¹⁰. De manera especialmente patente en el caso chileno, pues el cine universitario aparece como una matriz imprescindible para pensar el desarrollo de la imagen cinematográfica del llamado *nuevo cine* (Corro *et al.*, 2007, p. 25; Pinto, 2016, p. 191; León Frías, 2013, p. 121; King, 1990, p. 169; López, 1990, p. 271; Pick, 1990, p. 111; Salinas y Stange, 2008, pp. 26-30), a la que otorgó hacia finales de la década, según las palabras de Pinto y Horta (2010), “un rol documental, de testificación y concientización sobre los problemas ‘país’” (p. 129), que se extendería luego en las corrientes desarrolladas durante el largo exilio.

Tributarios de la efervescencia creativa y política del fin de los años sesenta y comienzos de los setenta, “época de una sociedad en ebullición, con profundas transformaciones sociales y culturales” (Pinto, 2016, p. 186), el Cine Experimental (CE), el Instituto Fílmico (IF) y el Departamento de Cine y Televisión (DCT) fueron, en aquel contexto, proyectos señeros y audaces, a pesar de su corta vida y de la a veces limitada distribución de sus trabajos. Independientemente de sus políticas editoriales divergentes y de sus no menos diversas ramificaciones institucionales y premisas

10 Los dos casos más paradigmáticos de este tipo de empresa son desde luego el Cine Experimental (CE) de la Universidad de Chile (1957-1973) y el Instituto Fílmico de la Pontificia Universidad Católica (1957-1981). Ambas entidades han sido objeto de investigaciones académicas rigurosas (Corro, Van Diest, Larraín y Alberdi, 2007; Stange y Salinas, 2009) y cuentan, actualmente, con una relativa visibilidad. Raros son, no obstante, los textos en torno a las actividades del DCT. Solo dos libros lo abordan directamente: *Retratos de la UTE en 16 y 35 mm* (Alfaro, García y Toledo, 2013), infelizmente no editado, y *Escenas olvidadas de la vía chilena al socialismo*, publicado en el 2013, una colección de artículos que tienen como punto común el contexto histórico de nacimiento del Departamento. Por otro lado, las bases de datos nacionales no arrojan muchos resultados: solo aparecen, aquí y allá, breves artículos genéricos de tipo noticioso en los que se consigna la muerte de tal o cual realizador. El libro de Sergio Trabucco, *Con los ojos abiertos*, publicado en el 2014, dedica tan solo unas pocas líneas al DCT, aunque su autor reconoce la necesidad de “precisar” los detalles de la carrera como documentalista de su director, Fernando Balmaceda (2014, p. 266).

estatutarias¹¹, estos tres centros y sus respectivos catálogos constituyen quizás uno de los segmentos más significativos del acervo albergado en cada una de las instituciones universitarias en cuestión.

Ahora bien, si, como apunta Del Valle Dávila (2015), “el grueso de la producción documental de [aquel] período emana de las instituciones asociadas a las universidades o sindicatos” (p. 220), la situación observaría comparativamente ciertas alteraciones en las décadas posteriores, en razón, principalmente, de la generalización de nuevos soportes de filmación y de la sistemática intervención de los estatutos universitarios por parte de las autoridades militares. A esto se sumaría, sin duda, el desmantelamiento de la cultura e industria cinematográficas chilenas después del golpe de Estado de 1973 y el denominado “apagón cultural” de los primeros años de la dictadura, ya ampliamente comentados en la literatura especializada (Hurtado, 1985, pp. 12-16; Villarroel y Mardones, 2012, pp. 67-76; Villarroel, 2005, pp. 76-81; Horta, 2013b; Campos Pérez, 2015, párr. 4; Campos Pérez, 2019, párrs. 6-7; Mouesca y Orellana, 2010, pp. 146-147; Mouesca, 1988, p. 159; Mouesca, 2005, p. 83; Barroso Peña, 2018, pp. 83-88; Donoso Fritz, 2019; Lagos Olivero, 2019, pp. 14-17)¹².

En cualquier caso, con la Cineteca Nacional y la Universidad de Chile a la cabeza, los archivos universitarios se han encargado también, aunque de manera un tanto más

11 A grandes rasgos, el IF apuntaba principalmente, según declaraciones de su fundador Rafael Sánchez (1958), a “producir filmes documentales” (p. 134). En la práctica, sin embargo, y como lo constatará ya tempranamente, desde una perspectiva más bien crítica, Joaquín Olalla (1965), sus esfuerzos se dirigieron sobre todo a la realización de “encargos semicomerciales y comerciales” (p. 74), terreno este último en el que descolló y fue fecundo, superando cuantitativamente, y con largueza, a sus homólogos. El DCT, en cambio, en virtud de sus estrechos lazos con el gobierno de la Unidad Popular —a los que contribuía sin duda el entonces rector de la universidad, Enrique Kirberg—, concebía para sí, y de manera categórica y solemne, la forja de “una nueva cinematografía [...] de vocación latinoamericana, que contribuya a la salud pública” (Balmaceda, ca. 1971, p. 3). En ese sentido, no sería exagerado decir que el departamento de cine de la UTE se veía como un futuro “bastión cultural y educativo” del gobierno de Allende (Almendras y Ocaranza, 2013, p. 101), como lo corroboran los preparativos, nunca concretados, de un canal de televisión. Un tanto más difusa resulta, por contraste, la labor y la política editorial del CE, en parte debido a las numerosas mutaciones institucionales a las que se vio expuesto (Salinas y Stange, 2008, p. 20) y a sus a veces discutidas vinculaciones estatutarias.

12 Los avances académicos y archivísticos realizados en esta dirección permiten hoy poner en perspectiva los primeros recuentos de las espoliaciones y pillajes de los militares, a veces contradictorios y lacunarios, así como el verdadero alcance de las políticas represivas en el campo artístico. Importa señalar, en ese sentido, que, aunque ciertamente “herida y dañada” (Mouesca, 1988, p. 159), la producción cultural chilena no desapareció durante el largo intervalo dictatorial, como recuerda perspicazmente Lagos Olivero (2017), quien escribe: “La frecuente afirmación de que durante la dictadura chilena la producción cultural, en general, y la cinematográfica, en particular, vivió uno de los períodos más estériles de su historia, a menudo oblitera la importancia política, artística y patrimonial que —desde principios de la década de los ochenta y hasta principios de la década de los noventa— tuvo la concurrencia de varios colectivos audiovisuales de resistencia al régimen de Pinochet, que contribuyeron a renovar la escena contracultural de la época” (p. 141).

lenta y al margen de la recuperación de los acervos de sus principales centros de producción, de reponer a disposición de los usuarios el catálogo para nada desdeñable de video analógico que constituye “el grueso de la producción audiovisual [de los años ochenta]” (Ignacio Aliaga, en entrevista con Villarroel, 2011, p. 171) y cuyo resguardo, como se señalaba más arriba, revestía una cierta urgencia dada la fragilidad del soporte mismo.

Otra veta importante del cine de repertorio que alimenta los catálogos universitarios está constituida por el documental institucional, género aún poco explorado en la literatura, pero relativamente fecundo en la práctica, en cuya explotación el IF tuvo ciertamente, bajo la dirección de Rafael Sánchez —quien lo practicara *in extenso*—, un rol precursor. Y cabría recordar también, sin ir más lejos, que Fernando Balmaceda, miembro fundador y primer director del DCT, se desempeñó antes de ello como director de cortos publicitarios e institucionales, entre los que destaca su *Calendario de los ríos* (1967), trilogía documental financiada por la Compañía de Cervecerías Unidas¹³, y *Zafarrancho de combate* (1968), primera entrega de un tríptico sobre las Fuerzas Armadas realizado con el auspicio de la Compañía de Refinería de Azúcar de Viña del Mar (CRAV), a la que se sumarían el año siguiente los cortos *Misión de combate* y *Frente de combate* (2002, pp. 356-357).

VISTA COMPARADA DE TRES PLATAFORMAS DE ACCESO

La Cineteca Virtual del Instituto de la Imagen de la Universidad de Chile fue la primera en constituir “un acervo digital [...] abierto libremente al público”. Como reza su página de bienvenida, la institución alberga, entre sus colecciones, alrededor de doscientas películas, de metraje y formato variable, pertenecientes a la cineteca de la universidad, en las que se hospedan “registros que van desde 1903 hasta nuestros días”. El sitio se enorgullece, asimismo, de poner a disposición de los usuarios obras “licenciadas para uso académico y sin fines comerciales bajo licencia Creative Commons”, que pueden eventualmente ser adquiridas también para fines comerciales. En su declaración de principios se transparenta, además, uno de sus objetivos primeros, a saber: la captación

13 Se hace necesario recordar, como lo hace Blümlinger (2016) a propósito de la evolución del cortometraje francés de posguerra, que el documental institucional puede constituir a menudo una plataforma de experimentación ideal: “[...] la posibilidad de una renovación [se encuentra] menos en filmes que puedan pasar como artísticos que en las formas y géneros del cortometraje, más variados. Es en el filme utilitario, a primera vista el más anodino —trátese de filme científico o filme de empresa— que puede efectuarse un cambio vanguardista de ese tipo” (p. 90). Hasta ahora relativamente ignorado en Chile, el documental institucional comienza a hacerse lentamente un sitio en la literatura nacional. Véase, por ejemplo, el libro *Archivos documentales de Fernando Balmaceda y Armando Parot* (Celedón, Doll, Donoso y Carvallo, 2017), el artículo de Pablo Corro “Los documentales del carbón” (2014) y el texto de Martín Farías “La música en el documental institucional chileno: posibilidades de escucha y resignificación de un género” (2019).

de “públicos que generalmente desconocen la existencia de piezas audiovisuales patrimoniales locales” (véase la sección “Inicio” de página web).

El sitio del archivo audiovisual de Cineteca Virtual exhibe, en lo que respecta a su organización, una división por categorías. Estas no presentan, *prima facie*, una unidad de criterios. Mientras algunas hacen referencia al soporte de grabación de las obras (“Cine digital”), otras aluden más bien a su época de producción (“Video de los años 80 & 90”), a su proveniencia geográfica (“Cine regional”, “Cine chileno del exilio”), a su duración (“Largometrajes”) o incluso a su filiación institucional (“Cine de la Unidad Popular”). Hay también categorías temáticas, como “Arte popular”, y ontológicas, como “Documentales chilenos”. Otras, en cambio, se refieren a colecciones específicas, como “Cine Experimental” y “Colección Pablo Neruda”.

Pese a aquella multiplicidad, el sitio enmienda en parte la abstracción de algunos de los nombres que distinguen sus categorías por medio de breves leyendas, insertadas bajo cada una de las imágenes conducentes a los respectivos catálogos (figura 2). En la descripción de la colección de Cine Experimental de la Universidad de Chile, por ejemplo, puede leerse: “Producciones [...] realizadas entre 1961 y 1973 por destacados cineastas que posteriormente forjarían el denominado Nuevo Cine Chileno, contando con obras de Raúl Ruiz, Miguel Littín, Pedro Chaskel, Héctor Ríos, Helvio Soto, Álvaro Ramírez, Carlos Flores, entre otros”.

Al abrir cualquiera de estas colecciones, el sitio despliega nuevamente una serie de filas y columnas de viñetas con imágenes, que responden expandiéndose al posar sobre ellas el cursor (*hover effect*). Las viñetas muestran en cada caso un fotograma de la obra en cuestión, acompañado de su título. Un clic nos conduce inmediatamente a la ficha individualizada del filme escogido. Lo que resulta interesante aquí es la particular repartición de los espacios, que pareciera apuntar a una distribución bastante equitativa entre imagen y metadatos, en la cual estos últimos poseen un rol no desdeñable. Dividiendo la pantalla verticalmente en dos áreas de idéntica dimensión, el diseño otorga una atención inédita a las informaciones que complementarán el visionado, cuya extensión podrá desde luego variar según el estado de la literatura.

Para el filme *Cobre: vida y milagros de un metal* (1950, 45 min), producido y dirigido por Pablo Petrowitsch, quien nos es presentado como “uno de los productores de cine publicitario y cine documental más importantes de los años cuarenta”; la ficha consigna, además de la fecha de realización y la duración, informaciones relativas al formato (35 mm), al equipo técnico (dirección, guion, producción, fotografía, asistencia, diseño de decorados, montaje, música, etcétera) y una breve sinopsis de pocas líneas en la que se da cuenta del asunto de la cinta: “La historia de la producción del cobre en Chile, sus usos y los beneficios” (figura 3).

ARCHIVO AUDIOVISUAL

CINE EXPERIMENTAL U. DE CHILE
Producciones de la Universidad de Chile realizadas entre 1961 y 1973 por destacados cineastas que posteriormente forjarían el denominado Nuevo Cine Chileno, contando con obras de Raúl Ruiz, Miguel Littín, Pedro Chaskal, Hector Ross, Helio Soto, Álvaro Ramírez, Carlos Flores, entre otros.

CINE DIGITAL
Primer proyecto en Chile destinado a preservar las películas digitales producidas en el país. Sistemáticamente identifica, rescopa, conserva y preserva las obras realizadas en diversos soportes desde los discos en MDV o DigBeta hasta formatos actuales.

LARGOMETRAJES CHILENOS
Películas nacionales de ficción y documental realizadas entre 1910 y la actualidad.

COLECCIÓN PABLO NERUDA
La colección Pablo Neruda reúne material audiovisual inédito, entrevistas y testimonios a voz de diversas amistades, intelectuales y artistas relacionados a la vida y obra del poeta chileno. La colección forma parte de las colecciones del Archivo Central Andrés Bello, donación recibida por la Universidad de Chile en 2005 de parte la señal de televisión alemana DWVR, para uso educativo y sin fines comercial.

DOCUMENTALES CHILENOS
Serie de registros y obras documentales realizadas en Chile desde 1909 hasta nuestros días.

VIDEO DE LOS AÑOS 80 & 90
Colección que recopila obras y registros realizados en soportes videográficos como U-Matic, Betacam, VHS, Video 8, entre otros.

CINE DE LA UNIDAD POPULAR
Tras el golpe de estado de 1973, una gran cantidad de películas nacionales se hecha desaparecer en almacenamientos o en quemas sistemáticas. La Universidad de Chile conservó una parte de las películas producidas entre 1970 y 1973 en el gobierno socialista de la Unidad Popular, mientras que otras han sido recopiladas tras una investigación que nuestra institución comenzó en 2009. Son documentales realizados en apoyo al gobierno de Salvador Allende, producidos por el gobierno o por empresas estatales, documentando un rico periodo de nuestra historia.

INSTITUTO DE LA COMUNICACIÓN E IMAGEN
La colección presenta una selección de audiovisuales realizados por estudiantes y egresados de las carreras de Cine y Televisión y Periodismo del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile.

AUTORES DESTACADOS
Aquí encontrarás filmografías destacadas de realizadores, compiladas por la Cineteca de la Universidad de Chile.

CINE CHILENO DEL EXILIO
Producciones realizadas por cineastas chilenos en el extranjero en el contexto de la dictadura militar chilena 1973-1990.

CINE REGIONAL CHILENO
Registros que documentan los distintos matices de nuestra amplia geografía, realizado con el objetivo de poner en valor y difundir la producción realizada desde nuestras regiones, así como recuperar insiengens patrimoniales a lo largo de todo el país.

ARTE POPULAR
La colección Arte Popular reúne registros de artesanías, cultivos y manifestaciones que rescatan la tradición popular de nuestro país. La colección se origina en colaboración del Museo de Arte Popular Americano Tomás Lago de la Universidad de Chile.

TELEVISIÓN EDUCATIVA Canal 9 de Televisión Universidad de Chile
La Universidad de Chile está detrás de la creación de uno de los primeros canales de televisión educativa de nuestro país, el histórico Canal 9 que durante los años 60 emitió contenidos destinados a la divulgación de la cultura, las ciencias y las humanidades. Este canal fue privatizado en años de la dictadura, perdiéndose su archivo histórico hasta el día de hoy (En desarrollo).

CINE DE MUJERES
Colección dedicada a la conservación y divulgación de creaciones audiovisuales realizadas por mujeres chilenas. Es el primer sitio chileno dedicado exclusivamente al cine patrimonial creado por mujeres.

PUEBLOS ORIGINARIOS
Espacio dedicado a conservar la obra audiovisual referida a nuestros diversos pueblos originarios, con el objetivo de ser empleado con fines educativos y culturales.

VIDEOCLIPS CHILENOS
Formato audiovisual contemporáneo, el videoclip es probablemente uno de los géneros de creación audiovisual más frágiles en cuanto conservación, debido a que una vez que la obra deja de circular en espacios comerciales, sus matices quedan en descaído. Para apoyar en las políticas de conservación del audiovisual, la Cineteca de la Universidad de Chile abre un espacio para el resguardo de videoclips de valor cultural, estético e histórico.

Figura 2. Archivo audiovisual de la Cineteca Virtual del Instituto de la Imagen de la Universidad de Chile

Fuente: Cineteca Virtual (s. f.), captura del 15 de julio del 2020 (<http://cinetecavirtual.uchile.cl/cineteca/index.php/About/archivo-audiovisual>)

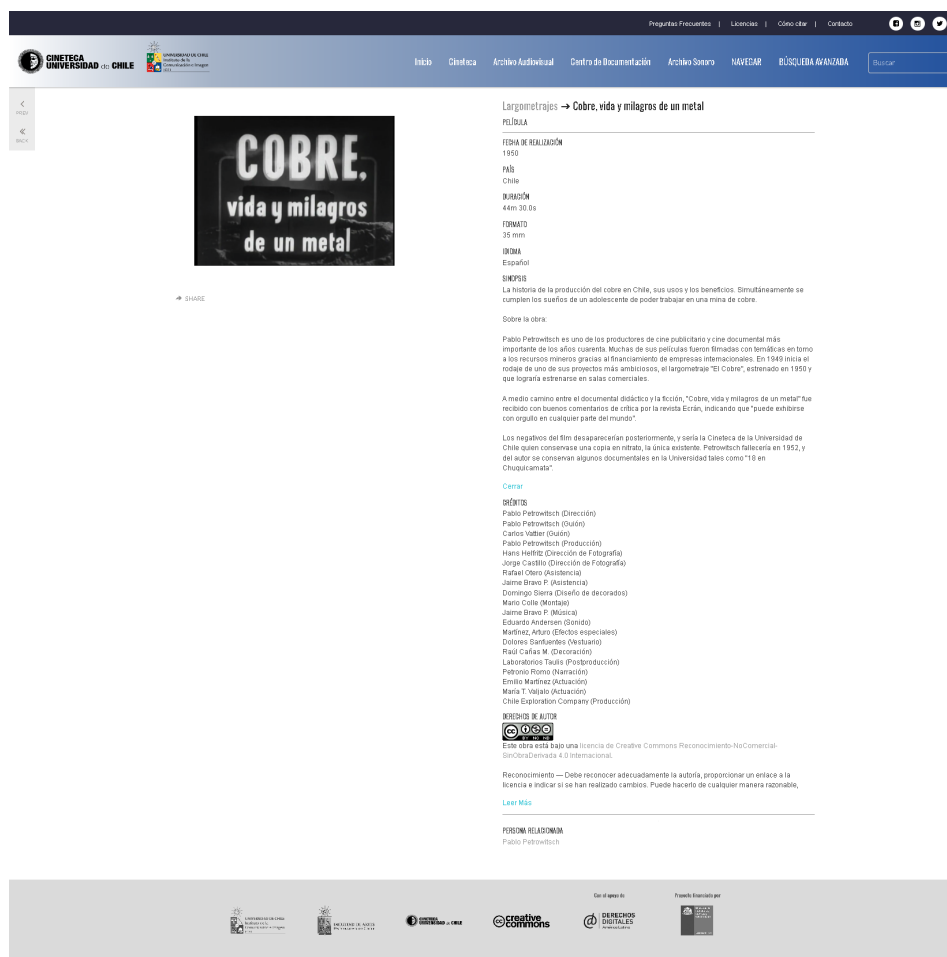


Figura 3. Página de reproducción de *Cobre, vida y milagros de un metal* (1950) en la Cineteca Virtual

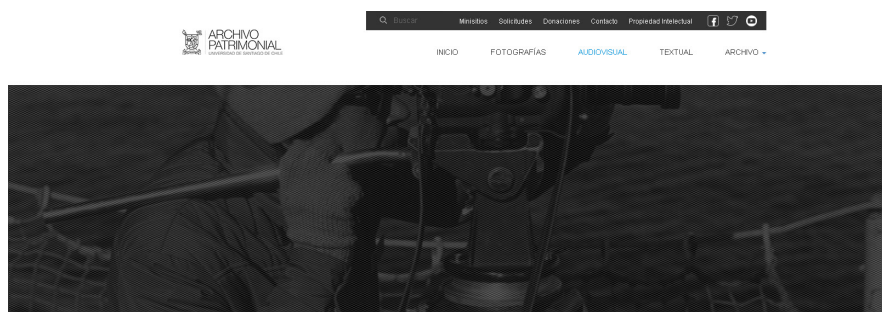
Fuente: Cineteca Virtual (s. f.), captura del 15 de julio del 2020 (<http://cinotecavirtual.uchile.cl/cineteca/index.php/Detail/objects/2651>)

El sitio dedicado al acervo audiovisual de los archivos de la USACH privilegia, en cambio, en su página de bienvenida, una exposición descendente, altamente densa, de aspecto ligeramente más confuso y con viñetas de tamaño aparentemente aleatorio en las que no puede distinguirse a primera vista ningún tipo de clasificación temática, cronológica o genérica (figura 4). Este sistema de organización visual de despliegue vertical por desplazamiento de la rueda del ratón (*scroll*) limita el contenido textual de cada ícono en favor de una mayor exposición de la imagen, único índice de acceso a

las obras. Pero otros aspectos de relativa importancia son ignorados también en este modelo de ordenamiento espacial basado en un acceso a través de la imagen: la navegación inicial, por ejemplo, no arroja ninguna información con respecto a los autores o a los técnicos implicados en la creación de cada filme. Sin leyendas de ningún tipo, los únicos datos consignados en cada rectángulo son el título y el año de producción de la obra en cuestión, lo que dificulta el discernimiento y propone un acercamiento si se quiere azaroso.

Clic mediante, el sitio dirige al internauta a la ficha individual de la obra seleccionada. Esta página, menos densa en términos de los elementos presentados, posee como la de su homóloga de la Universidad de Chile un reproductor incrustado, hospedado esta vez en YouTube, a cuya derecha puede observarse una celda rectangular en la que están contenidos algunos metadatos de base (figura 5). La ficha, a diferencia de las otras plataformas, otorga en este caso ciertas informaciones puramente archivísticas, como el código de acceso del ítem en inventario, a los que se suman naturalmente el año de realización, los créditos correspondientes al director y los productores, y el fondo al cual la cinta se vincula. Inmediatamente después, una breve ficha técnica (duración, sonido y formato) señala ciertas características formales de la obra. Al final de la ficha técnica, asimismo, un botón rectangular permite acceder a un “Formulario de solicitud de archivos digitales”, en el que se especifican en detalle las condiciones de uso del material.

En la ficha de *Hombres de hierro* (1972, 14 min) de José Román, por ejemplo, la sinopsis situada bajo el reproductor indica que la película fue coproducida por la Compañía de Acero del Pacífico (CAP) y que se contrastan en él “las condiciones de trabajo y de vida de ‘los hombres de hierro’” en el tiempo de los yacimientos privados y en los de la nacionalización de la industria. Más abajo todavía, una serie de etiquetas (*tags*) consignan palabras clave en relación con la obra (“José Román”, “CAP”, “nacionalización”, “minería”, etcétera). Estos términos conducirán a su vez, previo clic del ratón, a categorías temáticas cuya extensión dependerá naturalmente de la etiqueta escogida, y cuyos ítems por lo demás podrán a veces repetirse: de los tres resultados que arroja la rúbrica “nacionalización”, sin ir más lejos, dos aparecen también bajo la etiqueta “minería”, que presenta, en cambio, doce.



Material Audiovisual

El archivo audiovisual está compuesto por 728 cintas en 16 y 35 mm, 200 vídeos en U-matic y más de 500 horas de material digital. Todo este archivo da cuenta de la producción de unidades como el Departamento de Cine y TV de la Universidad Técnica del Estado (UTE), el Laboratorio Central de Televisión Educativa de la U. de Santiago de Chile, además de material chileno y extranjero custodiado por la ex Cinermateca UTE.

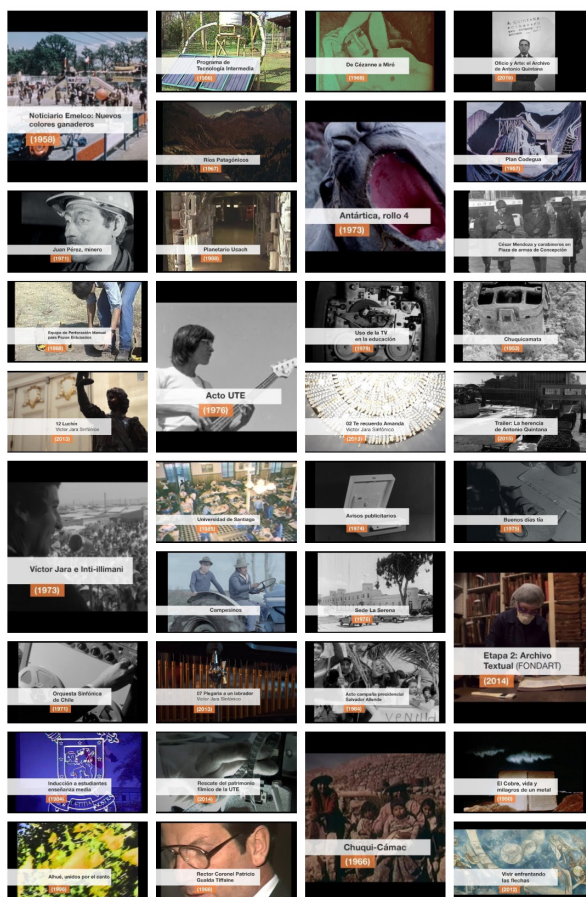





Figura 4. Página de inicio del Archivo Patrimonial USACH-UTE

Fuente: Archivo Patrimonial USACH (s. f.), captura del 15 de julio del 2020 (<https://archivopatrimonial.usach.cl/audiovisual>)

Volver a la búsqueda Comparte  

**SECRETARIA NACIONAL
DE
EXTENSION Y COMUNICACIONES**

CINE y TV



IDENTIFICACIÓN

CÓDIGO: DCUTE-35MM-511
 TÍTULO: Hombres de hierro
 AÑO: 1972
 AUTOR: José Román
 DIRECTOR: José Román
 PRODUCTORES: Rubén Soto,
 Departamento de Cine y TV UTE,
 Compañía de Acero del Pacífico
 PAÍS: Chile
 FONDO: Universidad Técnica del
 Estado

FICHA TÉCNICA

DURACIÓN: 13:44
 SONIDO: Óptico (1)
 FORMATO: 35mm

Solicitar

DESCRIPCIÓN

SINOPSIS

Documental realizado por el Departamento de Cine y TV UTE en conjunto con la Compañía de Acero del Pacífico (CAP). El film contrasta las condiciones de trabajo y de vida de los "hombres de hierro" mientras los yacimientos se mantienen en poder privado con los beneficios sociales y laborales que trajo consigo la nacionalización de la industria del hierro.

