

2

**(PER)VERSIONES
NARRATIVAS
SOBRE EL DOLOR
COMO ENTRETENIMIENTO**

Norma E. Cabrera

*"El espectáculo no es un conjunto de imágenes,
sino una relación social entre personas,
mediatizada a través de las imágenes."*

Guy Debord

La sociedad del espectáculo

RESUMEN

Pantallas. Un desfile de catástrofes, cuerpos arrojados al vacío. ¿Estamos frente al último éxito de taquilla o ante el noticiero de la tarde? ¿Importa realmente la diferencia? Las mil y una maneras de contar(nos) el dolor tuvieron su catalizador en 1937 con el incendio del dirigible Hindenburg, ampliamente registrado por un camarógrafo. La tecnología puesta al servicio de la conversión del horror, que en sólo cuatro días supo transformarse en fascinación proyectada. Setenta años después de aquel momento los desdibujados límites entre realidad y ficción parecen haber establecido una carrera sin retorno, como si sólo pudiera conmovernos que un cuerpo "real" se desangre. El presente artículo intenta esbozar pistas y desandar pasos acerca de la relación entre catástrofe, espectáculo y tecnología. Todo ello con el objetivo de contestar una simple y siniestra pregunta: ¿qué trama perceptual hemos tejido para adoptar sumisamente la condición de testigos impasibles?

ABSTRACT

Screens. A parade of catastrophes, bodies thrown to the emptiness. We are against the last success film or before the TV reporter? It really concerns the difference? Thousands and the one ways to count (us) the pain had their catalyst in 1937 with the fire of the Hindenburg airship, widely registered by a cameraman. The technology put to the service of the conversion of the horror, that in only four days knew to transform itself into projected fascination. Seventy years after that one moment the blurred limits between reality and fiction seem to have established a race without return, as if it only could affect to us that "a real" body bleeding. The present article tries to outline tracks and to retrace steps passages about the relation between catastrophe, spectacle and technology. All this with the aim of answering a simple and sinister question: what plots perceptual we have woven to adopt the condition of impassible witnesses submissively?

El 6 de mayo de 1937 el dirigible **Hindenburg** –de procedencia tan alemana como su nombre, copia textual del apellido del entonces presidente germano– se proponía efectuar maniobras de amarre en la estación aeronaval de *Lakehurst*, en *Nueva Jersey, Estados Unidos*. No era la primera vez que cruzaba el atlántico, proeza que había repetido en más de una ocasión en sus dos meses de existencia. Por obra y gracia de un embargo de los *Estados Unidos* la aeronave había realizado todos sus vuelos cargada de hidrógeno, gas altamente inflamable, en lugar del helio que *Alemania* hubiera necesitado importar. Sin embargo los ingenieros alemanes habían rediseñado el dirigible con una alta confianza en su capacidad para manejar el hidrógeno, manifestada abiertamente en la sala para fumadores que incluía la aeronave.

Luego de esperar aproximadamente una hora que las condiciones climáticas mejoraran para el aterrizaje, el **Hindenburg** inició las maniobras a unos ochenta metros del suelo. Nunca pudo saberse con certeza cómo comenzó el fuego, pero en poco menos de un minuto la gigantesca aeronave quedó reducida a hierros retorcidos y cenizas, bajo la mirada atónita de los miles de espectadores que se habían congregado para presenciar la llegada del dirigible alemán. Aunque no estaban solos: también estaban los medios.