TAGS:

UTE, Universidad Técnica Del Estado, Departamento De Cine Y TV UTE, José Román, Rubén Soto, Gustavo Araya, Sergio Silva, CAP, Compañía De Aceros Del Pacífico, Nacionalización, Minería, Hierro, UF, Unidad Popular

Figura 5. Página de reproducción de *Hombres de hierro* (1972) en Archivo Patrimonial USACH-UTE

Fuente: Archivo Patrimonial USACH (s. f.), captura del 15 de julio del 2020 (<https://archivopatrimonial.usach.cl/audiovisual/hombres-de-hierro>)

Por su parte, el sitio de la Universidad Católica opta por una organización cronológica, según tres grandes categorías referidas a las diferentes denominaciones que su unidad de producción fílmica adoptó a lo largo de su historia: Instituto Fílmico (1956-1967), EAC (Escuela de Artes de la Comunicación, 1970-1978) y DAV (Dirección Audiovisual, desde el 2003 hasta hoy). De estas macrocategorías se desprenden a su vez cinco subcategorías genéricas: "Animación", "Documental", "Experimental", "Ficción" y "Televisión" (figura 6), presentes en cada una de las categorías mayores.

Más distanciadas entre sí (las líneas horizontales están compuestas ahora solo por tres imágenes), las viñetas de la página del catálogo poseen todas, en principio, el mismo tamaño, y reaccionan contrayéndose por escalado (*scale*) y oscureciéndose al posar el cursor sobre alguna de ellas (*hover effect*). Sobre cada imagen figura, además, en letras blancas, el título de la obra. Bajo ella, asimismo, son consignados —de estar disponibles— el nombre del cineasta, el año de realización y la colección a la que aquella pertenece.

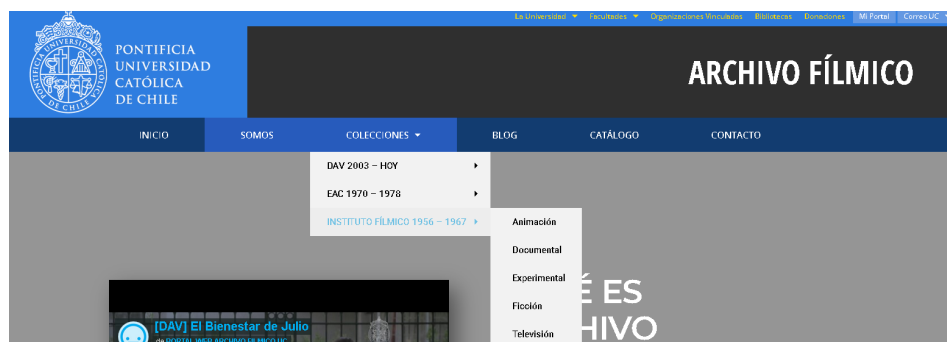



Figura 6. Categorías de la página web del Archivo Fílmico PUC

Fuente: Archivo Fílmico PUC (s. f.), captura del 15 de julio del 2020 (<http://archivofilmico.uc.cl/>)

Al hacer clic sobre alguna de las viñetas retráctiles, el sitio nos conduce a la página de reproducción, en la que, como veremos, la imagen ocupa un lugar central. Con un reproductor insertado en el medio de la página, bajo el título de la obra, los metadatos complementarios quedan relegados a la parte no visible de la página. Solo al desplazar la rueda del ratón hacia abajo es posible acceder a la información técnica, incompleta a veces por falta de información. En cuanto a la descripción del objeto, solo una breve sinopsis esboza, generalmente en dos o tres líneas, el asunto de la obra seleccionada.

Para la cinta *Las callampas* (1957, 19 min) de Rafael Sánchez, por ejemplo —sin duda una de las producciones más célebres del instituto—, la página consigna una sinopsis de algunas líneas en la que se evoca uno de los sucesos que anima la intriga del documental, a saber, el incendio de una población en Santiago (figura 7). Un poco más abajo están anotadas las informaciones de base referidas a los créditos técnicos de la cinta, bastante abundantes en este caso particular.

LAS CALLAMPAS



SINOPSIS

El 26 de octubre de 1957, un incendio nocturno transforma en escombros las casas de más de 30.000 habitantes de una población callampa, a orillas del Zanjón de la Aguada, en la ciudad de Santiago. Las viviendas quemadas aumen a los adultos y los niños en un estado de desesperación. Entre el barro y la miseria se preguntan: "¿Quisiera la pena levantar esto otra vez?"

DIRECCIÓN:	Rafael C. Sánchez S.J.
CRÉDITOS:	Productora: Instituto Fílmico UC, Cáritas Chile y Hogar de Cristo Dirección: Rafael C. Sánchez S.J. Jefe de producción: Ruth Argandoña Cámara: Luis Sotomayor Asistente de dirección: Alicia Vega Texto: Rudi Alicardi Narrador: Javier Miranda Sonido: Chilefilms, Jorge di Lauro Música original: Juan Amenábar- Guitarra: Liliana Pérez Corey; Flauta: Alberto Haras; Cello: Rodolfo Fernández; Piano: Cirilo Vía Nacionalidad: Chilena Año: 1957
AÑO:	1957
DURACIÓN:	19:18
COLECCIÓN:	Instituto Fílmico UC
ETIQUETAS:	Niños y Jóvenes, Vida Social/Co-producción Institucional/Política
VERSIÓN:	
PERIODO:	1956 - 1967
CATEGORÍA:	Documental

Figura 7. Página de reproducción de *Las callampas* (1957) en el Archivo Fílmico PUC

Fuente: Archivo Fílmico PUC (s. f.), captura del 15 de julio del 2020 (<http://archivofilmmico.uc.cl/archivo/las-callampas/>)

CONCLUSIONES

Debido a las particularidades de su derrotero histórico, los peligros de un *trop-plein* de memoria serían difícilmente apreciables en Chile, al menos en lo que concierne al ámbito de las producciones audiovisuales. En consecuencia, gran parte de las iniciativas de consulta archivística —privadas o públicas, institucionales o *amateur*— que han visto la luz durante las últimas décadas son bienvenidas de entrada como espaldarazos necesarios para la constitución y el enriquecimiento del campo de estudios sobre cine, área todavía “fragmentaria, dispersa e incompleta” (Salinas y Stange, 2008, p. 280).

Con respecto a este mismo punto, resulta evidente que la irrupción del digital y de internet ha otorgado a la universidad una oportunidad preciosa, abriéndole una vía de divulgación hasta entonces insospechada y enfrentándola, al mismo tiempo, a una serie de desafíos técnicos de difusión. Teniendo en cuenta lo anterior, parece sensato concluir, en primer lugar, que las plataformas virtuales evocadas no son más que la parte visible de un trabajo patrimonial y archivístico sostenido que se desarrolla a través de múltiples frentes, gracias al esfuerzo de unidades o servicios pertinentemente creados con el fin de resguardar los acervos universitarios.

En un plano más concreto, la segunda conclusión que se impone se refiere a los recorridos que las plataformas analizadas proponen. Estas privilegian, con respecto a aquello, un recorrido relativamente arborescente, en el que criterios disímiles (aunque por lo general temáticos) pueden, vía *tags* o palabras clave, generar conexiones entre los ítems catalogados, produciendo así nexos y puentes novedosos. Además, pareciera haber por regla general una organización deductiva, con páginas de inicio que ofrecen primero una panorámica de la colección para conducir luego a la ficha individual de cada obra. La vista general del catálogo y la ficha específica de cada filme, desde luego, se encuentran mediadas por las diferentes categorizaciones que cada equipo archivístico ha escogido, las cuales, como se ha visto, pueden responder también a criterios diversos.

El análisis somero de la organización espacial del cuerpo de las fichas de reproducción de cada sitio indica, asimismo, la existencia, aunque sutil, de distintas modalidades de interacción entre texto e imagen. Allí donde la Cineteca Virtual opta, por ejemplo, por una repartición más o menos proporcional, pero fraccionada de los espacios (al menos en términos de los ejes verticales, pues la página aparece claramente dividida en dos franjas), el Archivo Patrimonial de la USACH-UTE prefiere, en cambio, hacer figurar los metadatos dentro de una cápsula lateral, subordinada al reproductor, disponiendo la sinopsis y las etiquetas bajo el video, con lo cual evita la impresión de un espacio separado en dos bandas. A aquellas organizaciones en que imagen y texto se encuentran, por así decir, contrastados en un mismo eje horizontal, el sitio del Archivo Fílmico de la PUC opone una distribución exclusivamente vertical, donde los metadatos deben ser recuperados o descubiertos mediante desplazamiento hacia abajo de la rueda del ratón.

En tercer lugar, habría que reiterar que estos nuevos espacios de exhibición, a pesar de su carácter acotado, no son en ningún modo baladíes. Son, muy al contrario, verdaderos sitios, vale decir, según la fórmula de Cauquelin (2012), espacios ordenados “con miras a una acción” (p. 12). Como tales, pueden y deben ser pensados en su rol de instancias de remediación cultural más o menos traslúcidas¹⁴ (Bolter y Grusin, 2000, p. 46) que,

14 Bolter y Grusin (2000) diferencian las instancias de remediación “transparentes”, en las que “el medio digital intenta borrarse a sí mismo” (p. 45), de las “traslúcidas”, en las que “el nuevo medio no

sin necesariamente cuestionar el estatus de las imágenes que albergan, determinan o modifican su sentido, pues, al adoptar una dinámica museal, suspenden o ponen entre paréntesis la destinación cultural primera de las mismas, otorgándoles una segunda vida, informada por sus contextos de origen, pero autónoma también con respecto a ellos. Como en un museo, las obras pueden así, y acaso por primera vez, “ser contempladas por lo que son” (Déotte, 2007, p. 10), al interior de “un sitio (*situs*) común de exposición y de confrontación tal que pueden ser planteadas, solo a partir de él, preguntas propiamente estéticas: preguntas sobre el tiempo y el espacio; esto, tanto en lo que respecta a la obra como al sitio en sí” (Déotte, 2010, p. 31).

Ahora bien, esta lectura “al desnudo”, “contrastada”, que propicia el giro digital, supone, como el propio Horta (2013a) se encarga de precisar, un aspecto pedagógico ligado específicamente “[a] los metadatos que se adosan al archivo”, los cuales permiten “leerlo [con] una profundidad que no existe en la obra en sí misma” (p. 801). Y puesto que “el archivo no habla en sí mismo, sino que se apoya en el soporte que complementa una lectura de este” (Horta, 2013a, p. 801), se vuelve absolutamente necesario reflexionar sobre las modalidades que esa puesta en línea puede adoptar, sobre los presupuestos estético-ideológicos que la sustentan y justifican, y sobre la forma específica que adquiere el nuevo entorno de exposición de las obras, el sitio en el que se establecerá su “singular comercio” (Déotte, 2010, p. 64). Es ahí precisamente donde un trabajo más analítico en torno a su apariencia concreta puede abrir una reflexión fecunda, pues, como afirman Blouin y Rosenberg (2011):

La manera en que un archivo está formado —la esencia de su grano— se ve a menudo reflejada en su apariencia física. Al igual que los procesos por medio de los cuales adquiere ciertos tipos de fuentes, las apariencias reflejan conjuntos de valores particulares; y afirman, asimismo, formaciones sociales, culturales y políticas particulares. (p. 124; traducción del autor)¹⁵

En su estatus de patrimonio audiovisual à *part entière*, el conjunto de obras albergadas en las plataformas de visionado que hemos evocado requeriría ser acompañado, en fin, y más allá de los metadatos, por una investigación académica sistemática, que le otorgue sentido, lo contextualice e incluso lo tensione, de manera paralela a los esfuerzos siempre necesarios de restauración y conservación del material, siguiendo un

busca borrarse por completo” (p. 46). Aunque fieles a la naturaleza del antiguo medio, estas últimas permitirían una cierta maleabilidad y una reorganización de los materiales (textos, imágenes, filmes) remediados (p. 46).

15 “The way an archive is formed—the essence of its grain—is also often reflected in its physical appearance. Like the processes by which it acquires particular kinds of sources, appearances reflect particular sets of values; and both affirm particular social, cultural and political formations” (Blouin y Rosenberg, 2011, p. 124).

enfoque que debería ir, de acuerdo con Horta (2013a), “del acopio al discurso” (p. 796). Y esa investigación podrá, desde luego, referirse tanto a los contenidos del archivo como a los “procesos mediante los cuales [las fuentes archivísticas] son ensambladas, valorizadas y descritas” (Blouin y Rosenberg, 2011, p. 119; traducción del autor)¹⁶, pues ambas vertientes están íntimamente ligadas.

Ya afirmaba Païni (1992) que la elaboración de una literatura sostén es una de las tareas primordiales de los archivos fílmicos en su rol de transmisores de saber. Y esa labor, proseguía, no debe en absoluto ser entendida como un “apéndice de la conservación” (p. 12), pues de poco sirve “la felicidad engendrada por una copia perfectamente restaurada, si un punto de vista crítico [...] no impone el filme a la conciencia” (p. 45).

REFERENCIAS

- Alfaro, P., García, T., y Toledo, J. (2013). *Retratos de la UTE en 16 y 35 mm. Creación audiovisual y cine en la Universidad Técnica del Estado. Un proyecto de 1970 a 1981*. Analfabeta Ediciones.
- Almendras, R., y Ocaranza, K. (2013). La Universidad Técnica del Estado y su canal de televisión silenciado: UTE TV nueva visión educativa (1970-1973). En *Escenas olvidadas de la vía chilena al socialismo* (pp. 85-110). Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Archivo Patrimonial USACH. (9 de marzo del 2018). *Medios digitales desde el patrimonio audiovisual chileno* [archivo de video]. <https://www.youtube.com/watch?v=pHLNzqiK2a0>
- Audrerie, D. (2003). *Questions sur le patrimoine*. Éditions Confluences.
- Balmaceda, F. (ca. 1971). *Fundamentos teóricos de las nuevas actividades*. Archivo no publicado.
- Barroso Peña, G. (2018). *La dictadura de Pinochet a través del cine documental. 1974-2015*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Bergeron, Y. (2016). Musées et muséologie: entre cryogénéisation, ruptures et transformations. En F. Mairesse (Ed.), *Nouvelles tendances de la muséologie* (pp. 229-246). La Documentation Française.
- Blouin, F., y Rosenberg, W. G. (2011). *Processing the past: contesting authority in history and the archives*. Oxford University Press.

16 “[...] the processes by which sources were assembled, appraised, and described” (Blouin y Rosenberg, 2011, p. 119).

- Blümlinger, C. (2016). Le devenir-archive d'un film d'après-guerre: *Aubervilliers* (1946) d'Eli Lotar. En J. Maeck y M. Steinle (Eds.), *L'image d'archives: une image en devenir* (pp. 87-98). Presses Universitaires de Rennes.
- Bolter, D., y Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.
- Campos Pérez, M. (2015). Construcciones visuales y memorias de la dictadura de Pinochet a través de películas y reportajes extranjeros (1973-2013). *Amnis: Revue d'études des sociétés et cultures contemporaines Europe-Amérique*, 14.
- Campos Pérez, M. (2019). Para una historización de la relación entre cine y memoria. Las producciones sobre la dictadura de Pinochet (fines de los setenta e inicios de los ochenta). *Amnis: Revue d'études des sociétés et cultures contemporaines Europe-Amérique*, 18.
- Cauquelin, A. (2012). *Le site et le paysage*. Presses Universitaires de France.
- Ceja Alcalá, J. (2013). Imperfect archives and the principle of social praxis in the history of film preservation in Latin America. *The Moving Image*, 13(1), 66-97.
- Celedón, G., Doll, E., Donoso, A., y Carvallo, J. (2017). *Archivos documentales de Fernando Balmaceda y Armando Parot*. Ediciones Universidad de Valparaíso.
- Corro, P. (2014). Los documentales del carbón. En J. P. Concha y C. Robles (Eds.), *Estética y técnica en América Latina* (pp. 239-246). Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Corro, P., Van Diest, C., Larraín, C., y Alberdi, M. (2007). *Teorías del cine documental chileno: 1957-1973*. Instituto de Estética, Facultad de Filosofía, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Del Valle Dávila, I. (2014). *Cámaras en trance. El nuevo cine latinoamericano, un proyecto cinematográfico subcontinental*. Cuarto Propio.
- Del Valle Dávila, I. (2015). *Le nouveau cinéma latino-américain. 1960-1974*. Presses Universitaires de Rennes.
- Deloche, B. (2016). L'irruption du numérique au musée: de la muséologie à la noologie. En F. Mairesse (Ed.), *Nouvelles tendances de la muséologie* (pp. 145-157). La Documentation Française.
- Déotte, J. L. (2007). *Qu'est-ce qu'un appareil?* L'Harmattan.
- Déotte, J. L. (2010). *Le musée, l'origine de l'esthétique*. L'Harmattan.
- Donoso Fritz, K. (2019). *Cultura y dictadura: censuras, proyectos e institucionalidad cultural en Chile, 1973-1989*. Ediciones Universidad Alberto Hurtado.
- Edmonson, R. (2004). *Philosophie et principes de l'archivistique audiovisuelle*. UNESCO.

- Farías, M. (2019). La música en el documental institucional chileno: posibilidades de escucha y resignificación de un género. *Cine Documental*, 19, 1-26.
- Ferrari de Aguayo, L. (1972). Cine: inquietud universitaria. *Primer Plano*, 1(1), 29-33.
- Foster, H. (2017). Entretien avec Gabriel Ferreira Zacarias. *Marges: revue d'art contemporain*, 25, 140-145.
- Frick, C. (2011). *Saving cinema: the politics of preservation*. Oxford University Press.
- Guyot, J., y Rolland, T. (2011). *Les archives audiovisuelles: histoire, culture, politique*. Armand Colin.
- Horta, L. (2011). Políticas estatales en torno al patrimonio audiovisual: un fantasma recorre la memoria de Chile. *Revista Séptimo Arte*. <https://www.r7a.cl/article/politicas-estatales-en-torno-al-patrimonio-audiovisual-un-fantasma-recorre-la-memoria-de-chile/>
- Horta, L. (2013a). Archivos y recursos: los medios digitales en la preservación del patrimonio fílmico chileno. En *IX Bienal Iberoamericana de Comunicación: La imagen en las sociedades mediáticas latinoamericanas. Actas del encuentro* (pp. 796-803). Instituto de la Comunicación e Imagen.
- Horta, L. (2013b). Un cine posible: la producción cinematográfica de resistencia en los primeros años del régimen militar chileno. *Revista Séptimo Arte*. <http://www.r7a.cl/article/un-cine-posible-la-produccion-cinematografica-de-resistencia-en-los-primeros-anos-del-regimen-militar-chileno/>
- Horta, L. (2015a). Apostillas sobre la restauración de los documentales de Pedro Chaskel y Héctor Ríos. *Revista Séptimo Arte*. <https://www.r7a.cl/article/apostillas-sobre-la-restauracion-de-los-documentales-de-pedro-chaskel-y-hector-rios/>
- Horta, L. (2015b). La subversión de las imágenes: la producción de cortos documentales en la Universidad de Chile y su rol en la renovación del cine nacional 1960-1965. *Imagofagia*, 12. <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/863>
- Hurtado, M. (1986). *La industria cinematográfica en Chile*. CENECA.
- King, J. (1990). Chilean cinema in revolution and exile. En *Magical reels: a history of cinema in Latin America* (pp. 169-188). Verso.
- King, J. (1994). *El carrete mágico. Una historia del cine latinoamericano*. Tercer Mundo.
- Kofler, B. (1991). *Questions juridiques relatives aux archives audiovisuelles*. UNESCO.
- Lagos Olivero, C. (2019). *Cine chileno en el Santiago del apagón cultural (1980-1989)*. Ediciones Universidad Finis Terrae.

- León Frías, I. (2013). *El nuevo cine latinoamericano de los años sesenta. Entre el mito político y la modernidad fílmica*. Universidad de Lima.
- Liñero, G. (2008). Patrimonio audiovisual chileno: la memoria estresada. *LaFuga*, 7. <http://www.lafuga.cl/patrimonio-audiovisual-chileno/301>
- López, A. M. (1990). The battle of Chile: documentary, political process, and representation. En J. Burton (Ed.), *The social documentary in Latin America* (pp. 267-288). University of Pittsburgh Press. <https://www.uchile.cl/portal/extension-y-cultura/cineteca/proyectos-en-curso/110301/cinetecavirtualuchilecl>
- Marcilloux, P. (2013). *Les ego-archives. Traces documentaires et recherche de soi*. Presses Universitaires de Rennes.
- Martel, C. (2013). Looking back at electronic exchange with a media archeologist. An interview with Rick Prelinger by Caroline Martel 12½ years later. En A. Habid y M. Marie (Eds.), *L'avenir de la mémoire: patrimoine, restauration, réemploi cinématographiques* (pp. 115-124). <https://books.openedition.org/septentrion/2266>
- Mestman, M. (2016). Archivos y documentos del cine político de América Latina. Consideraciones sobre el devenir de las fuentes. En M. Villarroel (Ed.), *Memorias y representaciones en el cine chileno y latinoamericano* (pp. 203-224). LOM.
- Mouesca, J. (1988). *Plano secuencia de la memoria de Chile*. Ediciones del Litoral.
- Mouesca, J. (2005). *El documental chileno*. LOM.
- Mouesca, J., y Orellana, C. (2010). *Breve historia del cine chileno. Desde sus orígenes hasta nuestros días*. LOM.
- Olalla, J. (1965). Cine latinoamericano: Chile. *Tiempo de Cine*, 18-19, 72-75.
- Païni, D. (1992). *Conserver, montrer: où l'on en craint pas d'édifier un musée pour le cinéma*. Yellow Now.
- Pick, Z. (1990). Chilean documentary: continuity and disjunction. En J. Burton (Ed.), *The social documentary in Latin America* (pp. 109-130). University of Pittsburgh Press.
- Pinto, I. (2016). Crítica y crisis en el nuevo cine chileno. En M. Mestman (Ed.), *Las rupturas del 68 en el cine de América Latina* (pp. 185-211). Akal.
- Pinto, I., y Horta, L. (2010). Vías no realizadas en el cine político chileno. Parodia, extrañamiento y reflexividad. *Aisthesis*, 47, 128-141.
- Ramírez-Soto, E. (2019). *(Un)veiling bodies: a trajectory of Chilean post-dictatorship documentary*. Legenda.

- Recht, R. (1998). *Penser le patrimoine. Mise en scène et mise en ordre de l'art*. Hazan.
- Reveco, R. (2015). *Un cinéma sous tension. Une histoire du cinéma chilien: 1939-1973* (tesis de doctorado). Universidad de París VIII, Francia.
- Ricœur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Seuil.
- Riegl, A. (2008). *El culto moderno a los monumentos: caracteres y origen*. A. Machado Libros.
- Salinas, C., y Stange, H. (2008). *Historia del cine experimental en la Universidad de Chile 1957-1973*. Uqbar.
- Salinas, C., y Stange, H. (2009). Hacia una elucidación del campo de estudios sobre cine en Chile. *Aisthesis*, 46, 270-283.
- Sánchez, R. (1958). Callampas. *Mensaje*, 68, 134-135.
- Schärer, M. (2007). L'exposition, lieu de rencontré pour objets et acteurs. En P. A. Mariaux (Ed.), *Les lieux de la muséologie*. Peter Lang.
- Tadeo Fuica, B., y Keldjian, J. (2016). Digital Super 8mm: evaluating the contribution of digital technologies to film archives in Latin America. *The Moving Image*, 16(2), 72-90.
- Trabucco, S. (2014). *Con los ojos abiertos. El nuevo cine chileno y el movimiento del nuevo cine latinoamericano*. LOM.
- Treleani, M. (2014). Le patrimoine en ligne a-t-il un sens? *INA. E-dossier de l'audiovisuel: l'extension des usages de l'archive audiovisuelle*. <http://orbilu.uni.lu/bitstream/10993/20016/1/7234-libre.pdf>
- Van Mensch, P. (1992). *Towards a methodology of museology* (tesis de doctorado). Universidad de Zagreb, Croacia. <http://emuzeum.cz/admin/files/Peter-van-Mensch-disertace.pdf>
- Villarroel, M. (2005). *La voz de los cineastas. Cine e identidad chilena en el umbral del milenio*. Cuarto Propio.
- Villarroel, M. (2011). Las urgencias del patrimonio audiovisual. Entrevista a Ignacio Aliaga. *Revista Chilena de Antropología Visual*, 17, 163-175. http://www.rchav.cl/2011_17_ent01_villarroel.html#2
- Villarroel, M., y Mardones, I. (2012). *Señales contra el olvido: cine chileno recobrado*. Cuarto Propio.
- Wood, D. M. J. (2010). Film and the archive: nation, heritage, resistance. *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, 6(2), 162-174.

TENDENCIAS



IDENTIDADES PROFESIONALES, AGENCIAS Y MODELOS DE NEGOCIO: NOTAS SOBRE LA HISTORIA DE LA PUBLICIDAD EN BRASIL

BRUNA AUCAR*

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil
aucar@puc-rio.br

EVERARDO ROCHA**

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil
everardo@puc-rio.br

Recibido: 20/6/2020 Aceptado: 22/7/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4873>

Resumen. Este artículo analiza la constitución del campo publicitario a partir del surgimiento de empresas que organizan modelos productivos e identidades profesionales en torno a acciones colectivas. Se parte de la premisa de que la agencia era la institución responsable de rastrear las condiciones de existencia de un segmento, previamente inexistente. El estudio se centra en el examen de los primeros acuerdos profesionales instituidos por agencias entre mediados del siglo XIX y principios del XX en Estados Unidos y Europa, y la reproducción posterior de este patrón comercial en Brasil. Por lo tanto, buscamos resaltar, con los antecedentes históricos de estas agencias pioneras, el surgimiento de funciones profesionales y sus formas combinadas de acción para el reconocimiento social de la publicidad.

Palabras clave: agencias / acción colectiva / campo publicitario / publicidad / Eclética

* Doctora en Comunicación por la Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Coordinadora del Laboratorio de Antropología del Consumo en la misma universidad (véase <https://orcid.org/0000-0002-0166-2124>).

** Doctor en Antropología por la Universidade Federal do Rio de Janeiro Museu Nacional. Coordinador del Laboratorio de Antropología del Consumo en la Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (véase <https://orcid.org/0000-0001-5821-1917>).

PROFESSIONAL IDENTITIES, AGENCIES AND BUSINESS MODELS: NOTES ON THE HISTORY OF ADVERTISING IN BRAZIL

Abstract. This paper analyzes the constitution of the advertising field from the emergence of companies that organize productive models and professional identities around collective actions. It is based on the premise that the agency was the institution responsible for outlining the conditions for the existence of a segment which had never existed before. This study focuses on the examination of the first professional dispositions instituted by the agencies between the mid-nineteenth and early twentieth centuries in the United States and Europe, and the subsequent reproduction of this pattern of business in Brazil. Thus, it is sought to highlight, with the historical path of these pioneer agencies, the emergence of professional functions and their combined forms of action for the social recognition of the advertising field.

Keywords: agencies / collective action / advertising professional field / advertising / Eclética

IDENTIDADES PROFISSIONAIS, AGÊNCIAS E MODELOS DE NEGÓCIOS: NOTAS SOBRE A HISTÓRIA DA PUBLICIDADE NO BRASIL

Resumo. A constituição do campo publicitário é o foco central desta investigação. O artigo vai analisar o aparecimento de empresas que organizam modelos produtivos e identidades profissionais em torno de ações coletivas. Parte-se da premissa de que a agência foi a instituição responsável por traçar as condições de existência de um segmento, até então inexistente. O estudo concentra-se no exame das primeiras disposições profissionais instituídas pelas agências entre meados do século XIX e início do século XX nos Estados Unidos e na Europa e a posterior reprodução deste padrão de negócios no Brasil. Assim, procura-se realçar, com o percurso histórico destas agências pioneiras, o surgimento de funções profissionais e suas formas de atuação conjugadas para o reconhecimento social da publicidade.

Palavras-chave: agências / ação coletiva / campo publicitário / publicidade / Eclética

AGENCIAS Y DISPUTAS SIMBÓLICAS

Las numerosas comunicaciones relacionadas con el comercio o con los asuntos públicos, en general (quejas, anuncios, avisos clasificados, informes, decretos y otros), se pusieron en circulación social en diferentes momentos de la historia y en diferentes lugares en el espacio. Para algunos, avisos pegados en los muros o leídos en voz alta en el Foro Romano, gritos de comerciantes en la Ruta de la Seda, pregones en los mercados orientales, heraldos de cualquier señor feudal en la Europa medieval, avisos clasificados para la venta de granjas en el Brasil imperial o informes de escapes de esclavos en el antiguo Egipto (Malanga, 1976) pueden ser considerados como aquello que se convertiría después, desde el siglo XVIII, en lo que llamamos *publicidad*¹.

Por supuesto, este razonamiento tiene un sesgo etnocéntrico y evolucionista que tiende a percibir todo en la existencia humana como un simple embrión, una forma precaria o incorrecta de hacer lo que hacemos hoy (Lévi-Strauss, 1952/1973). Una buena manera de reafirmar quiénes somos y ratificar nuestros “éxitos” como sociedad es explicar que los antepasados “antiguamente” intentaban y no sabían o no lograban. Nuestro “progreso” les enseñó. Y, así, hay una especie de “genealogía heroica” que sustenta muchas de nuestras actividades profesionales (Rocha, 1985). El pasado, cercano o lejano, siempre puede ofrecer material de gran maleabilidad ideológica que puede usarse para negarlo por completo como “incorrecto” o “malo”, o para declararlo como “esfuerzo incipiente” y “bueno” que, sin embargo, solo con nosotros funcionó. En este sentido, el pasado puede explicar casi todo lo que queramos sobre el presente. Por lo tanto, muchas de las visiones o explicaciones sobre los “orígenes” de ciertos fenómenos, ocupaciones, prácticas o profesiones que encontramos en el mundo de hoy se deben a los esfuerzos por buscar un “pasado mítico” que las apoye y las legitime. Pero no es necesario entrar en esta discusión sobre “orígenes” o “determinaciones” para comprender que la organización de la actividad en las agencias fue la instancia responsable por los ajustes profesionales y el reconocimiento social que dio lugar a lo que llamamos *publicidad* en el mundo moderno-contemporáneo.

Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es demostrar que la agencia Eclética, creada en 1914, fue un evento central para la constitución del campo publicitario en Brasil. Las condiciones de existencia de este sector son el resultado y la expresión de tipos de interacción social y acción colectiva que ocurren mediados por las agencias y, especialmente, dentro y desde ellas, como lo indica la teoría de la acción colectiva de Becker (1977a). Es decir, una buena referencia para pensar en la *publicidad* y sus impactos en la

1 Los términos *publicidad* y *propaganda* se usarán como sinónimos por un asunto de estilo. En todo el trabajo se hace referencia a mensajes producidos por agencias y publicados en espacios pagados con el aval de un anunciante identificado.

cultura moderna contemporánea es el examen de estas instancias que organizaron una actuación conjunta y coordinada de identidades, cuya colaboración es precisa para que el trabajo suceda. Por lo tanto, es necesario mostrar que tales procesos de establecimiento de normas profesionales, especialización de funciones, modos operativos, regulaciones, formación de asociaciones y reflexiones críticas en el campo comienzan entre mediados del siglo XIX y principios del siglo XX con las primeras agencias en Estados Unidos y Europa, y la consiguiente reproducción de este modelo en Brasil.

Para fundamentar las cuestiones planteadas, investigamos como estudio de caso la trayectoria de formación de Eclética. La primera agencia del país reúne las condiciones materiales y simbólicas para el nacimiento del mercado de publicidad en Brasil. Esta empresa, que actuaba de manera muy incipiente, más como agente de anuncios en periódicos que como creadora de mensajes persuasivos, será determinante para la estructuración y fortalecimiento de un campo, así como para su organización empresarial y el posterior reconocimiento de la profesión en el país. Inspirada por prácticas de mercado internacionales, Eclética hizo efectivo ese modelo de negocios en Brasil y, con eso, abrió caminos para la institucionalización del sector publicitario. Poco a poco, clientes, marcas, profesionales, medios, profesores y estudiantes se articularon alrededor de algo que antes no se conocía en el país. Formaron un campo (Bourdieu, 1983), cuyo resultado fue uno de los segmentos más rentables de la economía, que actúa en prácticamente todos los sectores de la industria brasileña.

El objetivo aquí es investigar las actividades necesarias y las redes interconectadas para que la publicidad aparezca como una realidad socialmente legitimada. A partir de su comprensión dentro de los parámetros históricos del capitalismo, la constitución de las agencias de propaganda se materializa como la estructura necesaria para proporcionar el surgimiento del anuncio como necesidad del proceso productivo. El interaccionismo simbólico de Becker (1977a, 1977b, 1986) se aplicará para una interpretación de la estructura funcional y los modos de relación puestos en práctica por Eclética. La investigación también destaca la noción de campo social, propuesta por el sociólogo Pierre Bourdieu (1983). El campo representa un espacio simbólico o un “poder simbólico”, un escenario de luchas para legitimar códigos y signos de pertenencia y adecuación determinados por sus propios agentes en conflicto. Las representaciones validadas por los actores sociales deliberan rituales y valores planificados para cada estructura dentro del campo, que posee lógicas y jerarquías propias. De esta manera, la formación de un campo caracteriza la autonomía de cierto dominio dentro de la esfera social. El concepto de campo estaría más ligado a las redes de poder trabadas en un espacio simbólico, mientras que el análisis de Becker estaría más concentrado en las cadenas de acciones, en las estructuras de apoyo de un mundo social y sus actividades conjugadas.

Siguiendo esta perspectiva, podemos decir que algo se define cuando las identidades y las organizaciones se fusionan para la realización de ciertas acciones que

permiten la existencia de eventos y productos específicos de tal "mundo". Cualquiera que sea el objeto, está delimitado por el conjunto de agentes sociales que realizan actividades correlacionadas para que aparezca esta producción: "Cada actividad es el trabajo de alguien. Esto significa que para comprender una actividad, sea la que sea, es necesario entenderla con las personas para quienes esa actividad es un trabajo" (Becker, 2013, p. 132). Son las actividades colectivas humanas, en negociación permanente de significados y poderes, las que crean productos sociales y marcas de identidad, así como las estructuras que proporcionan los sistemas de creación de estos productos e identidades (Bourdieu, 1983).

Becker (1977a) sugiere que las estrategias de interacción y los rituales son elementos básicos para comprender los procesos sociales, destacando a los actores y la cadena de eventos como modeladores de un determinado sistema cultural. Las actividades que conocemos implican la división del trabajo con sus elaborados circuitos de colaboración. En el proceso de composición, ya sea de una representación o de un artefacto, se requiere una cadena de tareas y una concatenación de actos intencionales. Los actores que producen los anuncios dentro de una agencia de publicidad, sus enlaces cooperativos y redes de convenciones, por ejemplo, son encadenamientos necesarios para materializar este tipo de comunicación.

En este sentido, la publicidad se establece como una profesión de nuestro tiempo, a partir de ciertas condiciones que fueron determinantes para demarcar un campo y una producción material y simbólica específica. El desarrollo del capitalismo, la innovación tecnológica, el crecimiento de la vida en la ciudad, la expansión del mercado de consumo y de los medios de comunicación, a partir del cambio del siglo XVIII para el XIX, proporcionaron la organización de nuevas cadenas de actividad profesional. Por lo tanto, la perspectiva histórica es fundamental para comprender la narrativa publicitaria como resultado de una acción colectiva entre individuos organizados alrededor de estructuras productivas específicas de un período determinado.

Las agencias se materializaron proporcionando el equipo necesario que combinaba los elementos para convertir el anuncio publicitario en parte del proceso productivo capitalista. Fueron estas organizaciones empresariales las que enlistaron personas, interacciones y convenciones que demarcaron la profesión del publicitario, sus representaciones, prácticas y reconocimiento social y legal. La teoría de la acción colectiva muestra que el comportamiento de los individuos o grupos, los valores morales, los estereotipos, así como la creación de estructuras o instituciones sociales, son el resultado de mecanismos de interacción, vínculos socialmente establecidos, redes que ponen a los actores en conexión e interdependencia. Así, la consecuencia concreta de las acciones individuales ocurre como resultado de los mecanismos de intercambio, los espacios de convivencia y los dispositivos de apego institucional. Las identidades se conciben como

la internalización de los procesos socialmente construidos en cada espacio y en cada momento histórico; los comportamientos están diseñados en el discurso de la acción. “Podemos describir a los miembros de los diversos mundos adoptando como criterio el grado en que participan de los comportamientos regulares que constituyen la acción colectiva del mundo al que pertenecen y los cuales dependen del resultado de esta acción” (Becker, 1977b, p. 11).

La publicidad es un discurso que proyecta una interpretación de la realidad, que articula y jerarquiza bienes y personas, apuntando al evento de consumo. Desde los “tiempos heroicos de la propaganda”² hasta la actualidad de esta poderosa industria, la publicidad se instituyó mediante la construcción de códigos culturales que actuaban como parte del proceso de creación de significado en la cultura (Wagner, 2010). En este sentido, interpretar la trayectoria de la publicidad a través de la formación de sus agencias es un intento de comprender que, al menos en parte, los anuncios, como resultado socialmente compartido, se basan en la construcción de un campo, su organización empresarial, su división de roles y su posterior reconocimiento público.

ENCAJE DE LAS PIEZAS Y CAMPO PROFESIONAL

Las primeras agencias de publicidad en Estados Unidos surgen en el período que Karl Polanyi llamó “cien años de paz”. Su importante estudio *La gran transformación* (1944/2012) define el ciclo entre 1815 y 1914 como un tiempo pacífico, sin conflictos importantes entre las grandes potencias. El crecimiento económico y las buenas relaciones entre países dieron la apariencia de una prosperidad relativa, con un entorno empresarial favorable para los negocios, expansión de las capacidades industriales y aceleración de la circulación de mercaderías e intercambios comerciales.

El mercado estaba demasiado interesado en la paz y practicaba una política distinta a la ejercida en épocas anteriores de la historia, cuando la organización comercial se basaba en guerras, conflictos, trampas, luchas corporales, y tenía como personajes a figuras como exploradores, conquistadores y traficantes de esclavos. Durante los “cien años de paz”, los grandes comerciantes e industriales se dieron cuenta de que este clima era bueno para los negocios, ya que estimulaba las transacciones internacionales, contribuía a la expansión de los mercados y hacía que las personas ocuparan el espacio público y gastaran rápidamente el dinero que ganaban (Rocha, Frid y Corbo, 2016).

2 En el libro raro *Os tempos heroicos da propaganda*, el autor Genival Rabelo (1956) publica artículos escritos para la revista *PN - Política & Negócios* sobre las agencias pioneras. En las principales publicaciones sobre el segmento se acordó llamar “tiempos heroicos de la propaganda” al período que va entre 1914 y 1935, en el que se produjo la fundación de las agencias más antiguas de Brasil.

En Estados Unidos, Francia, Alemania e Inglaterra había agencias desde mediados del siglo XIX. El término *advertising agencies* posiblemente fue utilizado por primera vez por Volney Palmer en Filadelfia (Pincas y Loiseau, 2008). En 1842, su compañía creó anuncios e instituyó la cobranza de comisión a los periódicos para vender espacios publicitarios (Pincas y Loiseau, 2008). El desarrollo de un modelo de negocio estandarizado y rutinario comienza a proporcionar la base para delimitar el mundo publicitario. La institucionalización de esta remuneración financiera ya articula una relación entre los operadores de este mercado (la agencia, el periódico y el cliente) en conexión e interdependencia. La legitimidad del campo es promovida por los propios agentes sociales que crean y circulan ciertos tipos de conducta, normativas, comportamiento, términos e identidades (Becker, 1977a). Una vez establecidos, son "borradas" las relaciones de poder que las originaron y la percepción dominante que rige las prácticas en el campo se hace más evidente y naturalizada (Bourdieu, 1983). En este sentido, la simple adopción de una comisión de venta estipulada no por actores sociales singulares, sino por una institución comercial comienza a organizar los supuestos que regirían la actividad publicitaria previamente dispersa y desorganizada, lo que opacaba o incluso impedía el reconocimiento del campo.

La iniciativa de Palmer suscita confianza y reúne a otros actores sociales que asumirán una fuerza específica dentro del universo publicitario, ocupando una "posición relativa" en este espacio. El conjunto de fuerzas objetivas del campo se impone a todos los agentes, inflexibles a los designios individuales (Bourdieu, 1983). El estado incipiente del sector brinda la oportunidad de establecer principios y formas de acción innovadores, su propia estética, significados y relaciones de poder duraderos.

Por lo tanto, aproximadamente dos décadas después de las reglas de remuneración que permiten el financiamiento del negocio, se marca un nuevo hito en la regulación del mundo publicitario. N. W. Ayer & Son, fundada en 1869, fue la primera agencia en asumir la responsabilidad del contenido de los anuncios y en introducir el contrato abierto, que cambió definitivamente el mercado publicitario. El *open contract* garantizaba los precios más bajos posibles para los clientes en espacios de prensa. Sobre este precio se cobraba una comisión que osciló entre el 8,5 % y el 15 %. A partir de 1909, el contrato abierto se conoció como O. C. + 15 % de comisión de la agencia. Este modelo luego se convirtió en el estándar para las transacciones publicitarias (Hower, 1978).

N. W. Ayer & Son es considerada una de las agencias más influyentes en la formación del campo publicitario (Hower, 1978). Con ella surge también la dimensión de un "conocimiento", algo absolutamente fundamental en el proceso de consolidación del campo. Fue Ayer quien publicó los textos: *Ayer & Son's Manual for Advertisers* y *The Advertiser's Guide* (Hower, 1978), que estableció las funciones, catalogó espacios publicitarios, definió roles y presentó reflexiones y conocimientos sobre el mundo publicitario. Tales procedimientos constituyeron una especie de manual de la creación de anuncios publicitarios

que sirve no solo para la materialización de la producción, sino también para la construcción de identidades profesionales.

La representación del papel de cada actor social ocurre incluso fuera del ámbito de la agencia y se compone como una identidad cultural (Becker, 1977a, 1977b). En consecuencia, es posible observar el proceso de interaccionismo simbólico actuar en la estructuración de las normas de comportamiento adoptadas, en la disposición de las acciones, en los pasos por cumplir y en los vínculos de colaboración entre las diferentes partes de las empresas.

De esta manera, cada agente, en el marco de su identidad profesional, puede poner en práctica una competencia característica, elaborada por las convenciones de su sector, de modo que el anuncio se construyera de forma combinada y apareciera socialmente sólido. En este sentido, el éxito del sistema y la fabricación de un producto se deben a la articulación de las identidades individuales proyectadas dentro de una agencia, sus enlaces cooperativos a través de circuitos integrados.

Con el lanzamiento de publicaciones, Ayer activó mecanismos esenciales para legitimar el campo. Los manuales, libros, ediciones, guías, boletines y publicaciones periódicas son objetos materiales de inmensa fuerza simbólica, ya que están asociados con el conocimiento, la información y la educación, lo que siempre genera discursos nobles y positivos con respecto a estos objetos. También está el sentido de propagador cultural, un componente que trasciende el espacio y el tiempo, inscribiendo los contenidos de las publicaciones en un imaginario socialmente compartido y en la propia historia. Así, los escritos sobre la operación de una agencia de publicidad han ennoblecido las representaciones sociales de estos profesionales, asegurando su reconocimiento y prestigio; han contribuido para la génesis histórica del sector, además de haber sido la piedra angular para validar estas prácticas como un “saber” de nivel universitario (Rocha, 1985).

En 1878, J. W. Thompson fue inaugurada después de la compra de la agencia Carlton & Smith en Nueva York³. A fines del siglo XIX, con la aceleración de la Revolución Industrial y el desarrollo de economías más productivas, JWT, el acrónimo por el cual la compañía se hizo conocida, supo aprovechar las oportunidades y ayudar a varios comerciantes en sus objetivos de ventas. Desde finales de la década de 1870 hasta la década de 1910, se produjo una rápida industrialización en las ciudades estadounidenses, con innovaciones científicas y tecnológicas, y el crecimiento de grandes empresas (Polanyi, 1944/2012). En la víspera del nuevo siglo, JWT decide contratar escritores y artistas para impulsar la publicidad de estas empresas en auge y ayudar a vender más espacio en los periódicos (Penteado, 2004). Este fue un movimiento notable para legitimar el campo de la

3 Véase su página web: www.jwt.com/history

publicidad, ya que comienza a darse cuenta de que el negocio debe incorporar ideas creativas para impulsar las ventas. Nace un borrador del departamento creativo, y con ello la elaboración de anuncios más complejos. Este modelo, que explotó la creatividad en la entrega de mensajes comerciales, hizo que la actividad publicitaria ganara expansión, mejora y, quizás principalmente, el *glamour* necesario para su visibilidad sociocultural. Los profesionales refinaron sus técnicas y desarrollaron estrictos criterios de calidad durante las décadas siguientes en varias partes del mundo. De esta manera, JWT delinea el sistema jerárquico que aún prevalece en la división profesional de agencias. El área de creación se considera el centro de la empresa, el sector que alimenta a los demás, el responsable de una reunión de acciones y su interdependencia (Knoploch, 1980). Es el departamento más prestigioso y mejor pagado. La mitología profesional indica que se necesita un “talento” especial, un don “sublime” para ejercerlo (Rocha, 1985). Por lo tanto, existe una inclinación de otros segmentos a satisfacer sus demandas, ya que la integralidad del negocio dependería de la aptitud creativa.

La proyección de un departamento específico para producir un tipo singular de acción era indicativo de futuras disposiciones profesionales en torno a secciones que ejecutan actividades independientes e interconectadas. Desde entonces, las agencias se han basado en un modelo o patrón básico de cuatro divisiones principales: servicio, planificación, medios y creación, que pueden diferenciar una empresa de publicidad de los otros emprendimientos corporativos. Cada sucursal reúne agentes que diseñan el trabajo, lo realizan, suministran equipos y materiales, y organizan los canales de publicidad para la audiencia que consumirá el mensaje. Juntos, estos sectores forman una red cooperativa determinante para la materialización del anuncio. Estos enlaces de colaboración siguen una rutina de tareas definidas por las convenciones del campo publicitario. Es decir, para que se realice un anuncio, las agencias siguen una cadena de tareas interpuestas en fases o en metódicos procesos de producción.

El desempeño corporativo de JWT se amplió después a nuevos mercados y a otros países. La apertura de la sucursal portuguesa contó con la colaboración del poeta Fernando Pessoa. Es del escritor la célebre frase publicitaria “Primero se extraña, luego se entraña”, creada para la campaña de Coca-Cola de 1928, que disparó las ventas (Almeida, 1954). En 1927, JWT abre las primeras oficinas en Egipto y Sudáfrica⁴. Es el comienzo del proceso de internacionalización de la empresa publicitaria y el campo finalmente se consolida. El mundo está empezando no solo a saber que existe, sino también a conocer qué es la publicidad para las agencias estadounidenses que la definen y exportan el modelo de negocio a muchos países, incluido Brasil, como veremos más adelante. La constitución de nuevas agencias de publicidad en otros lugares reúne elementos de la

4 Véase su página web: www.jwt.com/history

práctica, quizás aún dispersos, con normatividades y roles bien definidos, metodologías de trabajo, vínculos con los espacios de comunicación y reflexiones sobre sus procesos de producción. Se definen los fundamentos del segmento, la imagen profesional y el equipo necesario para el sector. Al igual que con cualquier campo de actividades o prácticas sociales, estas compañías desarrollaron formas estandarizadas de soportes con significados convencionales que apoyaban un sistema de representaciones.

La expansión del mercado publicitario, que está claramente en línea con la economía moderna y contemporánea, conduce al siguiente paso: a la transformación definitiva de esas prácticas profesionales recién organizadas en un complejo campo de conocimiento. En este nuevo momento del proceso, se delinearon actividades tales como ubicación de mercados incipientes, estudios del poder adquisitivo de clientes potenciales, encuestas con consumidores, análisis de ventas y canales de distribución, estrategias de optimización de medios, reunión de “talentos” para la creación de anuncios. Todo esto forma parte de lo que llamaríamos “publicidad moderna”: construcción larga y laboriosa de un campo que tiene en la agencia su realidad más precisa.

PUBLICIDAD A LA BRASILEÑA

Eclética, la primera agencia brasileña, se fundó en mayo de 1914 en São Paulo, con la definición de su propio campo de trabajo y la estructura de un modelo de negocio. Por lo tanto, reunía las premisas necesarias (remuneración definida, modelo de contrato, responsabilidad por lo que anunciaba, definición de actividades y funciones, recopilación de conocimiento) para la existencia del campo publicitario en el país. Esta empresa, aunque creando mensajes persuasivos actuaba también, principalmente, como agente de publicidad en periódicos, fue crucial para la certificación social de la publicidad en Brasil.

La agencia de publicidad nacional más antigua era propiedad del empresario Jocelyn Benaton y del periodista João Castaldi (Rabelo, 1956). El modelo de negocio que suponía la relación entre cliente, agencia y vehículo necesitaba imponerse en el contexto de un nuevo mercado, el brasileño, aún no maduro para una comprensión clara de lo que se venía haciendo durante más de medio siglo en capitalismo más avanzados. No por casualidad uno de los movimientos de Eclética fue explicarse y explicar la naturaleza de su negocio en los anuncios de los periódicos. El anuncio, con la imagen que hace referencia a *El pensador* de Rodin, está acompañado por el siguiente texto:

Piense antes de implementar su plan de publicidad. La publicidad es efectiva cuando se hace bien y se distribuye con criterio, evitando gastos innecesarios. Es necesario tener en cuenta siempre la circulación del periódico, el medio en el que circula, cómo hacer el anuncio, la disposición y los lugares en que el producto se puede lanzar. Por lo tanto, es recomendable que todo negociante que desea

aumentar su negocio consulte sobre este tema a la Compañía de Publicidad "A Eclética", en Rua Boa Vista, 24⁵.



REFLECTA ANTES

de pôr em execução o seu plano de propaganda. A propaganda é efficaz quando bem feita o distribuída com critério, evitando gastos inúteis. É preciso ter sempre em vista a tiragem do jornal, meio em que circula, modo de confeccionar o annuncio, disposição e logares em que o producto possa ser lançado. Portanto, é providente todo o negociante que deseja augmentar seus negocios consultar sobre este assumpto a Empresa de Publicidade

"A ECLECTICA"

á rua Boa Vista, 24.

Antes del surgimiento de las agencias, fueron los propios vehículos de comunicación los que vendieron sus espacios directamente, un modelo que todavía está vivo en algunas ciudades del interior (Barbosa, 2007). La prensa era bastante pobre en publicidad y dependía de lazos políticos. Reinaba el modelo opinativo, que servía de plataforma para vehicular textos extensos con apreciaciones políticas y quejas sociales. El periodismo de

5 El anuncio fue publicado en el diario *O Estado de S. Paulo*, edición del 26 de febrero de 1925, p. 16 (véase www.acervo.estadao.com.br).

ese comienzo de siglo estaba estrechamente relacionado con la idea de vocación, como una especie de sacerdocio, separada de la intención capitalista de obtener ganancias (Barbosa, 2007).

El proceso de publicación de anuncios funcionó de manera informal. En general, un comerciante estaba de acuerdo en anunciar en los periódicos cuando consideraba que el corredor era una persona buena o venía indicado por un político influyente. La publicidad era rudimentaria y el corredor un solicitante inconveniente, que vendía lo que no era necesario comprar. Algunos establecimientos colocaban avisos de este tipo: "Esta casa no da limosna y no atiende a personas de la publicidad" (Rabelo, 1956, p. 92).

Con las primeras compañías de publicidad, los clientes y los periódicos comenzaron a darse cuenta de que participar en este proceso traería prosperidad a las ventas. Además de eso, las agencias brasileñas empezaron a construir la identidad cultural de la profesión publicitaria que la distanciaba del corredor. Con las convenciones que se establecían, la actividad, una vez marginada como un oficio menor o ni siquiera percibida como tal en las primeras décadas del siglo xx, gradualmente ganó una posición social establecida y con ello estatus y prestigio (Rocha, 1985). Así, Eclética se estructura para atender a los periódicos, como *O Estado de S. Paulo*, y se establece en Río de Janeiro desde 1918 (Rabelo, 1956).

En los primeros años, Eclética opera espacios de negociación en la prensa, pero al mismo ritmo que se desarrollan los mercados y se estructura del campo publicitario, obtiene las cuentas más importantes del mercado, como las de Ford Motor Co. y Texaco (Abreu y Paula, 2007). Con la conquista de la cuenta de Ford en 1925, la agencia engendra una cadena de acciones y redes de dependencia que integra varios agentes, hasta entonces desorganizados. Estos enlaces de colaboración y actividades relacionadas fueron fundamentales para que el anuncio se percibiera como una narrativa relevante en Brasil. Eclética fue la primera en materializar esta acción conjunta al diseñar dispositivos, normas productivas, conocimientos y técnicas productivas basadas en estándares preexistentes en el mercado norteamericano.