“Un periodista radial que se encontraba narrando la llegada del Hindenburg en el aeropuerto de Lakehurst, New Jersey, hizo una espectacular descripción, paso a paso, de todos los pormenores del desastre, considerándose como una pieza de oro de la radio. La Paramount Pictures había asignado a un camarógrafo con ese mismo fin y pudo captar totalmente las espeluznantes escenas de la macabra tragedia, película que cuatro días más tarde se exhibía en todos los teatros de los Clubhouses de la Zona del Canal.”¹

Se trata de un buen ejemplo de cómo una catástrofe, a golpe de narrativas, puede transformar rápidamente su posición de noticia en entretenimiento. Las condiciones excepcionales para el registro de un accidente de envergadura

¹ Roy, Alonso. “La catástrofe del dirigible Hindenburg” <<http://www.alonsoroy.com/hm/hm01.html>>

pusieron en manos de estos periodistas y técnicos una primicia inigualable para la época. Y aunque el número de víctimas fue relativamente escaso para la magnitud del hecho (murieron 33 personas: 11 pasajeros, 21 tripulantes y un operario del aeropuerto, sobre un total de 97 personas a bordo) es dable pensar que al menos dos aspectos influyeron fuertemente para que la catástrofe del **Hindenburg** ganara la fama que la mantuvo todos estos años tan viva en el recuerdo: por un lado, las proporciones del hecho lo transformaron en “*espectacular*” –repentino, el fuego aniquiló las posibilidades de este coloso del aire en cuestión de segundos– pero por otra parte, el grado de “*espectacularidad*” se vio reforzado por el registro que la cámara realizó *en vivo*, permitiendo repetir una y otra vez ante los espectadores una escena de horror que no debe nada a ningún artilugio ficcional, sino que es deudora pura y exclusivamente del mundo real, de la vida misma.

Varios elementos conviven en este ejemplo extremo: noticia, catástrofe, entretenimiento, realidad, memoria, ética. Con el arribo de la televisión el cine prácticamente abandonaría el aspecto informativo que supo tener en la cobertura de la caída del **Hindenburg**, aunque se erigiría como heredero de su impacto en el público y sería capaz de crear, años después, el género que hoy conocemos como **cine catástrofe**. Los noticieros televisivos han recorrido también un largo camino, abrevando de la tendencia social que transforma todo en espectáculo.

En las páginas que siguen intentaremos dar cuenta de una relación subrepticia que pervive entre estos sistemas de intercambio simbólico, retroalimentándose constantemente en el imaginario colectivo para llegar de manera paulatina a una situación que *Roman Gubern* ha dado en llamar “des-realización” de lo real.

1. EL ATRACTIVO DE LA DESTRUCCIÓN

Corrían los años '70 y la industria cinematográfica enfrentaba una seria crisis producto de la consolidación de su competidora por excelencia: la televisión. *Hollywood* no tardaría en encontrar una fórmula que respondería a esta situación y crearía un subgénero que iba a desarrollarse a lo largo de la década:

el **disaster film** o **cine catástrofe**. “Aeropuerto” (George Seaton, 1970) es la película fundacional de esta modalidad, que desde sus inicios contiene elementos constitutivos claramente definidos:

- > El tema se centra, obviamente, en un desastre natural o causado por el hombre.
- > La tragedia afecta a un número considerable de personas donde cobra relevancia el sistema que se desarrollará para la supervivencia.
- > Por primera vez se recurre a un elenco multiestelar², modalidad que va a repetirse en la mayoría de las películas del género y se haría cara a la industria.
- > Se vuelve muy importante la utilización de efectos especiales.

Sin embargo, esta respuesta comercial podría haber sido otra en un contexto social diferente. A propósito dice *Ignacio Ramonet*:

“La película-catástrofe (...), no puede considerarse exclusivamente como un ‘recurso comercial’. Su éxito da cuenta del clima cultural de crisis que reinaba en Estados Unidos. Al acumular unos estereotipos cataclísmicos, las películas-catástrofe han reflejado la crisis de la conciencia colectiva (la paranoia) de los estadounidenses en un momento en que sus más firmes convicciones (...) se estaban diluyendo, por razones históricas”³.