La estrategia de comunicación moderna de Ford también incluía anuncios en periódicos de ciudades del interior del país, ya que la empresa tenía concesionarios en todo Brasil. Pero el temor de los propietarios de estos periódicos frente a la "gente publicitaria" dificultó el contacto y el ingreso de la agencia a esas ciudades. El éxito llegó a depender de los anunciantes que viajaban por el país, tratando de convencer a los propietarios de periódicos de que la publicidad era prometedora y capaz de aumentar sus ingresos. Para superar las dificultades, una iniciativa fue importante: la creación, en asociación con Ford, de un sistema de premiación para los agentes por automóviles vendidos (Rabelo, 1956).

Cada conjunto de reglas que dan forma a una nueva manera de actuar en un espacio social provoca una remodelación de los comportamientos y de los lenguajes del campo.

Los procesos productivos se modifican y se establecen otras convenciones para tratar nuevas propuestas, funciones, aparatos, herramientas y recursos. En este sentido, los agentes que estaban acostumbrados a un modelo de acción social enfrentan el desafío de promover adaptaciones de conductas y roles, lo que tiene consecuencias para sus disposiciones subjetivas y culturales (Becker, 1977b).

A menudo, es necesario dejar de lado las convenciones antiguas y aprender a batallar con nuevos equipos y materiales. Los profesionales y los agentes sociales que no se adaptan pueden ver amenazado su capital simbólico y perder su prestigio, del mismo modo que aquellos que se adaptan fácilmente pueden ganar o incluso escalar posiciones jerárquicas, ya sea en un entorno particular o dentro del espacio social en su conjunto (Bourdieu, 1983). La alteración de una convención también transforma la percepción de la estética de un campo, además de ampliar las posibilidades de actuar y emplear a nuevos profesionales (Becker, 1977a).

Después de la instalación y consolidación de los primeros mercados en Brasil, Eclética buscó, de la misma manera que JWT años antes, visibilidad en el mercado extranjero, no solo para ganar clientes en otros países, sino también para adquirir estatus, importante capital simbólico de un negocio en proceso de estructuración en Brasil.

Además de Ford y Texaco, Eclética atendió las cuentas más importantes de las primeras décadas del siglo xx, como Schering, Sabonetes Eucalol, Biscoitos Aymoré, Chocolate Lacta, Guaraná Espumante, Indústria Matarazzo y Westinghouse. Para Texaco, produjo mapas de las principales carreteras brasileñas, con signos de sus estaciones de servicio (Reis, 1990). Con Eclética, varios actores del mercado (comerciantes, empresarios, farmacéuticos, agentes de mercado financiero, industriales, subastadores) comienzan a descubrir el poder de la publicidad en el proceso de legitimación. De hecho, se trata del movimiento de consolidación de un modelo de negocio, el negocio de la publicidad, compuesto por posiciones, funciones específicas, jerarquías, tecnologías, normas, capital simbólico y producción organizada de agentes conjugados (Becker, 1986). Esta disposición inicial fue probada más tarde por otras agencias, lo que amplió el campo en el país, como lo atestigua Julio Cosi, uno de los primeros directores de Eclética, en una declaración a Rabelo (1956): "Eclética siempre ha sido una especie de célula *mater* en propaganda. De allí surgieron elementos que, después de la experimentación, fundaron nuevas agencias, expandiendo el campo de la publicidad" (p. 85).

Aun así, los roles todavía no estaban claramente definidos en cada sector y la agencia operaba como un importante asesor para las actividades comerciales. Los propietarios de Eclética estuvieron involucrados en varias facetas del negocio del cliente en una relación cercana, como fue el caso de la fundación de la gran tienda de ropa A Capital, donde la agencia buscó el lugar, el mejor punto de venta y la propia instalación de la tienda (Rabelo, 1956).

Los primeros trabajos de investigación publicitaria en Brasil también tuvieron lugar en el llamado Departamento de Asuntos Extranjeros de Eclética, que promovió la investigación de mercado con consumidores y anunciantes. El gran número de departamentos y el intercambio de tareas dentro de una agencia enfatizan el carácter complejo y multifacético de la producción publicitaria. Cuanto más robustas y sofisticadas sean las divisiones de una empresa, mayor será la importancia del campo y de su complejo orden productivo. Según Becker (1977a, 1977b), la aparición de un nuevo sector reorganiza las relaciones de poder y los ordenamientos jerárquicos del conjunto. Las divisiones elaboradas por las agencias estadounidenses desde la segunda mitad del siglo XIX prevalecieron como modelos de estructura interna formal no solo para Brasil, sino también para la mayoría de las agencias de publicidad del mundo.

Eclética pretendía establecer una secuencia de acciones coordinadas para desarrollar los anuncios, de modo que la investigación y la recopilación de datos se vuelvan parte del conjunto de prácticas que valoran el trabajo realizado y la legitimación social del campo. Para Becker (1977a), el tiempo y la práctica transforman las actividades en un modelo de gestión de rutina, ya que una vez aprendidos y realizados de manera eficiente por los diferentes profesionales en sus roles específicos, crean una "realidad" particular de esa profesión. Las prácticas se repiten y la rutina toma forma. Un primer movimiento, al recibir una cuenta, es recopilar información sobre el producto, su fabricación, características principales, finalidad, precio, distribución, diferencias con el de la competencia y capacidad pecuniaria de los clientes. El segundo movimiento de la rutina publicitaria sería definir el vehículo capaz de llegar a los clientes que se quiere ganar, considerando el precio y la ubicación. El tercer paso es planificar y crear los anuncios, reuniendo texto y presentación gráfica.

La interconexión entre sectores de la agencia inventa, define y consolida la idea de acción colectiva; construye las diferentes identidades profesionales en torno a la práctica, valores y convenciones compartidas por el campo publicitario. Este interaccionismo, en el mismo gesto, agudiza el sentido de pertenencia al emprendimiento colectivo y refuerza el efecto de recompensa de cada agente por su forma específica de encajar en el producto final: el anuncio como resultado tangible de la acción colectiva de ese mundo. El intercambio dependiente entre las partes produce sentido común de valor de lo que se produce colectivamente.

En la medida en que un mundo ha constituido su propia rutina y ha establecido formas convencionales de realizar las actividades a las que sus miembros habitualmente se dedican, las personas podrán participar como miembros totalmente competentes, es decir, que saben exactamente cómo hacerlo bien y fácilmente todo lo que hay que hacer. (Becker, 1977b, p. 24)

La relación con los medios de comunicación (proximidad y distancias negociadas en la definición de los límites profesionales entre anunciantes y periodistas) lleva

a Eclética a organizar los “anuncios clasificados” del periódico *O Estado de S. Paulo*, teniendo exclusividad de publicación en la nueva sección. El surgimiento de esta subdivisión fue muy celebrado por la industria y el comercio, y hasta el día de hoy es un espacio fuerte en el escenario de la prensa brasileña. El modelo ya era habitual en los periódicos internacionales.

La falta de reconocimiento público de la profesión publicitaria a principios del siglo xx fue tal que los anunciantes ocultaron información sobre sus negocios. En este proceso de validación de su propio campo, Eclética comienza a publicar *Jornal dos Jornais*, con tablas de precios, dimensiones de columnas y páginas de Brasil y del extranjero, precios de suscripción, tiradas de impresión, así como datos informativos y estadísticos sobre la prensa en general (Rabelo, 1956). El resultado fue muy importante en el sentido de legitimización, lo cual llevó a la compañía a lanzar el *Anuario de la prensa brasileña* y la revista *Propaganda*, claramente enfocada en divulgar la profesión y las ventajas de aumentar la publicidad para el mundo comercial (Rabelo, 1956). Al igual que los manuales y guías lanzados por N. W. Ayer & Son, las publicaciones produjeron un *know-how* y dieron prestigio al campo. Las ediciones con estudios sobre procesos productivos, organización y catalogación de información sobre el negocio, además de articular a diferentes agentes, dan visibilidad a una representación de la profesión publicitaria, que primero debía ser reconocida en el universo empresarial y, más tarde, en la sociedad en general. Las publicaciones sirven como puentes estratégicos para conectar a los profesionales de la publicidad, los medios, las empresas y el público, generando los contenidos de un “conocimiento” específico y legitimando los temas del sector. Además, presentar datos estadísticos sobre cualquier cosa puede ser parte integrante de una idea de honestidad, éxito, transparencia y claridad. La efectividad simbólica de estas publicaciones es, por lo tanto, un instrumento fuerte para la validación de campo (Bourdieu, 1998).

De una forma u otra, con más o menos énfasis, Eclética ha sido la piedra angular en la organización de la publicidad como negocio en Brasil, proporcionando a todos los involucrados en el proceso —anunciantes, vehículos, clientes, consumidores y, sobre todo, a sus propios empleados— la percepción de un campo profesional. Al reproducir modelos internacionales ya relativamente legitimados, operó el inicio del proceso de hacer que la publicidad exista como tal en el país. Al final de la Primera Guerra Mundial, Brasil tenía otras cuatro agencias de publicidad, además de Eclética: Francisco Pettinati, Edanée, Valentim Haris, y Pedro Didier e Antônio Vaudagnoti (Ramos y Marcondes, 1995). Eclética cerró a principios de la década de 1960. Estrictamente hablando, hay registros de agencias más antiguas. Una podría haber sido la Compañía de Publicidad y Comercio, establecida en São Paulo en 1891 por Honório da Fonseca, exeditor del periódico *Correio Paulistano* (Reis, 1990). Sin embargo, en este caso, no se caracterizó por organizar un campo de prácticas o un modelo de negocio que estableciera los parámetros de la profesión publicitaria.

CONSIDERACIONES FINALES

El negocio publicitario en Brasil es complejo y sofisticado, con la integración de una serie de elementos, funciones y reglas en torno a la agencia. La producción de anuncios en una empresa de publicidad, como hemos visto, implica la articulación de múltiples agentes, sujetos que “hacen cosas juntos” e interactúan entre sí a través de convenciones, creadas y compartidas, vínculos y tramas establecidas con el mundo exterior. El “drama de la acción” se traduce como la capacidad transformadora de los agentes sociales (Becker, 1986).

De esta forma, podemos sintetizar los principales movimientos institucionales de Eclética en las siguientes acciones: (a) negociación de espacios mediáticos, que marcó la posición de la agencia como mediadora de las relaciones entre empresas y medios; (b) interconexión de los diferentes sectores productivos, con el establecimiento de funciones definidas y rutinas específicas, dispositivos fundamentales para la construcción de identidades profesionales; (c) sofisticación del proceso de elaboración de anuncios, a través de la sistematización de la investigación y la recopilación de datos; (d) buscar nuevos mercados, una estrategia que amplió el alcance y la visibilidad de las empresas; (e) consolidación de la sección clasificada de la prensa brasileña, un proceso que condujo a la conquista de un espacio noble para su propio desempeño; (f) difusión de publicaciones periódicas, folletos explicativos para su operación y rendición de cuentas, con el objetivo de legitimar y exaltar sus triunfos corporativos, además de valorar la profesión a través de un dispositivo vinculado al conocimiento. Este conjunto de actividades convirtió a Eclética en un *locus* central para la apertura y consolidación del campo en Brasil. Así, el dominio de la publicidad encuentra en la agencia el hilo conductor de la dinámica organizacional que delimita su desempeño, el reconocimiento de la profesión y la publicidad como expresión de un sistema social anclado en el consumo.

Por lo tanto, la aparición de una narrativa publicitaria en la vida social está estrechamente relacionada con sus actores y el diálogo de ellos con su tiempo. Los rituales y las estrategias de intercambio son elementos preciosos para la construcción de cada campo en su conjunto, como señala Bourdieu (1983). El anuncio es la cara expresada públicamente de la dinámica social, y se puede pensar considerando los contextos, experiencias y trayectorias de sus creadores. En este sentido, la construcción de identidades profesionales en torno a las empresas de publicidad ha creado conductas aceptables y legítimas para explicar una nueva “realidad”, tanto social como profesional (Becker, 1977a).

Este estudio examinó el proceso de acciones colectivas en el que los actores sociales, en interacción permanente, ordenan y actualizan los movimientos del mundo en el que operan, manteniendo así sus prácticas y representaciones en la cultura y la historia.

REFERENCIAS

- Abreu, A. A. de, y Paula, C. J. de (Coords.). (2007). *Dicionário histórico-biográfico da propaganda no Brasil*. Editora FGV.
- Almeida, L. P. M. de (1954). *Algumas notas biográficas sobre Fernando Pessoa*. Tip Sado.
- Barbosa, M. (2007). *História cultural da imprensa: Brasil 1900-2000*. Mauad X.
- Becker, H. (1977a). *Uma teoria da ação coletiva*. Zahar.
- Becker, H. (1977b). Mundos artísticos e tipos sociais. En G. Velho (Org.), *Arte e Sociedade* (pp. 9-26). Zahar.
- Becker, H. (1986). *Doing things together*. Northwestern University Press.
- Becker, H. (2013). Uma carreira como sociólogo da música. *Contemporânea, Revista de Sociologia da UFSCar*, 3(1), 131-41. <http://www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/article/view/129/76>
- Bourdieu, P. (1983). O campo científico. En R. Ortiz (Org.), *Pierre Bourdieu* (pp. 122-155). Ática.
- Bourdieu, P. (1998). *O poder simbólico*. Bertrand Brasil.
- Hower, R. M. (1978). *The history of an advertising agency: N. W. Ayer & Sons at Work, 1869-1949*. Harvard University Press.
- Knoploch, Z. (1980). *A ideologia dos publicitários*. Achiamé.
- Lévi-Strauss, C. (1973). *Raça e história*. Presença. (Trabajo publicado originalmente en 1952).
- Malanga, E. (1976). *Publicidade: uma introdução*. Atlas.
- Penteado, C. (2004). J.W. Thompson Co.: 75 anos de Brasil. *Revista da ESPM-SP*, 11(5), 106-21. http://arquivo.espm.br/revista/Setembro_2004/files/assets/basic-html/index.html#106
- Pincas, S., y Loiseau, M. (2008). *A history of advertising*. Taschen.
- Polanyi, K. (2012). *A grande transformação: as origens da nossa época*. Elsevier-Campus. (Trabajo publicado originalmente en 1944).
- Rabelo, G. (1956). *Os tempos heroicos da propaganda*. Empresa Jornalística PN S/A.
- Ramos, R., y Marcondes, P. (1995). *200 anos de propaganda no Brasil: do reclame ao cyber-anúncio*. Meio e Mensagem.
- Reis, F. (1990). São Paulo e Rio: a longa caminhada. En R. Castelo Branco, R. Martensen y F. Reis (Orgs.), *História da propaganda no Brasil* (pp. 308-324). T. A. Queiroz.

Bruna Aucar, Everardo Rocha

Rocha, E. (1985). *Magia e capitalismo*. Brasiliense.

Rocha, E., Frid, M., y Corbo, W. (2016). *O paraíso do consumo: Émile Zola, a magia e os grandes magazines*. Mauad X; PUC-Rio.

Wagner, R. (2010). *A invenção da cultura*. Cosac Naify.

DOIS PAÍSES, MUITAS INFÂNCIAS: ENCONTROS PARA CRIAR COM OS FILMES *CARRETO* E *UNA NIÑA UNA ESCUELA*

FERNANDA OMELCZUK*

Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil
fernandaow@ufsj.edu.br

MARICELA PERERA Pérez**

Instituto de Investigaciones de la Cultura “Juan Marinello”, Cuba
maricelaperera@gmail.com

Recibido: 21/5/2020 Aceptado: 03/8/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4874>

Resumo: Stephanie e Laura são duas meninas que se encontram na singularidade de um modo de existência que nem sempre tem espaço no cotidiano da vida e das escolas. Tenho é sensível em perceber as necessidades de Stephanie como intrínsecas à de qualquer criança. Assim, nasce entre eles uma silenciosa e cúmplice amizade. Laura tem, em sua família e no coração das políticas do país onde nasceu, o reconhecimento de que todas as vidas importam. Todo esforço é válido, portanto, para fazer funcionar uma escola que atenda a uma única criança. A partir da metodologia de análise da criação das imagens dos curtas brasileiro, *Carreto*, e cubano, *Una niña una escuela*, o artigo destaca o modo respeitoso com que os diretores constroem a relação das crianças com necessidades educacionais especiais e seu entorno. O resultado dessa análise permitiu compartilhar, no contexto da Lei 13.006/2014, exercícios de criação, a partir desses dois filmes. Os exercícios que o artigo propõe, inspirados na metodologia da pedagogia da criação, podem ser desenvolvidos com crianças; e tem o objetivo de destacar as infâncias brasileiras e latino-americanas, e potencializar a relação inventiva com o audiovisual.

Palavras-chave: cinema e educação / infância e cinema / educação e inclusão / exercícios de criação / cinema e América Latina

* Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) (<https://orcid.org/0000-0002-8617-8971>).

** Doctora en Ciencias Psicológicas por la Universidad de La Habana, Cuba (<https://orcid.org/0000-0002-3418-3007>).

DOS PAÍSES, MUCHAS INFANCIAS: ENCUENTROS PARA CREAR CON LAS PELÍCULAS *CARRETO* Y *UNA NIÑA UNA ESCUELA*

Resumen. Stephanie y Laura son dos chicas que se encuentran en la singularidad de una forma de existencia que no siempre tiene un lugar en la vida cotidiana y en las escuelas. Tinho es sensible a percibir las necesidades de Stephanie como intrínsecas a las de cualquier niño. Así, una amistad silenciosa y cómplice nace entre ellos. Laura tiene en su familia y en el corazón de las políticas del país donde nació el reconocimiento de que todas las vidas importan. Por lo tanto, todo esfuerzo es válido para operar una escuela que atiende a un solo niño. A partir de la metodología de análisis de la creación de imágenes de los cortos *Carreto* (brasileño) y *Una niña una escuela* (cubano), el artículo destaca la forma respetuosa en que los directores construyen la relación de los niños con necesidades educativas especiales y su entorno. El resultado de este análisis permitió compartir, en el contexto de la Ley 13.006 / 2014, ejercicios creativos, basados en estas dos películas. Los ejercicios que propone el artículo, inspirados en la metodología de la pedagogía de la creación, pueden ser desarrollados con niños, y tienen como objetivo resaltar la infancia brasileña y latinoamericana y potenciar la relación inventiva con el audiovisual.

Palabras clave: cine y educación / infancia y cine / educación e inclusión / ejercicios creativos / cine y Latinoamérica

TWO COUNTRIES, MANY CHILDHOODS: MEETINGS TO CREATE WITH THE FILMS *CARRETO* AND *UNA NIÑA, UNA ESCUELA*

Abstract. Stephanie and Laura are two girls who find themselves in the uniqueness of a mode of existence that does not always have space in everyday life and schools. Tinho is sensitive enough to perceiving Stephanie's needs as intrinsic to any child's. Thus, a silent and complicit friendship is born between them. Laura recognizes—in her family and at the heart of the politics of the country in which she was born—that all lives matter. Every effort is therefore valid to run a school that caters for a single child. Based on the methodology for analyzing the creation of images from the Brazilian short *Carreto* and the Cuban short *Una niña, una escuela*, the article highlights the respectful way in which the directors build the relationship of children with special educational needs and their surroundings. The result of this analysis made it possible to share, in the context of Law 13.006/2014, creative exercises based on these two films. The exercises proposed by the article, inspired by the methodology of creation pedagogy, can be developed with children, and aim to highlight Brazilian and Latin American childhoods, as well as to enhance the inventive relationship with the audiovisual material.

Keywords: cinema and education / childhood and cinema / education and inclusion / creative exercises / cinema and Latin America

BREVE INTRODUÇÃO – PARA IR DIRETO AO ENCONTRO

Há uma pauta crescente de discussões entre educadores, pais e profissionais da mídia sobre a relação das crianças com as imagens e o audiovisual, especialmente sobre a influência que estes exercem sobre os gostos, pensamentos e comportamentos infantis. Em paralelo, vêm se multiplicando as pesquisas sobre transformações narrativas, linguísticas e cognitivas advindas da presença massiva das imagens no cotidiano, dos impactos das novas tecnologias e dos desafios para a escola construída sob os pilares modernos da escrita.

Nesse contexto, os assuntos, os conteúdos e as histórias dos filmes se mostram sempre como um recorte significativo para a escolha e exibição para as crianças, seja nos ambientes domésticos ou nos contextos educativos. Os curtas brasileiro *Carreto* (2009), de Cláudio Marques e Marília Hughes, e cubano *Una niña una escuela* (2008), de Alejandro Anderson, são facilmente identificados como obras que sugerem trabalhos abordando o tema da “inclusão”.

O motivo pelo qual escolhemos pensar sobre eles, entretanto, não se limita à sua temática, mas ao modo como os diretores a abordam. Compartilhamos com Bergala (2008), portanto, um estranhamento acerca da pouca preocupação com a dimensão estética nos produtos audiovisuais que exibimos para as crianças. Há um medo de que o cinema “pode ser perigoso, o perigo ideológico. O medo de valores nefastos que o cinema pode ser portador (violência, racismo etc.), mas não se tem medo da mediocridade e da nulidade artística” (Bergala, 2008, p. 45).

Esse posicionamento se aproxima da análise realizada por Fresquet (2013). Dentre as diferentes definições de cinema apontadas por Aumont e Marie (2012): substituto do olhar, linguagem, escrita, pensamento, manifestação de afeto, simbolização do desejo e arte; Fresquet (2013) destaca que a perspectiva do cinema como arte é a mais ausente no campo da educação, o que faz com que muitas vezes tenhamos uma monotonia na estética das imagens e nos assuntos, que não dão conta da diversidade de vidas e modos de se expressar.

Ao ressaltar isso, situamos o lugar de onde partimos ao escolher essas duas obras com o objetivo de pensar a seleção de filmes para exibição dentro e/ou fora da escola e o trabalho pedagógico com eles, sensíveis à regulamentação da Lei 13.006/2014¹ e à escassez de imagens que representem a diversidade de infâncias brasileiras e latino-americanas, imagens que aproximem as crianças da produção cultural de seu próprio país, de sua cultura e de suas realidades.

1 A Lei 13.006/2014 modificou o artigo 26 da Lei 9395/1996 acrescentando a seguinte redação: “A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais”.

Atualmente, a apresentação de filmes nacionais nas escolas brasileiras é uma política de obrigatoriedade por, no mínimo, duas horas mensais – conforme a Lei 13.006, de 26 de junho de 2014. Ainda que sem regulamentação, ela inspira e fornece fundamentos para diversas ações com o audiovisual que acontecem isoladamente nos espaços educativos.

Em 2009; reconhecendo o número crescente de ações em cinema-educação na América Latina, a necessidade de intercâmbio sobre as diferentes práticas e metodologias, e a dificuldade de articulação entre educadores, pesquisadores, cineastas e produtores para superar a distância entre produção artística e formação humana; as professoras Inês Assunção de Castro Teixeira (UFMG), Milene de Cássia Silveira Gusmão (UESB), Rosália Duarte (PPGE/PUC-Rio) e Adriana Fresquet (PPGE/UFRJ), e também as professoras Bete Bullara e Marialva Monteiro (CINEDUC-RJ), convocaram os demais grupos de pesquisas e cineclubistas a consolidarem a Rede KINO (Rede Latino Americana de Educação, Cinema e Audiovisual). Além de encontros regionais ao longo do ano, os Fóruns nacionais da KINO acontecem desde 2010 dentro do Seminário de Educação da Mostra de Cinema de Ouro Preto (CineOP).



Figura 1. Fotograma do curta

Fonte: *Carreto* (2009)



Figura 2. Fotograma do curta

Fonte: *Una niña una escuela* (2008)

Entendemos, apoiados em algumas teorias do cinema (Alea, 2009; Comolli, 2008; Daney, 2007; Eisenstein, 2002; García Espinosa, 1970), que as imagens cinematográficas são um modo de pensamento, as quais criam modos de relação e imaginários sobre a realidade que inventam o mundo, especialmente pelos recursos expressivos que o diretor utiliza: a posição que enquadra, o tempo que dá a ver o mundo que filma, a composição das imagens filmadas e o modo como articula som e imagem. Esses elementos compõem uma estética e, conseqüentemente, uma política do olhar.

Que infâncias são vistas nos filmes a que as crianças comumente assistem? Será que elas se reconhecem nas imagens comercialmente divulgadas? Que crianças hegemonicamente predominam nos produtos audiovisuais destinados às crianças latino-americanas?

No contexto educativo, selecionar filmes é uma tarefa de dimensão estética e política, porque diz respeito à manutenção ou não de uma hegemonia sobre aquilo que se vê, se pensa e se sente. Nesse aspecto, apostamos em um encontro do cinema com a educação e com as infâncias como regime estético, em que o mundo inventado da tela afete as formas de sentir e se relacionar com o outro (Rancière, 2009).

Quais imagens de crianças, de Brasil, de América Latina e de modos de ser são expressas nos filmes aos quais as crianças têm mais facilmente acesso? Nas linhas a seguir, percorreremos por dois curtas-metragens latino-americanos (um brasileiro e outro cubano) que consideramos para afirmar vidas, relações e subjetividades que pouco circulam dentre as imagens audiovisuais de circuitos comerciais. A construção do cotidiano de Stephanie e Laura é feita sem exageros, sem condescendência nem sentimentalismos caridosos acerca da condição física e/ou cognitiva das meninas, que abre espaço para a amizade e o apreço com o outro, o que parece ser, nos dois filmes, uma postura de respeito e apreço pela vida acima de qualquer coisa.

Para a análise dessas imagens e a proposição das atividades que faremos ao final do texto olhamos para as crianças filmadas, a partir das proposições de pensadores da infância como Agamben (2007) e Benjamin (2002) e nos amparamos principalmente na metodologia da criação de Bergala (2008). Essa metodologia entende que as imagens cinematográficas não são fruto exclusivo de decisões prévias, neutras e de objetivos determinados pela linguagem do cinema. Uma análise da criação inclui a intuição, a sensibilidade e os afetos (éticos e políticos) como parte do processo da filmagem que se expressa em três gestos fundamentais: a eleição, a disposição e o ataque. Eleger implica as escolhas que o diretor precisa fazer durante todo processo de produção do filme, nas filmagem, montagem e mixagem. Escolher desde as cores que as personagens vão vestir até a locação das cenas, os cortes. A disposição implica estabelecer uma relação entre essas coisas: os elementos do cenário, os objetos, os figurantes e determinar a ordem relativa dos planos filmados. O ataque envolve a decisão do ângulo ou do momento preciso para iniciar a filmagem. O diretor precisa decidir o ataque da câmera em termos de distância, de eixo, de altura, de objetiva e dos microfones.

O modo como um enquadramento é construído, um plano é filmado e a imagens chegam até nós são resultados desses três gestos que ao final geram o filme como um todo, sem dissociar tema, ética, estética, política. Estética é sempre conteúdo. Conteúdo político.

Analisamos os filmes desde um ponto de vista da criação porque acreditamos, como já apontamos acima, na política intrínseca à estética, presente nos modos de fazer e ver, mais do que exclusivamente nos temas tratados. Por este motivo, as atividades que elaboramos também se focam em processos criativos, capazes de afetar a sensibilidade, os pensamentos e as ideias que nos atravessam sobre o modo de vida das crianças filmadas.

CARRETO | BRASIL | 2009

Carreto está disponível na Internet em versão com AD² (audiodescrição), o que faz do objeto filme em si uma ação de afirmação e inclusão. Suas primeiras imagens nos inserem no universo do menino, marcado por um entorno de riquezas naturais que os planos destacam em enquadramentos fotográficos, valorizando cores, reflexos, sombras, texturas e sons. Tinho trabalha oferecendo transporte com seu carrinho de mão além de atender a outras tarefas que executa com destreza, como a subida em árvores para colheita de cajus.

Nas primeiras cenas, ele acompanha uma senhora na busca por mariscos em uma região de mangue. Logo após, ele a segue com seu carrinho até uma casa simples e, pela janela aberta da casa, percebe desenhos coloridos na parede. Ao entrar no quintal, depara-se com uma menina de olhar doce, que está sentada diante de uma mesa com papéis e lápis coloridos.

A senhora lhe pede que esvazie o carrinho carregado de mariscos e pergunta se ele sabe catar caju, no que ele responde sim. Enquanto desata o nó dos sacos cheios de mariscos, nota algo que se parece com rodas de bicicleta ao seu lado. O filme sugere algo, mas ainda não nos revela completamente do que se tratam essas rodas. Com planos simples e silenciosos, conhecemos um menino observador, atento e sensível, e continuamos a vagar pelo filme com seu olhar curioso.

O encontro com Stephanie acontece ao voltar da colheita dos cajus. Enquanto tira os frutos do carrinho e os coloca num balaio, ele olha para a menina sentada no chão do pátio. Ela levanta meio corpo com as mãos e engatinha rastejando um pouco suas pernas até um banco de madeira. Num impulso com as mãos, levanta-se. Vemos seus pezinhos pouco firmes se arrastando de lado acompanhando o banco. Ela cai e sorri, levanta e continua caminhando.

Tinho a observa sério. Olha para as rodas que havia visto antes. Vemos, então, com ele, que se trata de uma cadeira de rodas velha e quebrada. A menina o chama e lhe entrega um desenho: um menino segurando um carrinho de mão ao lado de uma árvore e dois barcos. Não há diálogos. Um sorriso tímido entre os dois. Uma amizade foi iniciada.

À noite, escondido, profanando o mundo adulto, Tinho coloca a cadeira de rodas em seu carrinho de mão e, antes ainda do raiar da alvorada, vai a diferentes oficinas à busca por conserto. Sem sucesso, retorna correndo para a casa da senhora, que o censura ao vê-lo chegar com a cadeira. O menino não sucumbe ao lugar de criança “travessa” que o mundo insiste em o colocar e a encara com um ar sério e compenetrado, suspendendo os lugares comuns que crianças e adultos costumam ocupar (Agamben, 2007).

2 Retirado de <http://educa-tube.blogspot.com.br/2015/06/carreto-curta-metragem-sobre-inclusao.html>

Em seguida, no último plano do filme, um sorriso espontâneo nos invade ao ouvirmos as gargalhadas da menina e ao vermos Tinho correndo com seu carrinho pelas margens do rio com ela sentada dentro. A cena transmite orgulho e esperança acerca das potencialidades de profanação e reinvenção do mundo pela infância – expressas num olhar lúdico, sensível e refuncionalizador do uso dos objetos – atravessada pela experiência inventiva da criança (Benjamin, 2002).

UNA NIÑA UNA ESCUELA | CUBA | 2008

Una niña una escuela é um filme documentário, o qual entretanto, não repete padrões jornalísticos de entrevistas, depoimentos e explicações. O filme não tenta persuadir o espectador sobre seu ponto de vista de um modo panfletário, mas tampouco é neutro. Suas escolhas políticas estão explícitas, porém o argumento se constrói por meio de suas escolhas estéticas, e não com palavras ou diálogos para convencer o espectador. O tema não está à frente das imagens.

A primeira cena nos mostra uma menina carinhosa com uma mulher banhando-se em um rio. As cenas são intercaladas com planos de diferentes animais: porcos, cachorros e galinhas. O ambiente é de paz e tranquilidade, com um ritmo íntimo e rural. Há apenas duas legendas no filme: *El Escambray, 2008* – num plano aberto do vilarejo – e *Laura* montada sobre um cavalo.

Vemos um povoado simples, com crianças envolvidas em atividades do cotidiano adulto com naturalidade, como na limpeza de um porco que acabara de ser sacrificado e no acompanhamento do deslocar de bois. Nas cenas seguintes, a aurora vai surgindo devagar: névoas, pequenos sons de animais e os primeiros raios de luz e cor. Um cavalo é preparado. A menina veste um uniforme escolar auxiliada por uma mulher adulta, talvez sua mãe. Desse modo, o diretor vai nos inserindo na atmosfera aconchegante de Laura.

A câmera nos mostra, então, o percurso de Laura e sua mãe sobre o cavalo até a escola, enquanto uma mulher – depois identificada como a professora –, também em um cavalo, transita por um caminho de montanha. Em seguida, cenas da chegada de Laura à escola, o encontro carinhoso com a professora e imagens das aulas, em que, com métodos apropriados à condição de Laura, a professora a acompanha por caminhos de aprendizagem.

É sensível ao espectador a relação professor-aluno, próxima e afetiva, que nos revela uma forma de ensinar, com recursos e apoios simples, todavia necessários para um ensino transformador, que leva a menina, por seu ritmo peculiar, preparando-a para a vida de acordo com suas capacidades.

Como em todos os dias, como em todas as escolas, como todas as crianças, Laura retorna, então, ao fim do filme, para sua casa. O ritmo universal e particular da história nos aproxima da menina e de sua vida. Assim, as emoções que sentimos não nos prendem

à vivência do particular visto e experimentado, e sim nos conduzem a ressignificar ideias e valores universais.

Apostamos que sons, imagens, gestos, enquadramentos e silêncios, que formam parte da criação cinematográfica, podem transformar aos poucos o modo de ver a multiplicidade humana, na qual todos têm direito à alegria e à ternura em suas relações. O cinema, como arte e tecnologia visual, tem a possibilidade de explorar a experiência de aproximação da alteridade e afirmar atitudes e modos de relação para uma convivência social diferente. Dessa forma, o cinema é universal não pelo que exhibe de “acontecimentos comuns a todos nós” (Almacella, 2004, p. 73), mas pelo que exhibe de “acontecimentos possíveis a se concretizarem com a gente” (Martínez-Salanova Sánchez, 2002, p. 124).

ENCONTROS DE *CARRETO* COM *UNA NIÑA UNA ESCUELA*: ALGUNS ASPECTOS DA REALIDADE CULTURAL E PEDAGÓGICA NO BRASIL E EM CUBA

Una niña una escuela guarda muitos encontros com *Carreto*. Além do tema da inclusão, os dois filmes se aproximam por seus cenários geográficos, seus modos de mostrar desfocados do verbal e a abertura de experiências. Ao curta cubano, soma-se o fato de nos revelar ao final um dado relevante sobre as escolas de montanha nesse país: há mais de 60 delas que funcionam normalmente para atender apenas a uma única criança.

Vale informar que a Educação Primária em Cuba está organizada em seis anos agrupados em dois ciclos: um de primeiro ao quarto ano e outro que inclui o quinto e o sexto anos. No primeiro, são ministrados conhecimentos essenciais de Espanhol e Matemática. Além disso, os alunos recebem noções elementares relacionadas à natureza e à sociedade e realizam atividades de educação física, laboral e estética. No segundo ciclo, incorpora-se o estudo de História e Geografia de Cuba, Ciências Naturais e Educação Cívica; também, desenvolvem-se atividades de educação patriótica, física, laboral e estética. A cobertura universal da educação básica se exemplifica com os seguintes dados: para o período 2008-2009, existiam 204 escolas rurais que atendiam a um só aluno (devido às regiões dispersas em certas zonas rurais do país); 294 atendiam a dois alunos; 313 atendiam a três; 315 atendiam a quatro; e 272 a cinco (MINED – Ministerio de Educación de la República Cuba, 2008). Trabalha-se para que criança alguma fique sem estudos básicos. Em Cuba, todas as crianças de zonas rurais e afastadas estão escolarizadas e frequentam mais de 4.580 centros de ensino primário e/ou instituições mistas. A existência desses centros educativos em suas regiões evita que os estudantes tenham que percorrer grandes distâncias para estudar³.

3 Informações disponíveis em: <http://www.sierramaestra.cu/index.php/titulares/9508-todos-los-ninos-escolarizados-en-zonas-rurales-de-cuba> e <http://www.rimed.cu>

Ainda que não haja, em Cuba, uma política oficial de cinema nacional em contextos educativos, como tivemos recentemente no Brasil com a lei 13.006/2014, vale lembrar que com o triunfo da Revolução Cubana em 1959, o cinema foi nacionalmente reconhecido como um poderoso meio de expressão para a formação da consciência individual e coletiva. Ampliar o acesso do público ao cinema, especialmente ao cinema produzido localmente, no contexto da América Latina, foi uma meta que a direção do Instituto Cubano de Arte e Indústria Cinematográficos – ICAIC – assumiu por meio da realização do cine-móvel, que levou o cinema até os lugares mais longínquos da ilha.

As sessões itinerantes de cinema foram às escolas, fazendas, sindicatos, fábricas, parques, associações de bairros e, inclusive, hospitais. De acordo com os dados levantados por Vilhaça (2010, p. 69) na década de 70 havia mais de 100 “unidades móveis” que levavam em jipes, mulas, barcos e até bicicletas o cinema para muitas pessoas que nunca o haviam visto antes.

Naquela época se fortaleceu, então, em Cuba a recusa ao cinema “comercial” e estrangeiro e a busca por temas regionais, autênticos e o desenvolvimento de uma estética própria, capaz de conjugar arte, política e transformação social. Passados mais de 40 anos, apesar da realidade da produção e distribuição da Ilha atualmente atravessar crises, mudanças e de haver um desejo de acesso às produções comerciais americanas, ainda há proximidade e fácil acesso da população às suas próprias produções audiovisuais, como pode ser observado em uma pesquisa com crianças do Brasil e Cuba, em situação de internação hospitalar (Omelczuk, 2016).

Ao responderem sobre o último filme assistido, as crianças cubanas foram unânimes acerca da nacionalidade do último filme assistido: todos eram cubanos. Enquanto que, no Brasil, nenhum filme citado era brasileiro. De algum modo, esses dados revelam resultados positivos e duradouros de uma política protecionista que começa na infância. Entretanto, ainda que esta primeira informação guarde marcas do passado cultural de valorização do cinema cubano e da preocupação pela educação cinematográfica nesse país, vale destacar que quando perguntadas sobre seus filmes preferidos a realidade desses dois países se aproxima e revela uma homogeneização do gosto (Omelczuk, 2016).

Alegria e Duarte (2008) já chamaram atenção para isso em uma pesquisa anterior, onde constataram que as crianças brasileiras não reconheciam diferenças estéticas entre uma diversidade de filmes com propostas claramente distintas. Nomearam então as escolhas dos participantes como “mais do mesmo”, isto é, uma pasteurização do gosto pelo acesso exclusivo a formatos muito semelhantes de quase uma única fonte cultural – a estadunidense. Segundo eles, a exposição das crianças a uma filmografia homogênea e hegemônica impede que percebam diferenças entre obras cinematográficas com propostas de linguagens (narrativas, rítmicas, estéticas, éticas, políticas) diferentes entre si e se tornam incapazes de formular uma avaliação qualitativa sobre o que veem.

É por essas, dentre outras justificativas, que consideramos importante compartilhar propostas audiovisuais que rompam com padrões narrativos, linguísticos, estéticos e estilísticos já presentes no cotidiano comercial infantil. E, especialmente, que expressem realidades com as quais as crianças possam pensar a si mesmas. Não se trata de evitar o acesso a universos diferentes aos quais as crianças estão imersas, mas de pensar se o modo como essas alteridades estão construídas abre espaço para que pensem sobre as próprias realidades no Brasil, em Cuba, em toda América Latina, e que nelas se engajem. Entendemos que os curtas *Carreto* e *Una niña una escuela* possuem essa potência pedagógica, imagética e criativa.

CARRETO E UNA NIÑA UNA ESCUELA: ENCONTROS REFLEXIVOS, IMAGÉTICOS E CRIATIVOS

Diferentes gêneros nos mostram iguais possibilidades de um tratamento respeitoso e poético de temas cotidianos sem recorrer a formatos prontos e/ou comerciais e cenários espetaculares. Ambos exibem o fundamental sem excessos, sem emoções “pornográficas”, cenas dramáticas ou teatralizadas, trabalhando sensações e argumentos com as imagens pelos meios de expressão propriamente cinematográficos (Bergala, 2012; Fresquet, 2013).

Estamos diante de duas obras audiovisuais que demonstram sua condição de poderosa ferramenta cultural, uma aproximação aos espectadores de dissimiles aspectos da realidade mediante imagens e sons, que, de diversos modos, impactam o cognitivo e o emocional. Trata-se de criações audiovisuais que exibem – e criam – ideias e valores e nos convidam a refletir sobre o sensível tema das pessoas com necessidades especiais e as relações dos supostos “normais” e “diferentes”. A maneira como abordam, para além dos recursos estéticos próprios de cada um, nos brindam uma forma de entender a diferença desde a ternura e os afetos infantis, mobilizando não só o racional e os sentimentos, mas vários sentidos ao mesmo tempo, porque, como afirma Jane Austen⁴ (2017), “o sentido do mundo só é captável por meio da combinação estratégica e amorosa da razão e da sensibilidade” (2017, p. 79).

Assim, entendemos que as imagens de ambos os filmes conduzem o espectador a descentrar o olhar do óbvio e da habitual e naturalizada atitude diante das pessoas com alguma dificuldade, que habitualmente é de exclusão e rechaço ou compaixão sentimentalista – igualmente desvalorizadora de tais pessoas. Os filmes em questão se distanciam desses estereótipos e preconceitos, levando-nos a mundos onde outras

4 Jane Austen (Inglaterra, 1875-1817) foi uma destacada romancista britânica, autora de *Sense and Sensibility*, título original em inglês, também conhecida em espanhol como *Sentido y sensibilidad* ou *Sensatez y sentimientos*, e em português por *Razão e Sentimento*.

relações com a diferença acontecem e propondo-nos representações que produzem um “impacto sensível”, são mobilizadores de sensações e sentimentos, ao mesmo tempo em que convocam à reflexão.

Ao filmarem cenas de um cotidiano trivial, que se repete na vida de todos nós, as imagens reforçam a impressão de realidade e carregam a potência de nos projetar nas situações dos personagens. Isso nos permite questionar as formas habituais de pensar, sentir, atuar e conceber o que é a diferença, ao mesmo tempo em que as imagens já afirmam outras maneiras de nos relacionarmos com a alteridade.

Adentramos o universo de crianças com necessidades especiais não sob o ponto de vista de que o diferente é o “outro” e que este deve ser tolerado e respeitado desde uma normatividade estabelecida. Talvez porque o olhar que nos conduza seja o da infância, os filmes nos convocam a formas originais de estar com o outro no sentido de que a primeira atitude é a presença, a escuta, a companhia. Sem recorrer para chantagens emocionais ou imagens sensacionalistas, Cláudio Marques, Marília Hughes⁵ e Alejandro Anderson⁶, diretores dos curtas em questão, abrem a experiência do espectador para o encontro com a diferença enquanto singularidade e manifestação das múltiplas possibilidades de ser humano (Bárcena, 2015).

Consideramos que o valor dessas propostas radica no intento de chegar ao espectador mediante a empatia com as situações e seus personagens, com o objetivo de afirmar uma alternativa que contribui para ampliar os horizontes do conhecimento cultural do espectador. Pela habilidade para conectar ideias e emoções, a fim de captar e manter o interesse, por propor um deslocamento de formas de relação e levar-nos, em definitivo, por caminhos sutis a assumir um modo outro de conceber e viver a diferença.

A partir dessas reflexões, queremos compartilhar alguns exercícios imagéticos e criativos que os curtas nos provocam a experimentar:

- como seria um encontro de Tinho (do filme *Carreto*) com Laura (do filme *Una niña una escuela*)? E de Laura e Stephanie (do filme *Carreto*)? Se Tinho chegasse ao filme de Laura, em que cena ele apareceria? Do que brincariam? O que fariam? Que tal brincar de ser diretor, sentir a emoção e as dificuldades da criação e inventar encontros entre os personagens dos dois curtas (professora, mãe e

5 Cláudio Marques e Marília Hughes se conheceram em 2004, na ocasião em que ele lhe ajudou a finalizar seu primeiro curta. Marília, além de cineasta, é psicóloga e filmou juntamente com Cláudio Marques seis curtas e um primeiro longa em 2012. Cláudio é um cinéfilo que nos anos 1990 abriu uma locadora de filmes VHS, colecionando clássicos pouco procurados.

6 Alejandro Anderson nasceu na Guatemala, mas vive em Cuba. É fotógrafo e cineasta. Graduado pela Faculdade dos Meios de Comunicação pelo Instituto Superior de Artes (ISA). Colaborou com múltiplas revistas e documentou vários processos sociais, ecológicos e antropológicos vinculados a diversas instituições

crianças)? Podemos também imprimir alguns *frames* dos filmes e misturá-los, dando concretude para essa aproximação num exercício de montagem, com a criação de novas histórias e encontros dentro das histórias originais.

- Tenho trabalhado com diferentes atividades, cata mariscos e colhe caju. Laura ajuda a varrer o pátio de sua escola. E em nossa realidade? Fazemos algo parecido? Conhecemos crianças que trabalham ou que ajudam os adultos em seus afazeres? Inspirados em dois ou três planos dessas cenas, podemos filmar crianças de nossa comunidade na realização de pequenas tarefas.
- Em *Una niña una escuela*, vemos todo o trajeto de Laura desde casa até a escola. Ela acorda cedo, veste seu uniforme, vai a cavalo, atravessa rios e transita por pequenas veredas. A que horas acordamos? Qual transporte utilizamos? Como é o nosso caminho até a escola? Os alunos podem fotografar cinco imagens (ou filmar cinco planos fixos) de seu percurso desde casa até a escola.
- Experimentem ouvir a áudiodescrição do curta *Carreto* de olhos fechados, imaginando as cenas narradas. Escolham uma ou duas cenas do curta *Una niña una escuela* e gravem uma áudiodescrição dessas cenas. Pode-se, também, dividir o curta em pequenos pedaços entre a turma. Se cada grupo fizer uma pequena parte, teremos a áudiodescrição do filme completo! Já pensou quantas pessoas se beneficiariam do resultado desse exercício?
- Ao colocar Stephanie dentro de seu carrinho de mão, Tinho dá uma nova função para esse objeto. Que outras funções podemos dar para objetos do nosso cotidiano? Para as ferramentas escolares por exemplo? Tentem desinventar os objetos, como diz o poeta Manoel de Barros⁷. O que um lápis, um caderno, um apontador ou uma cadeira pode fazer para além das funções que já conhecemos?
- E como seria a imagem filmada de dentro do carrinho de Tinho onde está Stephanie? Procurem objetos móveis que possam servir de suporte para as crianças colocarem a câmera e filmarem um *travelling*. O que é um *travelling*? Pesquisem sobre esse e outros recursos do cinema.
- Na primeira cena de *Carreto*, vemos o reflexo de Tinho sobre um grande lago. Em cenas seguintes, vemos, novamente, Tinho “projetado” na areia molhada. Inspirados nessas cenas, procurem imagens parecidas em seu entorno e filmem os reflexos de colegas e objetos.

7 “[É preciso] desinventar os objetos. O pente, por exemplo. É preciso dar ao pente funções de não pentear. Até que ele fique à disposição de ser uma begônia. Ou uma gravanha. Usar algumas palavras que ainda não tenham idioma” (Barros, 2000, p. 176).

- Em uma cena de *Carreto*, Stephanie se comunica com Tinho fazendo um pássaro de sombra com as mãos. A professora de Laura também brinca de fazer passarinhos com as mãos. Experimentem criar outros “seres” com o corpo e descubram como projetar sombras. Na Internet⁸, há pequenos vídeos de espetáculos de sombras que podem servir de inspiração e ajudar a introduzir a história dos primórdios do cinema, a qual começa com as pequenas brincadeiras de luz.
- *Una niña una escuela* termina informando que em Cuba há escolas para uma só criança. Isso pode ser uma motivação para estudar sobre esse país e sua história. Há, ainda, uma estátua que aparece na cena em que Laura varre o pátio da escola. De quem é? Procure nos filmes imagens disparadoras para novas perguntas e pesquisas.
- Tinho sobe num cajueiro. Como o diretor filma essa árvore? Que árvores temos perto da gente? Vamos escolher um plano dessa cena como dispositivo para filmar nossas árvores? Sabemos subir em árvores como Tinho? E se subirmos nas árvores e filmá-las lá de cima? Teríamos o “ponto de vista” da árvore? Como é o ponto de vista da mangueira, de uma amendoeira, de um abacateiro?
- Vemos diferentes atividades de Laura na escola, e em nossas escolas? O que fazemos? Tendo como referência essas cenas, escolham três planos para filmar o cotidiano de sua escola.
- Será que Laura se sente sozinha em uma escola só para ela? Já nos sentimos sozinhos? Como é a solidão? Como filmar a solidão? É possível se sentir sozinho mesmo em meio a outras pessoas? Ou, às vezes, é bom estar só? Converse com os alunos sobre isso. Tem algum lugar que você considera só seu? Que lugar é esse? Que tal cada um filmar esse cantinho especial?
- Veja os filmes muitas vezes, um depois do outro, um misturado no outro, e invente outras atividades!

CRÉDITOS FINAIS

No contexto da Lei 13.006/2014, do interesse crescente de educadores pelo trabalho com o audiovisual e do irreversível impacto das imagens na vida cotidiana, propomos pensar juntos a estética dos filmes vistos pelas crianças, nos filmes para a formação de professores, na tentativa de assegurar uma relação das crianças com o cinema, em diálogo com

8 Retirado de https://www.youtube.com/results?search_query=sombra+com+as+maos

a diversidade das formas de vida, alimentando a discussão sobre o tipo de cinema que queremos produzir e exibir para a infância.

Diferentes autores vêm apontando características que podem ajudar nessa escolha do que exibir e consideramos que algumas delas foram contempladas nesta pequena seleção que fizemos. Girardello (2015) destaca quatro referências de curadorias a estarem presentes nos filmes para as crianças: os diferentes modos de ver a infância; a diversidade cultural brasileira (no que acrescentamos um diálogo com a América Latina); o jeito criança de ver e aprender o mundo; e a valorização da cultura tradicional na infância, com destaque para brincadeiras, ritmos e histórias locais.

Filmes que tratem com sutileza das coisas cotidianas da vida sem espetacularização e que não subestime as crianças são pistas apontadas por Omelczuk (2016) recolhidas a partir de leituras de Walter Benjamin (2002) e de comentários da cineasta Sandra Kogut (2007) sobre a realização de seu filme *Mutum*. Mayor e Miranda (2015) e Oliveira (2015), ao pensarem os cinemas possíveis na educação, vêm sugerindo trabalhos que apontam para a dissolução da narrativa como principal forma de fruição audiovisual no sentido de uma relação artesanal com as imagens. Não tendo como meta a exclusividade de contar uma história, esse tipo de cinema visa, literalmente, a criar uma “experiência” com a câmera e com o mundo.

Diante de tantos recortes, os exercícios sugeridos ao final de nossa análise são apenas algumas possibilidades que vislumbramos com os filmes, amparados numa perspectiva que nos coloca em contato com a potência de criar realidades, interferir no mundo e aproximar contextos diferentes. Potência intrínseca a todas as artes e que a impressão de realidade das imagens em movimento torna ainda mais radical. Não se trata de uma cartilha a ser seguida, mas de um compartilhar da capacidade de autoria, de que nos apropriemos dos filmes, de suas histórias e das histórias da vida, que nos afetam, e de que concordemos ou discordemos recriando alternativas transformadoras.

REFERÊNCIAS

- Agamben, G. (2007). *Profanações*. Boitempo.
- Alea, T. (2009). *Dialéctica del espectador*. Ediciones EICTV.
- Alegria, J., & Duarte, R. (2008). Formação estética audiovisual: um outro olhar para o cinema a partir da educação. *Revista Educação e Realidade*, 33(1), 59-80.
- Almacella, M. (2004). *Educar con el cine*. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Anderson, A. (Diretor). (2008). *Una niña una escuela* [Filme]. Cuba. <https://www.youtube.com/watch?v=luCK5Jr0MCI&t=29s>

- Austen, J. (2017). *Sensatez y sentimientos*. Lea S.A. Ediciones.
- Bárcena, F. (2015). La diferencia (de los idiotas). *Revista Pro-Posições*, 26(1), 49-67.
- Barros, M. (2000). *O livro das ignoranças*. Editora Record.
- Benjamin, W. (2002). *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Duas Cidades.
- Bergala, A. (2008). *A Hipótese-Cinema: Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola* (trad. M. Costa). Booklink e CINEAD-LISE-FE/UFRJ.
- Bergala, A. (2012). Bom filme. Em A. Fresquet, & C. Nanchery, *Abecedário de cinema com Alain Bergala* [vídeo]. LECAV, DVD.
- Comolli, J. (2008). *Ver e poder. Cinema, televisão, ficção, documentário*. Universidade Federal de Minas Gerais.
- Daney, S. (2007). *A rampa*. Cosac & Naif.
- De Oliveira, W. (2015). Uma educação e um cinema no terreno? O espacial e as imagens verdadeiras em Fernand Deligny e Cao Guimarães. Em A. Fresquet (Ed.), *Cinema e Educação: A Lei 13.006* (pp. 120-131). Universo Produções.
- Eisenstein, S. (2002). *A forma do filme*. Zahar.
- Fresquet, A. (2013). *Cinema e Educação: Reflexões e experiências com estudantes de educação básica, dentro e "fora" da escola*. Autêntica Editora.
- García, J. (1970). *Por un cine imperfecto*. Fondo Editorial Salvador de la Plaza.
- Girardello, G. (2015). Encontrar, escolher e articular filmes brasileiros para crianças: Notas a partir de uma curadoria. Em A. Fresquet (Ed.), *Cinema e Educação: A Lei 13.006* (pp. 187-195). Universo Produções.
- Kogut, S. (Diretora). (2007). *Mutum* [Filme]. Brasil. (95 min).
- Lei 13.006 (26 de junho de 2014). http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm
- Marques, C. (produtor e diretor). Hughes, M. (diretora). (2009). *Carreto* [Filme]. Brasil: Coisa de Cinema.
- Martínez-Salanova, E. (2002). *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Grupo Comunicar.
- Mayor, A. & Miranda, C. (2015). Fronteiras do imaginário: Cinema-poesia nas escolas de educação básica. Em A. Fresquet (Ed.), *Cinema e Educação: A Lei 13.006* (pp. 132-139). Universo Produções.