El cine catástrofe, que se circunscribió casi exclusivamente a la década del setenta, regresó con fuerza en los noventa de la mano de películas como “Titanic” (James Cameron, 1997) o “Twister” (Jan de Bont, 1996). ¿Por obra y gracia de una situación social similar? Puede pensarse también que las crisis son casi constantes, y los momentos beligerantes del país del norte parecen no tener fin. Sin embargo un dato menor podría resultar relevante: el formato catástrofe parece ideal para el desarrollo de la nueva industria infográfica puesta al servicio de los efectos especiales de Hollywood. Una sensación creciente de

² En “Aeropuerto” trabajaron *Burt Lancaster, Dean Martin, Jacqueline Bisset y George Kennedy*.

³ De “Las películas-catástrofe norteamericanas”, *Debate*, 2000, citado por Jesús Palacios en *¿Apocalipsis ahora?* (2004) El cultural, España.

realidad, un crescendo constante acompaña la necesidad de “impacto” sobre un público que ya se ha acostumbrado prácticamente a ver “de todo”, y al que las pantallas de cualquier índole necesitan sacudir, paradójicamente, para mantener atado. Sensacionalismo, pánico, morbo, gustos que explota el cine de terror son revisitados por el *disaster film* con un acentuado toque de realismo. Apelando a catástrofes sucedidas realmente, como en el caso de nuestro ejemplo en “*La Tragedia del Hindenburg*” (Robert Wise, 1975), o a otras que cruzan este sub-género del cine de aventuras con el toque apocalíptico de la ciencia ficción y/o el desastre ecologista como en “*El día después de mañana*” (Roland Emmerich, 2004). ¿Qué puede mostrar el cine después del atentado de las Torres Gemelas? Una respuesta posible está en la ficción de *Emmerich*: tras las caídas de las torres televisadas en directo para una teleaudiencia de millones podemos ver la ciudad de Nueva York bajo las aguas. Se ha hablado hasta la saturación acerca de las “características fílmicas” del atentado perpetrado por Al-Qaeda pero es difícil sustraerse en este caso a una pregunta popular: ¿fue antes el huevo o la gallina? ¿El cine otorgó elementos para el diseño de una televisada muerte instantánea de miles de personas? ¿O la industria cinematográfica se alimenta a pasos agigantados de la ola creciente de violencia que recorre el mundo? ¿Las dos cosas? Pero, sobre todo, ¿qué ve el espectador? ¿Una catástrofe, una noticia, o el trailer del nuevo *disaster film*?

“Un efecto perverso, sin embargo, destacado también por Ramonet en ‘La tiranía de la comunicación’, es cómo Hollywood ha contagiado a la industria informativa de su necesidad de espectáculo, obligándola a competir con el cine, situándola muy por encima de cualquier consideración ética o informativa. Ahora, los telediarios compiten, al mostrar las escenas de un desastre real, con el montaje dramático de los éxitos del cine, produciendo un efecto de pesadilla redundante, que oculta la verdadera naturaleza de la catástrofe.”⁴

⁴ Palacios, Jesús. *¿Apocalipsis ahora?* (2004) El cultural. España. <<http://www.elcultural.es/HTML/20040527/Cine/CINE9651.asp>>

2. LA CULTURA DE LO INSTANTÁNEO

En un estudio realizado por Jérôme Bourdon, sobre la conformación de la memoria que puede ser provista por la televisión, se intenta desarrollar una gramática de los recuerdos televisivos. Entre los diferentes tipos de memoria que el investigador clasifica se encuentra lo que denomina “**recuerdos flash**”, metáfora psicológica que aprovecha para describir “*el recuerdo detallado de un acontecimiento importante que parece persistir sin cambios a través de muchos años*”⁵ El caso paradigmático en la memoria del pueblo norteamericano es el asesinato del presidente Kennedy. Malas noticias repentinas, escándalos, accidentes, muertes inesperadas de líderes... esos suelen ser, hoy por hoy, los primeros recuerdos de los televidentes:

“Entonces lo principal, para mí, el verdadero comienzo, en todo caso lo primero que recuerdo es el asesinato de Kennedy (...) El auto avanzaba, y algunos guardaespaldas corrían junto al auto, de pronto lo mostraron desplomado, Jackie, se agarraba la cabeza y después, no sé cómo lo hizo, se subió al baúl...”⁶

Esta memoria televisiva ha sido técnicamente posible gracias a la aparición de la grabación videográfica, una de las herramientas de la “instantaneidad”, tendencia de culto en la sociedad capitalista. El desarrollo en la velocidad de los registros y posterior transmisión y distribución de las imágenes –que con este medio llegan de manera directa al hogar del televidente– serían producto de la celeridad propia del video.