MINED. (2008). Ministerio de Educación de la República de Cuba. La Habana. <https://www.mined.gob.cu/>

Omelczuk, F. (2016). *O que se aprende quando se aprende cinema no hospital?* (Tese de Doutorado), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil.

Rancière, J. (2009). *A partilha do Sensível: estética e política*. EXO experimental org, Editora 34.

Vilhaça, M. (2010). *Cinema Cubano: Revolução e Política Cultural*. Alameda.

LAS ESTRATEGIAS DEL CREER EN *LOS OCHO MÁS ODIADOS*, DE QUENTIN TARANTINO

ALEJANDRO NÚÑEZ ALBERCA*

Universidad de Lima, Perú
aalbercad@gmail.com

Recibido: 31/5/2020 Aceptado: 17/7/2020

DOI: <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4875>

Resumen. El presente artículo propone un análisis semiótico-estructural de la película de Quentin Tarantino *Los ocho más odiados* (*The Hateful Eight*, 2015). Nuestro trabajo incorpora elementos provenientes de la narratología fílmica, en particular la idea del *unreliable narrator* de Emily Anderson, quien plantea la posibilidad de un narrador no confiable al interior del discurso. El análisis demuestra que el filme, tanto al nivel del relato como del discurso, presenta una serie de simulacros manipulatorios que les permiten a sus actantes organizar la dimensión cognitiva del saber y el creer. Se revela un dispositivo que no solo permite a los personajes engañar a otros con sus discursos, sino también al enunciador que opera en un nivel superior. De este modo, el filme convierte la subinformación y la contrainformación en sus instrumentos clave.

Palabras clave: semiótica / narratología / creencia / *The Hateful Eight* / Quentin Tarantino

THE STRATEGIES OF BELIEF IN QUENTIN TARANTINO'S *THE HATEFUL EIGHT*

Abstract. This article proposes a semiotic-structural analysis of Quentin Tarantino's film *The Hateful Eight* (2015). Our work incorporates elements from filmic narratology, in particular the idea of Emily Anderson's *unreliable narrator*, who considers the possibility of an overall unreliable discourse. Our analysis shows that the film, both at the narrative and discourse level, presents a series of manipulative simulations that allow its actants to organize the cognitive dimension of knowledge and belief. This reveals a device that allows characters to deceive not only others with their speeches but also the enunciator who operates at a higher level. Therefore, the film transforms the underreporting and misreporting into its key tools.

Keywords: semiotics; narratology / belief; *The Hateful Eight* / Quentin Tarantino

* Bachiller en Comunicación por la Universidad de Lima, Perú (véase <https://orcid.org/0000-0002-5033-8283>).

AS ESTRATÉGIAS DE CRENÇA EM *OS OITO ODIADOS*, DE QUENTIN TARANTINO

Resumo. O presente artigo propõe uma análise semiótico-estrutural do filme de Quentin Tarantino *Os oito odiados* (*The Hateful Eight*, 2015). Nosso trabalho incorpora elementos da narratologia fílmica, em particular a ideia do unreliable narrator de Emily Anderson, que propõe a possibilidade de um narrador não confiável no discurso. Nossa análise demonstra que o filme apresenta, tanto no nível da narrativa quanto do próprio discurso, uma série de simulações manipulativas que permitem que seus actantes organizem a dimensão cognitiva do conhecimento e da crença. Isso revela um dispositivo que não permite apenas que os personagens enganem os outros com seus discursos, mas também o próprio enunciador que opera em um nível superior. Dessa maneira, o filme transforma as sub-informações e as contra-informações em seus principais instrumentos.

Palavras-chave: semiótica / narratologia / crença / *The Hateful Eight* / Quentin Tarantino

INTRODUCCIÓN

La creencia supone, para la semiótica discursiva, una dimensión ineludible del discurso, ya sea que hablemos a los actantes de la enunciación implícita como a aquellos manifestados en la dimensión del relato. Para Greimas (1989), el enunciador está emancipado de la necesidad de referirse a una dimensión empírica extradiscursiva. Su *hacer* se dirige a lograr la adhesión de su contraparte semiolingüística, es decir, el enunciatario. La creencia, no obstante, comparte un mismo universo cognitivo con el ámbito del *saber*, y la compleja relación que ambos mantienen entre sí se hace evidente en discursos de índole audiovisual (Gaudreault y Jost, 1995). Es en estos relatos donde nos vemos obligados a sopesar la inclusión de la cámara como dispositivo de la visión, asumiendo la complejidad que ello acarrea para el proceso de enunciación.

El presente artículo analiza la complejidad de esta dimensión cognitiva del discurso, para lo cual se ha elegido como objeto de estudio una película puntual: el wéstern revisionista *Los ocho más odiados* (*The Hateful Eight*, 2015), de Quentin Tarantino. La trama consiste en aproximadamente un día en la vida de un grupo de desconocidos en el oeste de Estados Unidos, doce años luego de la guerra civil. El mercenario John Ruth se ha encadenado a la fugitiva Daisy Domergue, y se dispone a llevarla a la ciudad de Red Rock para entregarla al verdugo. En el camino, su diligencia recoge al exoficial de caballería Marquis Warren, quien ahora es un mercenario al servicio de la ley, y a Chris Mannix, un exrebelde de la Confederación que afirma ser el nuevo *sheriff* de Red Rock. Refugiándose de una tormenta, el grupo se detiene en un puesto de descanso llamado la Mercería de Minnie, donde pretenden pasar la noche. A medida que se instalan, caen en la cuenta de que los otros inquilinos no son lo que aparentan; al menos uno de ellos es un cómplice de Domergue, dispuesto a lo que sea para salvarla del patíbulo.

LA DIMENSIÓN DEL SABER Y EL CREER EN SEMIÓTICA Y NARRATOLOGÍA

La semiótica discursiva traza una línea muy clara entre verosimilitud y veridicción. En *Del sentido II* (1989), Greimas discute estas categorías: la primera invoca la realidad extradiscursiva, aquello que cada grupo social establece como verdadero según criterios culturales e históricos específicos. De esta forma, aprehender la "realidad" es adherirse al sentido común dictaminado por el grupo. Ante esto, el autor introduce la categoría de veridicción, que describe "el marco donde se ejerce la actividad cognoscitiva de naturaleza epistémica, que, mediante diferentes programas modales, trata de alcanzar una posición veridictoria, capaz de ser sancionada por un juicio epistémico definitivo" (Greimas y Courtés, 1990, p. 434). De esta forma, se restablece la autonomía del discurso respecto a los estados de cosas; la pregunta ya no se dirige a la verdad en un sentido ontológico, sino al *parecer-ser* de la verdad como efecto de sentido del propio discurso, lugar donde se inscriben lo verdadero, lo falso, la ilusión y el secreto, a partir

de lo que denomina *marcas de veridicción*. Por otro lado, se asume que toda comunicación humana parte de un contrato de naturaleza fiduciaria entre los actantes de la enunciaci3n, quienes est3n implicados en 3l. El primero, el enunciatario, como manipulador; el segundo, el enunciatario, garante de un hacer interpretativo que evalúa a cada instante del proceso manipulatorio (Greimas, 1989). A partir de la categoría semántica [ser ↔ parecer], se obtiene el cuadrado semi3tico resultante:

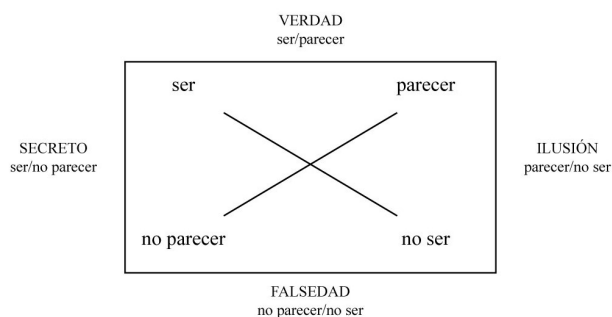


Figura 1. Cuadrado semiótico de la veridicción

Fuente: Greimas y Courtés (1990)

La importancia de la noci3n greimasiana de la creencia no termina ahí, claro est3. Fontanille y Zilberberg (2004) vinculan el *creer* como resorte fundamental de las competencias modales, es decir, una modalidad primigenia anclada en la fiducia del actante-sujeto respecto a sus propias capacidades. El *creer* se acopla a cada una de las modalidades de base. Si el actante se halla modalizado por el deber, el poder, el saber o el querer, ello solo es posible en tanto 3l cree que debe, cree que puede, o bien cree que sabe y cree que quiere.

La preocupaci3n por la dimensi3n cognitiva del *saber* y el *creer* tambi3n est3 presente en la narratología fílmica. En su texto clásico, Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis (1999) definen la narraci3n como “la actividad discursiva responsable de representar o relatar los hechos o situaciones de la historia” (p. 128), aproximándose con esto a autores como Branigan (1992), Bordwell (1996), Prósper Ribes (2013) o García-Noblejas (1983), quienes ya relacionaban el acto narrativo con un proceso informacional, tomando “las acciones humanas como objeto de la enunciaci3n” (García-Noblejas, 1983, p. 466). Tan pronto el espectador asume el rol de narratario (actualizaci3n narrativa del enunciatario), el sintagma audiovisual aparece como mediaci3n necesaria entre 3l y aquella otra instancia que es el narrador fílmico. Apoyado en las ideas de Christian Metz, Gómez Tarín (2008) escribe que “lo que ve el espectador, lo ve por delegaci3n, es consciente de la ficci3n al tiempo que puede apropiarse de ella” (p. 7). El autor remite el origen de este proceso a un

sujeto de la enunciación, mientras que, desde una perspectiva propiamente semiótica, es preferible el término *instancia de enunciación*, utilizado para designar el dispositivo a cargo del proceso de generación discursiva, el cual es siempre presupuesto y se infiere como “efecto [de sentido] del enunciado” (Blanco, 2018, p. 290). La enunciación, como tal, es inseparable de los actantes enunciatario y enunciatario¹, los cuales, aunque carezcan de una existencia figurativa en el enunciado, no pueden no estar comprendidos en él. En breve, si la enunciación como tal es siempre presupuesta, los actantes que la articulan deben serlo también.

Es evidente que las operaciones del enunciatario sobrepasan con creces las marcas discursivas aparentes. Se extienden para incluir la dimensión cognoscitiva del relato y el proceso mismo de narración, si es que por ello entendemos no solo los acontecimientos, sino su disposición ordenada en el discurso (Gaudreault y Jost, 1995; Metz, 2002; Prósper Ribes, 1991, 2013). Por su parte, Casetti (1996) manifiesta que el narrador no es otra cosa que la figuración del enunciatario, la especificidad narrativa del actante semiolingüístico que, por lo demás, permanece ausente. El narrador, si es que lo hay, es un primer actante desembragado de la instancia de enunciación (Blanco, 2012, 2018). Esta diferenciación conceptual es importante al momento de aproximar la teoría semiótica a otras disciplinas, a fin de evitar mayores equívocos o imprecisiones teóricas.

En la narratología, la situación es un poco más ambigua. Es bien conocida la postura de Bordwell (1996), quien considera que la figura de un narrador como agente controlador del discurso es por demás innecesaria. Esta afirmación conlleva una serie de problemas desde la misma ontología del discurso. Para empezar, significa obviar que, en tanto acto de creación estético-narrativa, de ninguna manera estamos ante un fenómeno autocatálico. Según Agamben (2019), en todo acto de creación (literario o semejante), la capacidad de *poder* es inseparable del *poder-no*: “Si toda potencia es tanto potencia de ser cuanto potencia de no ser, el pasaje al acto solo puede suceder transportando al acto la propia potencia-de-no” (p. 34). Con esto, el autor hace un llamado a los elementos “contingentes” de toda producción estética, los cuales se diferencian de otros que podrían juzgarse “necesarios”. Así, la *potencia-de-no* no es otra potencia que negaría a la primera, sino que se yergue como la inoperosidad que acompaña a cada momento como instancia crítica de la creación: “Hay, en todo acto de creación, algo que resiste y se opone a la expresión”. Y continúa: “Lo potencial es, pues, un ser ambiguo, que no solo puede tanto una cosa cuanto su contrario, sino que contiene en sí mismo una íntima e irreductible resistencia” (Agamben, 2019, p. 33). Esto quiere decir que la instancia de enunciación, que toma a su

1 La relevancia de este último no debe subestimarse: “Así entendido, el enunciatario no es solamente el destinatario de la comunicación, sino también el sujeto productor del discurso, al ser la ‘lectura’ un acto de lenguaje (un acto de significar) muy similar al de la producción, propiamente dicha, del discurso” (Greimas y Courtés, 1990, p. 148).

cargo la dimensión del *saber*, no comunica sin más los eventos intradieгéticos, sino que, empleando su *poder-no*, selecciona cuidadosamente las informaciones que deja fuera del discurso, incluso si al hacerlo omite secuencias cruciales para el enunciatario y su comprensión de la diégesis. Al operar sobre el *saber*, el enunciador ocupa el lugar de un manipulador informativo regente de la categoría veridictoria (*ser/parecer*) y del dispositivo de la visión que mencionamos al principio².

Si la operación fundamental del enunciador es proferir enunciados, nada impide que pueda, al mismo tiempo, *ocultar* muchos otros. Más específicamente, la semiótica greimasiana la inscribe dentro de la categoría del *saber* del discurso y, por extensión, en la dimensión del *creer*. El narrador, cuando aparece, opera como personaje en el seno de la diégesis (Prósper Ribes, 1991), pero el actante, aunque no se haga presente, lo está, pues existe presupuesto por el enunciado. En el otro extremo del acto comunicativo, encontramos un espectador-enunciatario susceptible de ser engañado, que el enunciador fílmico pone en la mira.

A la luz de algunos trabajos recientes sobre las competencias cognoscitivas del enunciador fílmico, debemos reconocer el trabajo de Thomas Elsaesser (2009), quien describió la aparición de *mind-game films* en el panorama cinematográfico, películas que desafían la relación vinculante entre el narrador y el narratario, y, por extensión, desafían también el equilibrio del acuerdo veridictorio implícito entre los actantes de la estructura de la comunicación (Greimas, 1989). Su planteamiento es el siguiente: en una película, la narración se articula desde la *perspectiva* (en el sentido de la narratología de Genette) de un personaje que posee algún tipo de trastorno mental (amnesia, esquizofrenia, delirio, etcétera) que le hace percibir de un modo erróneo o incompleto el mundo a su alrededor. El narrador (y, por extensión, la narración) no nos indica que el personaje padece esta condición, o bien lo hace de tal modo que deje en claro que, pese a que le es un obstáculo, es fácil de franquear. Sin embargo, al estar focalizados en él o ella, el espectador es incapaz de advertir que, en realidad, lo que ve y lo que escucha el personaje principal es una mentira. Un ejemplo que el mismo Elsaesser (2009) plantea es el de la película *El club de la pelea* (*Fight Club*, 1999) de David Fincher, en donde el narrador (intradieгético, que narra su propia historia) entabla una amistad con el personaje de Tyler Durden, sin percatarse de que es un producto de su imaginación. Gran parte del filme transcurre sin que él ni el espectador sospechen que esto es así. El ejemplo es revelador por otra razón. En la película de Fincher, la narración

2 En cuyo caso, debemos recordar a Courtés (1997), para quien el enunciador cinematográfico manipula no solo lo que se ve, sino también, por extensión, lo que no se ve. Un *paneo*, por ejemplo, descubre una sección del espacio fílmico que antes era ocultado, pero, al hacerlo, debe sopesar el ocultamiento de otra fracción de espacio. El *hacer-ver* y el *hacer-no ver* se hallan así en una relación de presuposición recíproca.

en *off* recae sobre el protagonista, pero no es competencia suya el mover la cámara ni incorporar la imagen de Tyler al espacio fílmico de la cámara, y, no obstante, su visualización es crucial para que el engaño funcione. Tyler siempre fue un ser imaginario, y esta revelación sorprende tanto al protagonista como al espectador-enunciario. ¿Quién, entonces, engaña al espectador?

La respuesta que da Elsaesser (2009) es la misma a la que podemos llegar si recordamos las observaciones de Metz (2002), indudable pionero de la semiótica del cine de inspiración saussureana: si el discurso se opone al mundo real es porque, ante todo, es enunciado por *alguien*. La existencia de una instancia enunciativa previa a la narración se inserta como parte de la ontología misma del discurso. Ahora bien, para poder maquinar su engaño, en el caso de los *mind-game films* especialmente, el enunciatario habrá de trabajar con un simulacro de su enunciatario, un modelo que lo lleve a establecer las marcas veridictorias con las cuales lograr su adhesión, para, al final, sorprenderlo con los estados de cosas intradieгéticos que había deformado. Claro que pecaríamos de ingenuos si dijésemos que la revelación de una mentira supone indefectiblemente su verdad. En efecto: la revelación de la mentira no arroja al enunciatario necesariamente con la realidad de los estados de cosas al interior de la diégesis, sino con otra *apariencia de verdad*, la cual podría seguir siendo una ilusión segunda, mejor camuflada que la anterior³.

El enunciatario se volvería entonces más perspicaz ante la estrategia discursiva del enunciatario, más crítico y cauteloso. La violación del contrato fiducial, la revelación abrupta de que lo que se mostró en pantalla (en un caso netamente cinematográfico) era mentira y, aun así, se hizo pasar como verdad, supone un cambio en la actitud del enunciatario. Habiendo depositado su confianza en un enunciatario que ha demostrado la competencia y el deseo de mentir, cualquier nueva proposición es tomada con escrutinio por un destinatario receloso, mas no ya adherente (Courtés, 1997). Esto evidencia un punto fundamental: el espacio cognitivo que se establece entre los actantes de la enunciación implica una manipulación e interpretación permanentes, que se inician tan pronto la cámara se ubica ante algo. De esta forma, "al tratar discursos audiovisuales, la posición de la cámara, el aparato tecnológico, dependiente de una elección enunciativa, condiciona las definiciones del saber y de la visión" (Gómez Tarín, 2013, p. 30). La cuestión no debería ser muy diferente si nos situamos al nivel del relato, en donde los actantes de la diégesis manipulan a otros actantes, ocupando ellos mismos, en ese nivel, las posiciones del enunciatario y el enunciatario de una comunicación dialógica.

3 Piénsese, por ejemplo, en películas como *Inception* (2010) de Christopher Nolan, cuya escena última también plantea un final abierto que depende de saber si lo que vemos es real en la diégesis de la película, o si no estamos ante un mero sueño que ni el protagonista llega a advertir.

En lo que respecta a los actantes de la enunciación propiamente dicha, reconocemos una manipulación que empieza a desarrollarse independientemente de la presencia de un narrador. Anderson (2016) identifica dos posibles tipos de narradores: fidedignos o confiables (*reliable*) y no fidedignos o desconfiables (*unreliable*). En línea con esta autora, Hogan (2013) expresa que “un informante no fidedigno es simplemente alguien cuyo discurso lleva a uno a imaginar ciertos aspectos del mundo incorrectamente” (p. 151). Igual que Greimas, el autor identifica el contrato fiduciario como “la base inicial del sentido de confianza o desconfianza del lector o espectador” (Hogan, 2013, p. 154). Esta primera proposición, por lo demás, explica que la confianza en el enunciador sea la actitud inicial de todo proceso narrativo. La sospecha no tiene lugar hasta que se identifica alguna clase de contradicción.

La *praxis desinformativa* permite taxonomizar a los narradores desconfiables. Se diferencian, entonces, aquellos que *subinforman* (*underreport*) y los que *contrainforman* (*misreport*)⁴ al espectador-enunciario (Anderson, 2016). En el primer caso, se está ante un ocultamiento de acontecimientos narrativos por medio de su simple virtualización en discurso; es decir, pudiendo haber sido incorporados a la cadena sintagmática audiovisual, permanecen fuera de ella, más allá de lo que la cámara muestra (como sucede en las películas de misterio, por ejemplo, o en cualquier elipsis que selecciona y deja fuera de la visión algún pasaje de la historia). Es, en resumidas cuentas, un ocultamiento de la verdad. En el segundo caso, el narrador abiertamente incorpora a la narración acontecimientos ilusorios, sin ningún tipo de marcas figurales o figurativas que indiquen su falsedad; es decir, se muestran escenas que parecen verdaderas, pero, en realidad, distan mucho de serlo⁵. Un ejemplo es la película *Pánico en la escena* (*Stage Fright*, 1950) de Alfred Hitchcock, donde se muestra un *flashback* falso que no hace sino desviar la atención del espectador.

La clasificación de la autora parte del supuesto de que la banda de imágenes no está nunca bajo el control de ninguno de los actantes al interior del enunciado, quienes por lo demás ignoran la existencia de la cámara y la dimensión de la *enunciación enunciada* (Courtés, 1997). La *praxis desinformativa*, igual que con los *mind-game films* de Elsaesser (2009), compete tanto al relato como al discurso. Claro está, para el espectador-enunciario, advertir la *praxis* es revelar el *hacer* del enunciador al interior del discurso fílmico.

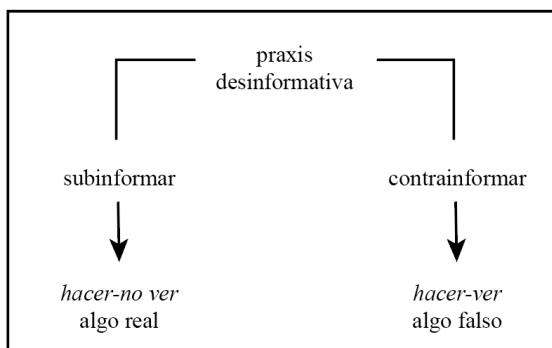


Figura 2. Esquema de la praxis desinformativa

Elaboración propia

Debe entenderse que, en tanto desinformar constituye un *hacer* del enunciador, este presupone la existencia específica de una competencia. Puntualmente, la competencia del enunciador para subinformar o contrainformar a lo largo del relato, la cual pone en evidencia la inoperosidad de la que habla Agamben (2019): a la potencia de hacer-ver (*poder*) se le contraponen la de ocultar, hacer-no ver (*poder-no*). El enunciador se manifiesta, si es que lo hace, a la manera de un narrador competente y astuto que gestiona una comunicación estratégica, y que recuerda (si es que acaso no invoca) a la figura del *agente doble*, tan discutida por Fabbri (2001). Si este es el caso, estaríamos ante la presencia de un enunciador dispuesto a beneficiar el *saber* de los actantes-sujetos del relato en detrimento del *saber* del espectador-enunciatarario, solo para luego operar en sentido contrario, beneficiando al segundo a expensas de los primeros. Por lo demás, notar un caso de subinformación o contrainformación, por lo general, es imposible hasta que el enunciatario identifica esa carencia cognitiva de algo que se le escapa o, mejor dicho, algo que se le oculta.

Esta extensa recapitulación ha sido necesaria para, por un lado, demostrar las respuestas a la problemática del parecer-ser-verdadero, que resulta transversal tanto a la semiótica discursiva como a la narratología fílmica y que es abordada, en ambos casos, desde la perspectiva de estrategias altamente complejas; y, por otro, para exponer la estrecha relación que existe, en el ámbito audiovisual, entre el acto fenoménico de *ver* y el acto epistémico de *creer*.

APARIENCIAS Y TRANSFORMACIONES VERIDICTORIAS

A lo largo de la narración de *Los ocho más odiados*, los actantes al interior del relato constantemente intentan montar *ilusiones* para despistar o convencer a otros actantes,

por lo cual recurrimos al cuadrado semiótico veridictorio para el análisis. Los metatérminos de *verdad*, *falsedad*, *secreto* e *ilusión* reciben una doble especificación, ya sea que prime el *ser* o el *parecer*. En el cuadrado de más abajo, el primer término de la relación es la constante (término especificado) y el segundo es la variable (término especificador), con la muy importante diferencia de que, en cada caso, la variable posee una mayor densidad sémica (Blanco, 2018). De esta forma, cuando algo está *oculto*, diremos que su modalización respectiva es un [ser.no parecer], pero lo escribiremos como “*no parece lo que es*”, siendo el *no parecer* la variable y *ser* la constante. Por el contrario, si aquello que prima es el *ser*, estamos ante un *misterio*: “*es lo que no parece*”, o también [no parecer.ser]. La existencia de una barra diagonal (/) señala una especificación recíproca entre la constante y la variable, un punto de equilibrio (Blanco, 2018).

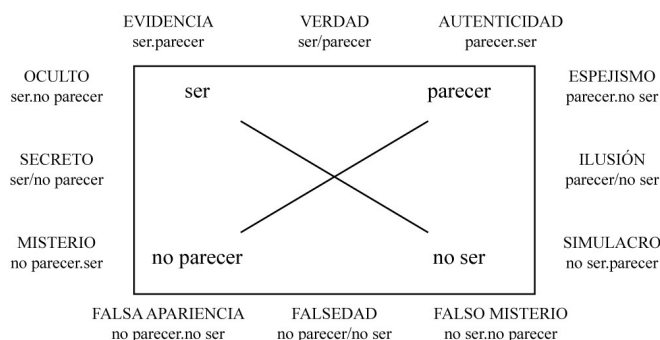


Figura 3. Cuadrado semiótico de la veridicción en su versión ampliada

Fuente: Blanco (2018)

Cuando la diligencia de O. B. Jackson se detiene ante el mayor Warren durante una tormenta, su pasajero, John Ruth, demanda que Warren se despoje de sus armas y le explique quién es y qué hace en medio de la nada; el mayor acata y enseña la orden de arresto por los tres hombres que yacen muertos detrás de él. “Actualmente soy un servidor de la corte”, afirma el mayor. Más adelante, Ruth le pide que le enseñe la mítica carta que lleva consigo, escrita, supuestamente, por nada menos que el expresidente Abraham Lincoln, y cuya existencia confirma que Warren no solo está del lado de la ley, sino que, en vida, fue un amigo del presidente. A partir de estos documentos, sale a la luz que Warren *es* y, al mismo tiempo, *parece* un hombre respetuoso de la ley. En este momento, aquello es una *evidencia* (parece lo que es). No obstante, cuando más adelante recogen a Mannix en el camino, este discute con Warren sobre la vez que, estando en un campo de prisioneros del sur, inició un incendio para escapar, causando la muerte de soldados confederados y de otros prisioneros unionistas, razón por la cual la Confederación puso una recompensa por él y la Unión lo dio de baja.

Warren: ¿Se supone que debo sentirme mal por ellos? Tú te uniste a la guerra para mantener negros encadenados. Yo me uní a la guerra para matar granjeros sureños blancos. Eso quiere decir matarlos de cualquier modo que pueda. Dispararles, apuñalarlos, ahogarlos, quemarlos, arrojar una roca en sus cabezas. Cualquier cosa para ponerlos a dormir. Para eso me uní a la guerra, y eso fue lo que hice. (Tarantino, 2015, 0:31:10-0:31:38)

Con esto, John Ruth se desengaña de que la primera etiqueta adjudicada a Warren sea tan transparente como creyó y, porque el enunciador fílmico restringe el punto de vista a este personaje, el espectador-enunciario se desengaña también. Aunque operando en la legalidad, el mayor Warren no por ello simpatiza con los valores y las formas de vida de un hombre de ley, del mismo modo que tampoco expresa su adhesión por la honestidad o el juego limpio, mientras sus esfuerzos por encubrir su pasado en la guerra salen a la luz. Aun cuando *no lo parezca*, bajo el immaculado uniforme de un oficial de la Caballería, se halla, *oculto*, un asesino amoral y oportunista.

En el caso de Mannix, este se presenta ante la diligencia como el nuevo *sheriff* de Red Rock, la ciudad a la que el grupo se dirige. No obstante, cuando le piden que enseñe su placa responde que aún no la recibe, por lo que John Ruth desconfía de él desde el inicio. Temiendo que Mannix esté mintiendo, acepta llevarlo, pero le pide a Warren que lo vigile, sospechando que esté confabulado con su prisionera. Es una diferencia sutil, pero importante. A John Ruth no le preocupa que Mannix sea o no el *sheriff* de Red Rock: sin su placa, da por sentado que esto es *falso* (no es ni parece). La sospecha proviene de que, aparentando ser un viajero en apuros, en realidad tenga planeado liberar a Daisy. En otras palabras, la inquietud de Ruth proviene de que Mannix *no sea lo que parece*, o sea, que se trate de un *espejismo*.

Una vez que el grupo llega a la mercería, la sospecha se expande a prácticamente cada uno de sus ocupantes: Oswaldo Mobray, quien asegura ser el nuevo verdugo de Red Rock, se muestra excesivamente cordial y apegado a los recién llegados. Viéndose interrogado por Ruth, Joe Gage afirma estar yendo a visitar a su madre por Navidad y, mientras tanto, aguarda paciente en su rincón de la mercería. Cuando Bob admite ante Warren que la dueña Minnie y su esposo "Sweet" Dave se hallan fuera visitando a la madre de esta, el exsoldado de la Caballería no desperdicia un instante para sospechar que esto sea falso, dado que, conociéndola desde hace años, Minnie nunca mencionó tener a su madre aún con vida, ni que estuviera al otro lado de la montaña, como Bob asegura.

En ninguno de los casos podemos hablar de un *ser* convincente; la sospecha es transversal tanto a John Ruth como a Marquis Warren y, por extensión, el espectador-enunciario sospecha igual que ellos, en la medida en que el enunciador continúa restringiendo el punto de vista a estos dos personajes. Aunque los demás ocupantes se esfuerzan en *parecer* aquello que afirman *ser* (Oswaldo con sus papeles, Gage escribiendo, Bob cuidando de la mercería), caen bajo la sospecha de Ruth y el especificador

no ser cobra primacía en la modalidad de *espejismo* [parecer.no ser]. La sanción cognitiva del mercenario interpretado por Kurt Russell es el *no creer* en lo que los otros le dicen, lo cual se ve en la conversación que Ruth mantiene luego con Warren, Daisy y O. B. Jackson:

Ruth: Uno de ellos *no es* lo que dice *ser*.

Jackson: ¿Y qué son?

Ruth: Cómplices de [Daisy], eso es lo que son. Uno de ellos, quizá hasta dos de ellos, están aquí para asegurarse de que Domergue salga libre. Para conseguirlo matarán a todos los que estemos aquí. (Tarantino, 2015, 1:08:46-1:09:07)

De esta forma, la intriga de la película se construye no sobre la base de *si es que* hay alguien buscando liberar a Daisy; se trata, más bien, de *quién* es esa persona, y obliga a los personajes a moverse en el espacio de la *ilusión*.

En una escena distinta, el enunciador fílmico, figurativizado a la manera de un narrador cuya voz en *off* proyecta la posición sintáctica del espectador-narratario, confirma que alguien ha envenenado el café y, poco después, Ruth y Jackson mueren al ingerir la bebida. El mayor Warren, quien fue el primero en sugerir que Ruth era un paranoico, interroga a Mannix, Oswaldo, Joe Gage y a Bob a punta de pistola. Deduce, rápidamente, que Mannix no puede haber envenenado el café, pues estuvo a poco de probarlo. De esta forma se comprueba que él es inocente de envenenar a Ruth y a Jackson, y que, siguiendo las funciones veridictorias, es aquello que *parece*: una víctima más del verdadero asesino.

La escena siguiente expone la interrogación de los otros tres ocupantes de la mercería. Como cualquiera que ocupe el rol temático de un /detective/, el mayor Warren se acerca a su objeto de valor, la /verdad/, mediante deducciones, preguntas y provocaciones. La diferencia es que intencionalmente desvía el interrogatorio y coloca el envenenamiento del café en segundo plano, preocupándose por Bob y la historia que había dicho antes: que Minnie y su esposo Dave se habían marchado, dejándolo a él a cargo. Luego de descubrir la sangre en la silla de Dave, las sospechas de Warren crecen y afirma que Bob no puede haber sido contratado, pues, según dice, Minnie no tolera a los mexicanos, por lo cual es imposible que esto sea verdad.

Warren: A Minnie le caía bien casi todo el mundo, pero con seguridad que no le gustaban los mexicanos. Así que cuando me dices que Minnie se fue al norte para visitar a su madre, encuentro eso muy poco probable. Pero, bueno, quizá sí. Pero cuando me dices que Minnie Mink se fue de la mercería, el objeto máspreciado para ella en todo el mundo, ¿y la dejó en manos de un maldito mexicano? A eso me refería en el granero cuando dije que no sonaba como Minnie. Ahora sí te estoy llamando un mentiroso, señor Bob. (Tarantino, 2015, 1:56:03-1:56:51)

En este momento, la constante *parecer* es negada y emparejada con el especificador *no ser*, pero la densidad sémica parece nivelarse, no a la manera de una *falsa apariencia*,

que supondría la dominancia del *no ser*; ahora, la constante y la variable cumplen una especificación recíproca en el cuadrado de veridicción. La historia de Bob es falsa en ambos sentidos: *no es* porque *no parece*, y *no parece* porque *no es*. El *no ser* y el *no parecer* son solidarios entre sí. Acto seguido, el mayor dispara y asesina a Bob en frente de todos.

La última transformación la encontramos cuando Warren amenaza con envenenar a Daisy con el café si el responsable no se revela. Joe Gage confiesa su crimen y, antes que puedan hacer algo, un hombre escondido en el sótano de la mercería (a quien luego conoceremos como Jody, hermano de Daisy) le dispara a Warren. En la confusión, Oswaldo saca una pistola de su bolsillo y hiere a Mannix, quien le dispara de vuelta. A partir de aquí, lo que queda de ambos pandilleros es una *falsa apariencia* [no parecer. no ser] común, ahora, a los ocupantes que conocimos en la mercería. El resumen de las transformaciones que acabamos de señalar se presenta en la tabla 1.

Tabla 1

Resumen de las transformaciones veridictorias de Marquis Warren, Chris Mannix, Bob, Joe Gage y Oswaldo Mobray

	Estado inicial	Transformación	Estado resultante
Marquis Warren	[s.p]: evidencia	no [p]: ocultación	[s.no p]: oculto
Chris Mannix	[p.no ser]: espejismo	no [no s]: autenticación	[p.s]: autenticidad
Bob	[p.no s]: espejismo	no [p]: desmitificación	[no p/no s]: falsedad
Joe Gage	[p.no s]: espejismo	no [p]: desmitificación	[no p.no s]: falsa
Oswaldo Mobray			apariciencia

Elaboración propia

A esto debemos sumarle la *performance* previa de la banda de Jody cuando llega a la mercería, en palabras del narrador, "más temprano esa mañana". Posando como un grupo de viajeros, se sirven café, deambulan por el lugar, hablan con Minnie, su esposo y sus ayudantes, solo para agarrarlos desprevenidos y asesinarlos a sangre fría, tomando el control de la mercería. El suspenso es evidente, pues, narrado a la manera de un *flashback*, el espectador-enunciario está al tanto de la verdadera identidad de estos personajes, algo de lo cual Minnie y sus allegados no pueden siquiera sospechar. Se advierte, entonces, una disonancia cognitiva entre el saber del enunciario y el de los actantes del relato: mientras que para el primero los ocupantes de la diligencia son un claro *espejismo* (no son lo que parecen), los segundos no tienen razón para cuestionar la apariencia, ya que, según ellos, se trata de una *auténtica* realidad (son lo que parecen).

Tabla 2

Disparidad veridictoria entre el espectador-enunciario y los actantes del relato

	espectador-enunciario	actantes del relato
Jody Domergue		
Bob	[p.no s]: espejismo	[p.s]: autenticidad
Oswaldo Mobray		
Joe Gage		

Elaboración propia

De esta forma, la base epistémica que Greimas (1989) adjudicaba a todo acto de comunicación se lee como una *solicitud de contrato* y, en el caso de una *performance* como la que plantea la película, como un *ofrecimiento de sí*, en donde las expresiones propositivas (*yo pienso, yo creo, yo sé*) adquieren la forma de un *yo soy* o un *yo aseguro ser*, aplicable a la praxis del actante enunciador. Pero el *hacer interpretativo* que parte de la mirada del *otro* expone toda sinceridad como efecto de sentido que encubre y, de cierta manera, se esfuerza por hacer transparente el soporte de los signos que es el propio cuerpo, incluso si, al hacerlo, paradójicamente aumenta la sospecha (Groys, 2016), como ocurre con John Ruth y luego con Warren. Es por eso que la densidad sémica ocupa mayoritariamente al *no ser*, motivando la inquietud y la sospecha de los mercenarios, preocupándolos por el *ser* encubierto por la apariencia.

SIMULACROS MODALES DE LOS ACTANTES

El ejemplo más notable de manipulación ocurre hacia el final del tercer segmento. El mayor Marquis Warren decide acercarse al general de la Confederación Sanford Smithers, quien también está en la mercería. Aunque inicialmente cordial, el mayor coloca una de sus pistolas cerca del general y prosigue contando que, hace unos años, tuvo un encuentro con su hijo, Chester Smithers, el cual terminó con este siendo torturado, violado y asesinado por Warren, tras enterarse de que era el hijo de un general racista con varias muertes de soldados negros en su haber. Ante esto, el general toma la pistola e intenta asesinar a Warren, pero él desenfunda y le dispara primero.

Las preocupaciones del espectador-enunciario sobre la veracidad o falsedad de esta historia son evidentes, sobre todo porque el personaje que la enuncia ha demostrado no ser de fiar. En escenas previas, Warren admitió poseer una carta dirigida a él de Abraham Lincoln, quien asegura que fue su amigo. El documento parece legítimo y le asegura su sitio en la diligencia de Ruth cuando este se lo encuentra. No obstante, Chris Mannix acusa a Warren de fabricar la carta y su historia, algo que el mismo Warren confirma, diciendo que la única razón por la que la tiene es por el *efecto* que produce sobre otros.

Warren: No tienes idea de lo que es ser un hombre negro recorriendo América. El único momento en que los negros están a salvo es cuando los blancos no tienen armas. Y esta carta tiene el efecto deseado de desarmar a los blancos.

Ruth: Llámalo como quieras. Yo lo llamo un maldito truco sucio.

Warren: ¿Quieres saber por qué mentí sobre algo como eso, hombre blanco? Me hizo subir a tu diligencia, ¿no es así? (Tarantino, 2015, 1:23:17-1:24:03)

Ese "efecto deseado" es doble. Por un lado, *parecer-ser-verdad*, y luego, *querer-no hacer*, neutralizar la agresión virtualizada. Los sujetos virtuales, una vez convencidos de la veracidad de la carta, desisten de cualquier hostilidad hacia Warren, asumiendo que están ante un hombre de confianza del presidente. Solo posteriormente se instaura en ellos un *querer-hacer* complementario, es decir, *querer* ver la carta, o bien hacer favores para que el exoficial de la Unión se las enseñe (por ejemplo, que John Ruth deje que suba a su diligencia). Como todo buen *manipulador*, Warren monta un *simulacro modal* de aquellos con los que entra en contacto, *creyendo* que la carta los hará desistir de toda agresión, y, acto seguido, *creyendo* que los demás *querrán* verla, algo más que predecible con Ruth, pues, como él mismo dice, ya ha tenido la oportunidad de leer la carta en un encuentro anterior, y en ese entonces le pareció legítima.

S1 creer/saber {S2 creer (parecer-ser: "la carta es real")}⁶

S1 creer/saber {S2 creer (no querer-hacer: "no hacer daño")}

S1 creer/saber {S2 creer (querer-hacer: "querer ver la carta")}

S1 = Marquis Warren S2 = John Ruth

De la misma manera, Ruth se acerca precavidamente a todo el que cruce su camino hasta Red Rock, *creyendo* que podrían ser cómplices de su prisionera o, en todo caso, que *puedan* liberarla de él para ganarse la recompensa:

S1 creer [S2 creer (poder-hacer: "llevarse a Daisy")]

S1 = John Ruth S2 = extraños en el camino

El altercado con el general Smithers que describimos al inicio no escapa a la necesidad de montar un simulacro modal del enunciatario por parte de Warren. Este quiere asesinar a Smithers, pero le advierten que, de hacerlo, irá preso por homicidio, y decide tentarlo para que él arremeta primero. Pero, de momento, el hombre no desea asesinar a Warren, además de que carece de los medios para hacerlo.

6 El simulacro se lee de la siguiente forma: "Marquis Warren (S1) cree que John Ruth (S2) cree que la carta parece y es real". Los demás simulacros operan de la misma manera.

Para lograr su objetivo, Warren modaliza a Smithers para que este quiera cobrar venganza por su hijo. Primero, deja una de sus pistolas en la silla del general, y así este último obtiene los medios para *poder* asesinarlo. La historia de la muerte de su hijo constituye un *saber* que Smithers juzga verdadero, incluso cuando su única evidencia es la palabra de su manipulador. Finalmente, cuando la historia ha concluido, la proximidad física con Warren deviene en la instalación de un *querer* específico (la venganza), motivado, en gran medida, por las provocaciones de este último:

Warren: ¿Y qué piensas hacer, viejo? ¿Vas a pasar los próximos dos o tres días ignorando al negro que mató a tu hijo? ¿Ignorando cómo lo hice sufrir? (Tarantino, 2015, 1:34:03-1:34:38)

Siguiendo la notación del programa narrativo (PN), el proceso de modalización se grafica de la siguiente manera:

- | | |
|---|--|
| PN 1 [S1 => (S2 \wedge 0mp)] ⁷ | “Warren le da el arma a Smithers.” |
| PN 2 [S1 => (S2 \wedge 0ms)] | “Warren le cuenta la historia a Smithers.” |
| PN 3 [S1 => (S2 \wedge 0mq)] | “Warren tienta a Smithers para que él lo asesine.” |

S1 = Warren S2 = Smithers

Objeto modal del poder = pistola Objeto modal del saber = historia

Objeto modal del querer = Warren

Ofreciéndose a sí mismo como objeto de la venganza, el proceso manipulador de Warren adquiere la modalidad de una *tentación*. El resultado, según lo anticipa el mismo Warren, es la *performance* fallida del general y la *sanción pragmática* que lo lleva a dispararle de vuelta, acabando con la vida de Smithers en defensa propia, dentro del margen de la ley. En realidad, el exoficial de la Unión nunca pretendió darle a Smithers el *poder* de asesinarlo. Entregarle la pistola es un *falso poder*, la ilusión de una competencia. Lo importante para Warren, más bien, era que el general creyera tener el poder de asesinarlo. En términos modales, su objetivo era el *creer poder* de su enunciatario, en cuyo caso el primer término de la modalidad (el *creer*) tiene una densidad sémica mucho mayor respecto al segundo. El simulacro modal le permite anticipar el fracaso de la acción y, por consiguiente, prever el éxito de la suya. En el simulacro final de Warren, la modalidad del *creer* adquiere una importancia capital:

7 “Warren (S1) le da la pistola (0mp) a Smithers (S2)”. El símbolo \wedge denota un estado de conjunción entre el sujeto y el objeto modal.

S1 creer [S2 creer (querer-hacer/poder-hacer: “querer/creer poder dispararle a Warren”)]

S1 = Marquis Warren

S2 = Sanford Smithers

La secuencia, sin embargo, funciona por algo más. A la pregunta de por qué Smithers confiaría en la palabra de Warren se suma el hecho de que el primero ha demostrado ser garante de un *creer* ingenuo. En este ámbito, el relato construye a Smithers como garante de una forma de vida para nada beneficiosa: el *inocente*, alguien que “no sabe lo que cree” y por ello toma por verdadero lo que se le dice (Dorra, 2016, p. 18). Esto coloca al personaje como la antítesis de la figura del *escéptico*, aquel que sistemáticamente pone a prueba su *creer* y desconfía de lo que se le dice (como es el caso de John Ruth).

Ello explicaría por qué, cuando Jody le ofrece dejarlo con vida si tienen éxito rescatando a Daisy, Smithers acepta sin mayores garantías de que el pandillero cumplirá su palabra. Así, la desconfianza inicial de un manipulador se ve correspondida por la *voluntad de creer* de un manipulado que *cree* sin *saber*, a quien paradójicamente “no se le puede dar confianza, en la medida en que sus creencias no son selectivas” (Fontanille y Zilberberg, 2004, p. 231). De hecho, empleando términos de Dorra, se trata de un *creer que creo*, lo cual manifiesta, en lugar de una creencia firme y razonada, un *deseo-de-creer* o de *saber*: en el primer caso, *querer creer* que si obedece saldrá con vida; en el segundo, *querer saber* cómo murió su hijo y, por extensión, *creer* en lo que se le dice, incluso si la respuesta es abominable.

LA PRAXIS DESINFORMATIVA: EL NARRADOR DESCONFIABLE

Advertimos ahora la utilidad de los aportes de la narratología respecto al discurso. Las ideas de Elsaesser (2009) y Anderson (2016) tienen algo en común: el enunciatario⁸ parte de una posición inicial de confianza en el narrador fílmico, una predisposición a *creer* en lo que este le muestra, creyéndolo incapaz de mentirle. Para maquinar su engaño de manera coherente, el narrador ha de incorporar esto a un simulacro, el cual podemos plantear con la siguiente función:

S1 creer {S2 creer [S1 creer (no poder-hacer: “no poder mentir”)]}

S1 = enunciadador/narrador fílmico

S2 = enunciatario/narratario fílmico

Como se observa, el simulacro ubica al narratario (es decir, al espectador) en la posición de un crédulo, para quien *ver* equivale en muchos casos a *creer* y el *saber* se

8 Optamos por mantener esta terminología en detrimento de la pareja narrador/narratario, en correspondencia con la teoría semiótica, donde la narración también se halla bajo el control de la instancia de enunciación (Blanco, 2012).

desprende, indefectiblemente, de las acciones y acontecimientos del relato (García-Noblejas, 1983), los cuales el narrador fílmico (primer actante desembragado de la instancia de enunciación) manipula, ofrece y oculta según mejor le parezca.

Un caso de subinformación (*underreport*) ocurre al inicio del capítulo cuatro, llamado "Domergue tiene un secreto". Luego de una breve elipsis y el intertítulo que nombra el segmento, una voz en *off* explica que han pasado quince minutos desde que Warren asesinó a Smithers, y que todos en la mercería están distraídos con diferentes actividades, excepto Domergue, quien, como el título de la escena manifiesta, está ocultando algo. Entonces pasamos a un *flashback* de la escena donde Warren dispara contra el confederado, pero desde una perspectiva distinta. La voz, mientras tanto, describe la imagen con lo siguiente:

Narrador (en *off*): Volvamos un poco más atrás. Hace quince minutos, el mayor Warren le disparó al general Smithers en frente de todos. Pero cerca de cuarenta segundos antes pasó algo igual de importante, aunque no todos lo vieron. Mientras Warren cautivaba a su audiencia con historias de penes negros y bocas blancas, alguien envenenó el café. Y la única persona que lo vio hacerlo... fue Domergue. Por eso este capítulo se llama "Domergue tiene un secreto". (Tarantino, 2015, 1:36:36-1:37:29)

En la secuencia, el narrador fílmico abiertamente regresa sobre los acontecimientos que acaban de mostrarse, revelando al espectador-narratario un *saber* que hasta entonces le era desconocido. Es más, un *secreto* que *no sabía que ignoraba*. La secuencia, por lo demás, revela la capacidad de presentación de acontecimientos narrativos (*poder*), y la inscribe al mismo nivel junto con la competencia por ocultar información (*poder-no*), cuya configuración modal resulta solidaria con las formulaciones de Agamben (2019). La inoperosidad, por ende, está implícita en la operosidad del acto de creación estético-narrativo o, más específicamente, en el acto narrativo y discursivo que la instancia regula.

Más intrigantes son las operaciones efectuadas al nivel de la enunciación, que se ponen de manifiesto cuando Warren cuenta su historia. Luego de que admite haber conocido al hijo de Smithers, la banda de imágenes muestra a Chester Smithers en un prado cubierto por la nieve, con ambas manos en alto, rogando por su vida. El montaje entonces regresa a la escena de la mercería. Poco después, Warren describe que lo hizo desnudarse y caminar a temperaturas bajo cero por dos horas; la imagen acompaña su discurso, haciendo ver al espectador-enunciario la escena que el personaje describe. Ahora bien, ningún actante-personaje que exista al nivel del relato puede manipular la banda de imágenes, por la sencilla razón de que el primero refiere al relato y la segunda al discurso. Esta operación recae en el enunciador propiamente dicho, es decir, el enunciador fílmico, el mismo que luego se muestra de manera simulada, a

través de intertítulos, subtítulos y voces en *off*. El acto de enunciar una rememoración, por parte del personaje, es una competencia muy distinta al acto de insertar en el eje sintagmático de la película fragmentos de aquello que se recuerda. Lo segundo ocupa únicamente al enunciador y, desde una pertinencia más amplia, al *hacer* de una instancia semiolingüística. En este ámbito, el pensamiento de Anderson (2016) es solidario con las formulaciones de la semiótica estructural:

Un espectador puede entender que un *flashback* provenga del punto de vista de un personaje, pero nunca asumiría que ese personaje ha puesto esa secuencia en su lugar. [...] Ningún personaje puede, a voluntad, abrirse paso entre barreras diégéticas para reemplazar o siquiera manipular al narrador, quien por su cuenta es capaz de presentarle eventos al espectador. (p. 85)

No obstante, Warren se ha mostrado ya desempeñando el rol de un manipulador, al mismo tiempo que, como él mismo admite, tiene el hábito y la facilidad de mentir para conseguir lo que quiere. ¿Qué asegura que su historia con el hijo de Smithers sea verdadera? Porque el espectador la puede *ver*, se dirá. Porque proviene del enunciador y este no nos engaña. Pero es exactamente esto lo que advierten los textos de Anderson (2016) y Elsaesser (2009): el enunciador fílmico es capaz de ocultar información (*underreport*), así como presentar información falsa (*misinform*) y abiertamente mentirle al espectador-enunciario a través de un personaje que, según se observa, no ha demostrado ser confiable⁹. De este modo, el enunciador fílmico manipula al espectador-enunciario estableciendo las marcas veridictorias del *parecer-ser* de un *flashback*, pero nada asegura que los acontecimientos narrados por Warren hayan ocurrido al interior de la diégesis. La verdad o falsedad de su historia es por demás ambigua. En tanto los insertos de la tortura de Chester provienen del discurso de un personaje cuya credibilidad ha sido ya puesta en duda, el enunciador/narrador fílmico demuestra estar, ahora, del lado de este personaje desconfiable, tratando de convencer al enunciario del mismo modo que Warren convence a Smithers. Igual que en *Pánico en la escena* de Hitchcock, el *flashback* podría ser falso, un caso de contrainformación.

Si bien en esta escena el enunciador fílmico respalda a Warren, en la siguiente se pone en su contra, lo contradice. El capítulo cinco “Los cuatro pasajeros” discurre a la manera de un extenso *flashback* en el que, como ya dijimos, la banda de Jody asesina a los ocupantes de la mercería y convence a Smithers de que los ayude en su trampa. En esa misma escena, el personaje de Bob se presenta ante Minnie y revela que es mexicano,

9 Anderson (2016) describe detalladamente esta operación focalizadora: “El narrador cinematográfico, entonces, es desconfiable en el sentido en que adopta el punto de vista de un focalizador poco confiable como si fuese preciso, y por ende es al narrador cinematográfico al que debemos culpar por contrainformar. [...] Estos personajes son ‘focalizadores’ en tanto [el espectador] ve aquello que ellos nos hacen ver. Los eventos a través de ellos como a través de la cámara” (p. 89).

pero ella no se inmuta al respecto. Esto contradice aquello que Warren mencionó en el capítulo anterior: que Minnie no toleraba a los mexicanos. La información presentada indica que, a todas luces, el racismo de la dueña de la mercería en realidad era otra mentira de Warren, cuya única intencionalidad era probar al personaje de Bob y que se delate como un impostor. Asumiendo que la narración no se contradice a sí misma (Hogan, 2013), la única explicación es que el personaje de Samuel L. Jackson estaba mintiendo, mientras que el enunciador fílmico, si bien antes permitió que el engaño llegase a nosotros, ahora expone la verdad. Si el espectador-enunciario había creído en la palabra de Warren, se le demuestra que había pecado de ingenuo.

La secuencia permite manifestar una de las mayores preocupaciones temáticas de la narración de *Los ocho más odiados*, cuando no de toda la filmografía de Tarantino. Sin la necesidad de la adecuación entre las palabras y las cosas (o, en nuestro caso, entre las imágenes y los discursos intradieгéticos), los actos discursivos fundamentan su propio efecto de verdad (Agamben, 2017, 2019; Greimas, 1989). Esta cuestión concierne tanto a la enunciación cinematográfica y a la figura del narrador fílmico como a los actantes que coexisten al interior de la diégesis. En ciertos casos, el enunciador auxilia a estos últimos con imágenes que permiten el efecto de sentido de *parecer-ser* verdadero; en otros, se empeña en contradecirlos. Evidentemente, las imágenes no se dirigen a otros personajes, sino al destinatario presupuesto de la enunciación fílmica, es decir, al espectador-enunciario (Courtés, 1997; Anderson, 2016). Incorporar esta instancia a su estrategia discursiva hace posible que el enunciador opere sobre la base de simulacros modales, ciñéndose a un muy astuto juego de las apariencias en el que el enunciario se ve implicado.

PARA TERMINAR: LA CRISIS DE LA FIDES

La narración de la película trabaja con actantes que demuestran ser extremadamente competentes en su *hacer*, ya sea que se les ubique al nivel de la enunciación enunciada o del relato en sentido estricto. La /desconfianza/ como construcción isotópica se extiende incluso más allá de las fronteras de lo narrado, del enunciado-enunciado, y obliga al espectador-enunciario a depender de un narrador que, igual que sus personajes, manifiesta su capacidad de engañar, ocultar e inventar información. A veces del lado de los personajes, a veces en su contra, lo cual no equivale a decir que beneficie el *saber* del espectador-enunciario, pues también se aprovecha de él mediante su simulacro (Fontanille y Zilberberg, 2004). Ante esta evidencia, debe reinterpretarse el plano inicial de la película, el cual, en apariencia, guarda poca relación con los acontecimientos de la narración. Luego de presentar el título, la cámara corta a un crucifijo de madera, el cual se halla en medio de un llano nevado y que, debemos asumir, terminará por ser cubierto cuando la tormenta haya terminado. De lejos, aparece la diligencia de John Ruth, pasando junto al Cristo tallado en su camino a la mercería, dándole la espalda y alejándose de él.

La imagen de un Jesucristo moribundo, desapareciendo entre la nieve, está lejos de ser gratuita. Apoyado en textos de origen clásico, Agamben (2017) refiere a la *fides* como institución elemental en la convivencia de los seres humanos, ya sea que se la entienda como un *abandonarse-al-otro* (confiar en alguien) o un *crédito-de-sí* (inspirar confianza). Según el filósofo, “aquella experiencia del lenguaje de la que no podemos dudar” es el juramento, en la medida que, cuando uno jura, el lenguaje humano comulga con el divino, con /Dios/, lexema que “ nombra el nombre que es siempre y solo verdadero”. Desde esta perspectiva, “hablar es, ante todo, jurar, creer en el nombre” de Dios (p. 87). Transgredir la palabra dada, mentir, engañar o, en general, violar la *fides*, implica de manera obligada blasfemar el poder del nombre divino que da credibilidad al juramento. En este ámbito, tiene sentido que el Cristo de madera del inicio esté de espaldas a los protagonistas, quienes se alejan de él para adentrarse en un territorio donde la palabra, en lugar de mantener la *fides*, la niega.

La situación demuestra ser verdaderamente crítica si advertimos la relativa independencia del simulacro del enunciador, dispuesto a desmentir a los actantes del relato habiéndoles apoyado previamente, o, en lo que refiere al enunciatario, a veces de su lado, a veces en su contra. He aquí donde, tal vez, nos encontramos con una de las observaciones de Fabbri (2001), quien hace más de dos décadas advertía sobre la absolución de lo verdadero y de lo falso como tal, dejando tras de sí actantes “inmersos en la reversibilidad enigmática de las apariencias” (p. 125). Esta cuestión, crítica en las sociedades posindustriales, parece extenderse al ámbito del discurso narrativo, integrándose a la competencia del actante enunciador. Su *hacer* sobre la dimensión del discurso demuestra no tener más límites que los del discurso-enunciado, manipulando hábilmente la narrativa y, como dijimos al inicio, las categorías *ser* y *parecer* de la categoría veridictoria.

REFERENCIAS

- Agamben, G. (2017). *El sacramento del lenguaje*. Adriana Hidalgo editora.
- Agamben, G. (2019). *Creación y anarquía*. Adriana Hidalgo editora.
- Anderson, E. (2016). Telling stories: unreliable discourse, *Fight Club* and the cinematic narrator. *Journal of Narrative Theory*, 40(1), 80-107.
- Blanco, D. (2012). *Vigencia de la semiótica y otros ensayos*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- Blanco, D. (2018). *Semiótica del texto fílmico*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.
- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. Routledge.

- Casetti, F. (1996). *El film y su espectador*. Cátedra.
- Courtés, J. (1997). *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Gredos.
- Dorra, R. (2016). Modos y grados del creer. *Tópicos del Seminario*, 36(2), 13-45.
- Elsaesser, T. (2009). The mind-game film. En W. Buckland (Ed.), *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Wiley-Blackwell.
- Fabbri, P. (2001). *Tácticas de los signos. Ensayos de semiótica*. Gedisa.
- Fontanille, J., y Zilberberg, Cl. (2004). *Tensión y significación*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- García-Noblejas, J. J. (1983). *Poética del texto audiovisual*. Ediciones Universidad de Navarra.
- Gaudreault, A., y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Paidós.
- Gómez Tarín, F. (2008). Saber y mirar. Una propuesta de reformulación de los conceptos de focalización y ocularización en los discursos audiovisuales. En *Actas del Congreso Internacional Fundacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC)*.
- Gómez Tarín, F. (2013). El punto de vista en el audiovisual contemporáneo: una reformulación de conceptos enunciativos y narrativos. En M. Álvarez (Ed.), *Imágenes conscientes* (pp. 27-45). Orbis Tertius.
- Greimas, A. J. (1989). *Del sentido II. Ensayos semióticos*. Gredos.
- Greimas, A. J., y Courtés, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado para una teoría del lenguaje* (vol. 1). Gredos.
- Groys, B. (2016). *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*. Pre-Textos.
- Hogan, P. (2013). *Narrative discourse. Authors and narrators in literature, film, and art*. Ohio State University Press.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)* (vol. 1). Paidós.
- Prósper Ribes, J. (1991). El punto de vista en la narrativa cinematográfica. Fundación Universitaria San Pablo CEU.
- Prósper Ribes, J. (2013). *El sistema de continuidad: montaje y causalidad. Historia y Comunicación Social*, 18, 377-386.
- Stam, R., Burgoyne, R., y Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Paidós.
- Tarantino, Q. (director). (2015). *Los ocho más odiados* [película]. The Weinstein Company.

CÓDIGO DE ÉTICA

Lineamientos de conducta ética de la revista *Contratexto* de acuerdo con las directrices del Committee on Publication Ethics (COPE).

COMPROMISOS DE LOS AUTORES

Contratexto solicita a los autores seguir las siguientes prácticas:

- La norma de citación adoptada por la revista está de acuerdo con el manual de la American Psychological Association (APA), séptima edición en español. La lista final de referencias debe consignar solo a aquellos autores que son referenciados en el texto, ya sea como cita textual o paráfrasis. Las citas textuales deben coincidir con el listado final, y viceversa.
- La mayoría de las fuentes referenciadas deben ser actuales o relevantes.
- Cabe destacar la originalidad y aporte del texto en algunas o todas las siguientes dimensiones: teórico, contextual, metodológico y resultados.
- Los contenidos publicados por los mismos autores y señalados en el texto deben ser referenciados tanto en el texto como en las referencias finales. Para salvaguardar la neutralidad del arbitraje, el autor puede colocar la referencia sin especificar fecha ni título, tanto en el texto como en las referencias finales, como sigue:
 - Si el autor fuera:

Rosales, J. (2016). Un modelo de análisis de prácticas culturales. El caso del cortometraje colombiano *Los retratos*, de Iván Gaona. *Signo y Pensamiento*, 35(68), 102-117.

- Reemplazar por lo siguiente:

Autor.

Es responsabilidad del autor actualizar dicha información en caso de ser aprobado para su publicación.

- Si la autoría fuera múltiple, debe coordinarse anticipadamente el orden de los nombres. Es responsabilidad del autor que gestiona editorialmente el artículo señalar el orden acordado de los autores. Todos los autores son responsables de la totalidad del texto.
- Consignar como nota a pie de página los agradecimientos y reconocimientos correspondientes a los colaboradores de la investigación. Si ello compromete la neutralidad del arbitraje, es responsabilidad del autor omitir esta información y consignarla en la edición final del trabajo en caso de ser aprobado para su publicación.
- Si fuera el caso, los autores deben reportar las fuentes de financiamiento de la investigación de la cual se deriva el artículo.
- Los autores evitarán tomar contacto con los editores, salvo sea para solicitar información sobre el estado del proceso de arbitraje. Por política editorial, toda comunicación será de carácter formal. El equipo editorial está abierto a toda crítica que permita una mejora en los procesos editoriales al servicio de los autores. No se admiten expresiones hostiles, despectivas o juicios personales. El canal de comunicación oficial es el correo electrónico de la revista: contratexto@ulima.edu.pe

Contratexto considera como prácticas **reprobables** las siguientes:

- **Plagio.** La publicación completa, parcial o en fragmentos de las ideas de otros autores publicadas en otros medios (revistas académicas o cualquier otro medio de divulgación) sin la debida referencia en el texto y al final del artículo.
- **Autoplagio.** La reedición de textos parcial o total de su propia autoría publicados en otros medios (revistas académicas o en cualquier otro medio de divulgación) sin la debida referencia en el texto y al final del artículo.
- **Plagio y autoplagio de material gráfico.** La reproducción de toda forma de expresión gráfica que no cuenta con los permisos necesarios para su publicación. Esto aplica a los casos en que el material gráfico haya sido elaborado por los autores y publicado en otro medio. Por material gráfico entendemos: fotografías, diseños, dibujos, planos, tablas y gráficos estadísticos o esquemas.

- **Multiplicación de envíos.** Postulación del mismo artículo en otras revistas académicas de manera simultánea o paralela durante el proceso de arbitraje y edición de la publicación.
- **Falsificación de datos.** La aplicación de procedimientos metodológicos fraudulentos o que falsifiquen las fuentes primarias. Asimismo, es reprobable la falta de verificación y fiabilidad de las fuentes primarias (por ejemplo, encuestas o entrevistas hechas por terceros) que el autor emplea como fuentes secundarias.
- **Tratamiento inadecuado de datos.** Los datos o fuentes en los que se basan los resultados no son accesibles. Los autores no se hacen responsables de consignar un repositorio con los datos y la adecuada garantía de la protección de datos personales. Los datos empleados en la investigación no han sido consentidos por los participantes.
- **Vulneración a los derechos de autor.** No se reconoce como autores del artículo a aquellos que hicieron una contribución intelectual significativa en la calidad del texto: elaboración de conceptualizaciones, planificación, organización y diseño de la investigación, interpretación de hallazgos y redacción del mismo. Falta de jerarquización adecuada de los autores. En caso de disputas por autoría, la revista se reserva el derecho de contactar a la(s) institución(es) a las que los autores se encuentran afiliados con el fin de aclarar la situación. Serán retirados los artículos que presenten autoría fantasma, por invitación o regalada¹.
- **Conflictos de interés.** Los autores tienen condicionamientos de tipo económico, profesional o de cualquier otra índole que afecten el tratamiento y neutralidad de los datos y la formulación de los resultados.

ACCIONES FRENTE A PRÁCTICAS REPROBABLES

De presentarse cualquiera de las situaciones que cuestionen los principios éticos señalados anteriormente, el equipo editorial se comunicará con los involucrados (incluida la institución académica) y solicitará la información aclaratoria de la situación. Es responsabilidad de los autores facilitar la información aclaratoria de la situación. Cada caso será tratado individualmente, pero teniendo en cuenta las guías propuestas por el Committee on Publication Ethics (COPE).

1 Según el COPE (Kleinert y Wager, 2011, p. 4), la autoría fantasma se refiere a aquellos autores que coinciden con los criterios de autoría y no son colocados como autores. La autoría por regalo comprende a aquellos que no coinciden con los criterios de autoría y son listados como autores a cambio de un pago o favor. Por último, la autoría por invitación se refiere a aquellos que no coinciden con los criterios, pero son listados como autores por su reputación o supuesta influencia.

- Si el artículo cuestionado se encuentra en pleno **proceso de arbitraje**, este será suspendido hasta la aclaración de los hechos. Una vez recibida la información aclaratoria de las partes involucradas, el equipo editorial tomará la decisión de cancelar el proceso de arbitraje o continuarlo.
- Si el artículo cuestionado estuviera **publicado**, este será retirado de manera temporal de la versión digital de la revista hasta la aclaración de los hechos. Una vez recibida la información aclaratoria de las partes involucradas, el equipo editorial tomará la decisión de retirar definitivamente la publicación del artículo o mantenerlo en la publicación en línea y señalar las acciones correspondientes en el siguiente número impreso. Ninguna retracción de artículos ya publicados será hecha sin previo aviso.

La decisión del equipo editorial es inapelable.

COMPROMISOS DE LOS REVISORES

Contratexto solicita a los revisores el cumplimiento de las siguientes consideraciones éticas:

- **Conflicto de interés.** Abstenerse de evaluar un artículo si considera que existe algún condicionamiento de tipo económico, profesional o de cualquier otra índole que influya en la evaluación.
- **Falta de experiencia.** Informar al equipo editorial si considera que no reúne la suficiente experiencia académica y científica para evaluar el contenido del artículo.
- **Neutralidad e imparcialidad.** Desistir de la evaluación si se identifica al autor o a alguno de los autores. Del mismo modo, esto aplica si ha estado involucrado en la investigación de la cual deriva el trabajo, ya sea como informante, orientador o evaluador.
- **Dedicación.** Garantizar el tiempo para llevar a cabo una revisión metódica, rigurosa y justa del artículo. Debe recordar que, durante el proceso de arbitraje, el artículo se encuentra en período de embargo y los autores, revisores y editores no pueden difundir los contenidos.
- **Colaboración y contribución.** Sustentar de manera asertiva y constructiva sus dictámenes. No se admiten expresiones hostiles, despectivas o juicios personales. Evitarán emitir juicios basados en la nacionalidad, religión, género y otras características inferidas a partir del artículo.
- **Confidencialidad.** No difundir y discutir con otras personas o en contextos públicos los contenidos de la evaluación, ni hacer uso del contenido del artículo

para fines personales o institucionales. El proceso de arbitraje es confidencial antes, durante y después de que este se realice.

- **Recomendaciones a los autores.** Evitar recomendaciones que afecten la neutralidad y confidencialidad del proceso de arbitraje. Está expresamente prohibido recomendar a los autores evaluados referenciar su producción científica. Al ser la evaluación un acto de colaboración científica, se valorarán las recomendaciones que permitan la mejora de artículo sin que ello afecte el anonimato de la evaluación.
- **Aspectos éticos.** Informar en su dictamen si encuentran irregularidades de índole ética en la investigación: plagio, autoplagio, falseamiento de fuentes, faltas en el tratamiento de datos y omisiones en la protección de datos personales.

COMPROMISO DEL EQUIPO EDITORIAL Y LOS EDITORES ADJUNTOS

Contratexto se compromete a llevar a cabo las siguientes prácticas:

- **Evaluación previa.** La evaluación previa llevada a cabo por el equipo editorial y los editores adjuntos se hará con base en la política editorial de la revista, sin condicionamientos de otra índole como la nacionalidad, género, origen étnico, religión u opinión política de los autores.
- **Plagio.** Antes de iniciar el proceso recepción y evaluación, someter los manuscritos a revisión del *software* antiplagio. El equipo editorial se compromete a analizar en detalle el informe del *software*. Todo artículo que supere el 20 % de coincidencias será desestimado del proceso de arbitraje y comunicado a los autores. Los editores se comprometen a mantener confidencialidad sobre esta evaluación.
- **Selección de revisores.** Garantizar la selección de revisores idóneos que evalúen el trabajo de manera crítica y contribuyan a la mejora del artículo.
- **Confidencialidad.** No difundir los procesos editoriales llevados a cabo.
- **Conflicto de interés.** No utilizar en sus investigaciones contenidos de los artículos enviados para su publicación sin consentimiento de los autores.
- **Responsabilidad.** El equipo editorial y los editores son responsables de todo el material publicado; asimismo, velarán por la máxima transparencia y el reporte completo y honesto del proceso editorial.
- **Erratas y correcciones.** Cualquier error o solicitud de cambios en artículos publicados en línea serán comunicados al equipo editorial, que determinará la idoneidad de la solicitud.

Aviso de derechos de autor

Todos los trabajos publicados se encuentran licenciados bajo una Licencia Internacional de Creative Commons de Atribución-NoComercial 4.0 (CC BY-NC 4.0).

Se puede compartir el contenido de la revista en cualquier material o formato. Se puede adaptar el material de la revista, construir sobre él, transformarlo. Ambas posibilidades solo son factibles bajo las siguientes condiciones:

- **Atribución.** Se debe dar el crédito apropiado, proveer un enlace a la licencia e indicar si se hicieron cambios. Esto se deberá hacer de la manera que se considere pertinente, sin que se sugiera que el licenciante lo promueve a usted o el uso que le dé al material.
- **No comercial.** No se podrá usar el material con propósitos comerciales.

Declaración de privacidad

Los nombres y las direcciones de correo electrónico introducidos en esta revista se usarán exclusivamente para los fines establecidos en ella y no se proporcionarán a terceros o para su uso con otros fines.

REFERENCIAS

Kleinert, S., y Wager, E. (2011). Responsible research publication: international standards for editors. A position statement developed at the 2nd World Conference on Research Integrity, Singapore, July 22-24, 2010. En T. Mayer y N. Steneck (Eds.), *Promoting Research Integrity in a Global Environment* (pp. 317-328). Singapur: Imperial College Press; World Scientific Publishing. https://publicationethics.org/files/International%20standard_editors_for%20website_11_Nov_2011.pdf

POLÍTICA EDITORIAL, NORMAS PARA AUTORES E INDEXACIÓN

Contratexto es una publicación de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. Es una revista académica arbitrada de periodicidad semestral, sin fines de lucro, con énfasis en el campo de la comunicación y ramas afines. Está dirigida a académicos, investigadores y profesionales de la comunicación, las ciencias sociales y las humanidades. Su objetivo es ser un foro amplio, crítico y plural, desde donde se reflexione, discutan y difundan los resultados de investigaciones, estudios, experiencias y ensayos en torno a la complejidad de la comunicación a partir de múltiples disciplinas y pertinencias.

Contratexto es una revista de acceso abierto, con el propósito de favorecer el intercambio global del conocimiento. Se edita en español, en versiones impresa y electrónica.

Temática

La revista está orientada al estudio de diversos aspectos de la comunicación. Sus principales líneas temáticas son las siguientes: política y medios, semiótica y comunicación, comunicación y convergencia tecnológica, problemáticas sociocomunicativas, periodismo, educomunicación, teorías y metodologías de investigación en comunicación, cine y medios audiovisuales, comunicación intercultural, historia de la comunicación, entre otras.

Normas para autores

Los trabajos presentados por los autores podrán ser artículos de investigación, ensayos, estudios de caso y reseñas bibliográficas, los cuales serán evaluados bajo el sistema de pares ciegos.

1. Los trabajos deben ser originales, inéditos y no publicados. No deben encontrarse en evaluación en otra publicación, sea de carácter nacional o internacional. Por otra parte, también se requiere que el autor entregue una carta simple firmada

en la que se indique que autoriza al Fondo Editorial de la Universidad de Lima a publicar su artículo en la revista *Contratexto*, en soporte impreso y electrónico.

2. Los artículos pueden ser escritos en español, inglés o portugués y serán remitidos en documentos con extensión .doc o .docx (MS Word). Tendrán una extensión máxima de 10 000 palabras, incluyendo títulos, nombres y filiación de autores, resúmenes, notas a pie de página, tablas, figuras y leyendas, en interlineado 1,5 y en fuente Times New Roman de 12 puntos.

Lineamientos generales para la presentación de artículo de investigación

1. Página de presentación: título completo del trabajo (español, inglés y portugués), datos de los autores (nombre(s) y apellido(s) normalizados, filiación institucional, grados académicos, líneas de investigación y correo electrónico). Es obligatorio indicar el código ORCID de los autores.
2. Página 1: título completo del trabajo (español, inglés y portugués), resumen (200 palabras) y cinco palabras clave. Las mismas indicaciones en inglés y portugués (*abstract* y *keywords*). El resumen debe expresar el objetivo del estudio, su relevancia, la metodología, los resultados y su contribución.
3. Página 2 y siguientes: título y texto del artículo sin inclusión del nombre del autor. Los artículos de investigación deben seguir la estructura (IMRyD): introducción (incluye literatura reciente, marco teórico y marco referencial), metodología, resultados y su contribución. Al final del texto, se deben incluir las referencias bibliográficas y los apéndices.
4. De las citas y referencias bibliográficas:
 - a. Los artículos deben enviarse de acuerdo con las normas de la séptima edición del *Manual de estilo de la American Psychological Association* (APA).
 - b. Las citas textuales dentro del texto de artículos y libros deben seguir la siguiente presentación (apellido del autor, año, página) o (Quezada, 2017, p. 53). En el caso de la paráfrasis no es obligatorio indicar el número de página. Sobre otros formatos de publicaciones, consultar el manual APA, séptima edición.
 - c. Las notas informativas deben colocarse a pie de página. Si incluyeran alguna cita, estas deben adecuarse al estilo APA. La nota a pie de página no exime de la responsabilidad de citar la procedencia de la información.

Ejemplo de referencia de un libro:

Díaz-Albertini, J. (2016). *El feudo, la comarca y la feria. La privatización del espacio público*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Ejemplo de referencia de artículo en revista académica o científica con número doi:

Rosales, J. (2016) Un modelo de análisis de prácticas culturales. El caso del cortometraje colombiano *Los retratos*, de Iván Gaona. *Signo y Pensamiento*, 35(68), 102-117. <https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.syp35-68.mapc>

Ejemplo de referencia de artículo en revista académica o científica sin número doi:

Sierra, F., y Gravante, T. (enero-junio, 2016). Ciudadanía digital y acción colectiva en América Latina. Crítica de la mediación y apropiación social por los nuevos movimientos sociales. *La trama de la comunicación*, 20(1), 163-175. <http://www.latrama.fcpolit.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/568/423>

Ejemplo de referencia de artículo de prensa:

Vargas Llosa, M. (21 de septiembre del 2003). La verdad sospechosa. *El País*, p. A8.

5. De la presentación de imágenes, gráficos y tablas:
 - a. Las imágenes (fotografías), figuras (infografías, barras estadísticas, etcétera) y tablas deben incluirse y mencionarse en el texto. Durante la diagramación se buscará que se ubiquen en el lugar más cercano posible a la mención. Deben presentarse con la información establecida según las normas en el manual APA, séptima edición.
 - b. Adicionalmente, las imágenes deben ser entregadas en archivo aparte en formato .JPG o .TIFF, con una resolución de 300 píxeles. Deben contar con el permiso correspondiente para su reproducción o ser de uso común (licencia Creative Commons o similar).
 - c. Las figuras deben entregarse en archivo aparte en versión Excel (extensión .xls o .xlsx) para facilitar su diagramación.

Lineamientos para la presentación de ensayos o revisiones bibliográficas

1. Los ensayos o artículos de reflexión deben estar orientados a las líneas temáticas de la revista. Deben ser exhaustivos, originales y críticos. Están sujetos a las mismas condiciones de originalidad, extensión, presentación y referencias bibliográficas señaladas anteriormente.
2. Las revisiones bibliográficas (estado de la cuestión) deben ser exhaustivas y contar con un mínimo de 50 referencias para ser consideradas en evaluación. Están sujetas a las mismas condiciones de originalidad, extensión, presentación y referencias bibliográficas señaladas anteriormente.

Lineamientos sobre la presentación de reseña

1. La reseña bibliográfica debe referirse a una sola publicación y no debe superar las 2000 palabras. Debe ser concisa en la presentación de la información y críticas frente al contenido.
2. La evaluación de las reseñas estará a cargo del equipo editorial de la revista. Se dará prioridad a las publicaciones que se encuentren dentro de las líneas temáticas de la revista y cuya publicación se haya efectuado en el mismo año o el año anterior a la publicación del número de la revista.
3. Los autores de las reseñas bibliográficas no podrán ser los autores o coautores de la publicación reseñada.

PROCESO DE EVALUACIÓN POR PARES

Los artículos de investigación, ensayos y revisiones bibliográficas serán evaluados con el sistema de pares ciegos y bajo parámetros acordes con cada tipo de texto. El proceso completo puede tener una duración de cuatro a ocho semanas.

1. El editor responsable del número y el equipo editorial revisarán la pertinencia del trabajo y el cumplimiento de las normas editoriales señaladas anteriormente. Los autores cuyos trabajos no cumplan con dichas características serán informados sobre la decisión y no serán sometidos a la siguiente fase de evaluación.
2. Los trabajos que cumplan con los lineamientos establecidos serán revisados de manera anónima por dos evaluadores que señalarán si el material debe ser publicado o no.
3. En el caso de que los dictámenes no sean concluyentes (uno positivo y otro negativo), se le comunicarán al autor las recomendaciones solicitadas de los evaluadores y el plazo para el ajuste del texto. Luego de ello se convocará a un tercer evaluador, cuyo dictamen indicará si el trabajo debe ser publicado o no. Una vez tomada la decisión, le será comunicada al autor. Los dictámenes de los evaluadores son inapelables.
4. El equipo editorial es el responsable de seleccionar a los evaluadores idóneos, siguiendo los siguientes criterios: (a) que sea un especialista en el tema con dominio metodológico: deberá estar registrado en su institución académica con esa línea de investigación o debe contar con publicaciones o tesis referidas al tema; (b) paridad académica: el grado académico debe ser equivalente al del autor.

5. El autor es responsable de que las condiciones de anonimato se mantengan en el texto. De darse el caso de que el evaluador señale que las condiciones de anonimato no se mantienen en el texto, será declarado inmediatamente como no publicable.

SERVICIOS DE INFORMACIÓN E INDEXACIÓN

La revista *Contratexto* se encuentra indexada y registrada en:

Bases de datos

- Dialnet (Portal bibliográfico de la Universidad de La Rioja, España)
- Infoamérica (Cátedra Unesco de la Comunicación de la Universidad de Málaga)
- OEI (Organización de Estados Iberoamericanos)
- REBIUN (Red de Bibliotecas Universitarias de España)
- Redalyc (Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal)

Buscadores

- Google Académico

Directorios

- DOAJ (Directory of Open Access Journals)
- Latindex (Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal)
- Ulrich's (Global serials Directory)

Matriz de información

- MIAR (Matriz de Información para el Análisis de Revistas)

Repositorio

- Repositorio Institucional Ulima

DIFUSIÓN Y REDES SOCIALES

Contratexto está presente en los siguientes portales:

- Academia: ulima.academia.edu/ContratextoRevista
- Twitter: twitter.com/Contratexto_UL
- Facebook: facebook.com/contratexto
- LinkedIn: linkedin.com/in/contratexto

DATOS DE CONTACTO PRINCIPAL

Director: Julio César Mateus

Facultad de Comunicación

Universidad de Lima (Perú)

Correo electrónico: contratexto@ulima.edu.pe

Página web: <http://www.ulima.edu.pe/revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto>

Reinvenciones y nuevas poéticas del cine en la era posinternet: salir del *scroll*. Por una mirada *offline* sobre la imagen digital

DOSIER

El espectáculo, la cámara, la autoría y la vigilancia en el *found footage*

Cine de apropiación en los albores de la era digital: reflexiones a partir de la obra de Harun Farocki

Óscar Pérez (1981-2018): *chronicle of a death foretold*

Imagens pobres e a ostentação do pixel. Relações entre cinema e internet em *Videofilia (e outras síndromes virais)*

Reescrituras del género del terror desde las nuevas realidades digitales en *Cam* de Daniel Goldhaber

Signos hegemónicos en el filme *Ex-Machina*: robotización y control

Espectropolítica: imagen y hauntología en la cultura visual contemporánea

Archivos fílmicos en línea: apuntes en torno al acervo universitario chileno

TENDENCIAS

Identidades profesionales, agencias y modelos de negocio: notas sobre la historia de la publicidad en Brasil

Dois países, muitas infâncias: encontros para criar com os filmes *Carreto* e *Una niña una escuela*

Las estrategias del creer en *Los ocho más odiados*, de Quentin Tarantino