“Recordemos, por ejemplo, que el 30 de marzo de 1981 el cameraman Hank Brown, de la cadena A.B.C., grabó el atentado contra el presidente Ronald Reagan, a la salida del Hotel Washington Hilton. En la media hora siguiente sus imágenes fueron transmitidas a toda la nación y en las siguientes dos horas se transmitieron a todo el mundo vía satélite”⁷

⁵ Brown, R. y Kulik, J. “Flashbulb Memories”, *Cognition* 5, citado por Jérôme Bourdon en “Sobre cierto sentido del tiempo, o de cómo la televisión conforma la memoria” (2003) Revista *Figuraciones* 1-2. Teoría y Crítica de Arte. Bs. As.

⁶ Bourdon, Jérôme. Op. cit.

⁷ Gubern, Roman. *El simio informatizado* (1987) Eudeba-Fundesco (1991) Buenos Aires.

Veintisiete años después esa asombrosa capacidad de reproducción y retransmisión se ha visto, incluso, potenciada exponencialmente por los adelantos del universo tecnológico, y la marca social, la huella mnémica de la imagen ha sufrido otro tanto retroalimentada por la industria cinematográfica de ficción. Hoy, los telediarios, los noticieros no sólo nos ofrecen imágenes instantáneas de casi cualquier rincón del globo sino que lo hacen las veinticuatro horas del día. Es inevitable que el perfil ideológico y comercial de estas emisoras influya formalmente en el tratamiento audiovisual de la noticia, contagiada de la necesidad de espectáculo. Como explica claramente Roman Gubern:

“En la televisión, la guerra de Oriente Medio, el asesinato de un líder político o el terremoto devastador se consumen en el mismo recipiente y en la misma situación comunicativa que el telefilm de aventuras o la publicidad de un detergente. Como resultado de ello, la información, fragmentada, heteróclita, efímera y evanescente, se banaliza, a diferencia de la información impresa que puede ser releída y meditada pausadamente.”⁸

Quizás un buen ejemplo de esta búsqueda efectista que acompaña actualmente la presentación televisiva de la información sea una breve confrontación morfológica entre dos canales de noticias de gran audiencia en el país, como **Todo Noticias** y **Crónica TV**. Aunque parezcan estar en las antípodas del tratamiento informativo, ambos utilizan elementos clave de la manipulación de la imagen para generar su producto. Mientras que en **Todo Noticias** la edición es un recurso constante, con un uso sentimental de la banda sonora que serviría para subrayar el impacto emocional, en **Crónica TV** prevalecen los larguísimos planos secuencia, producto de una programación muy abierta y de mínima segmentación. Claramente sensacionalista, amarillo, el canal populista que emite preferencialmente para las clases bajas conserva con el uso del *directo* y los largos planos, los conductores desprovistos de glamour y la estética de los años cincuenta, una sensación de “verdad”, de “hecho crudo” que atrapa a más de un incauto. Mientras tanto el canal para la clase media necesita ser

⁸ Gubern, Roman. Op. cit.

políticamente correcto, con conductores que se transforman casi en personajes para reforzar de manera constante una mirada afectiva sobre la realidad, restando capacidad de análisis.

Es claro que ni en uno ni en el otro caso prevalece la información, definitivamente ambos canales “entretienen” a través de las noticias, quizás ya a esta altura encadenados a las formas que el medio supo construir alimentándose del impacto, el éxito y los favores de las mayorías.

3. LOS LÍMITES DESDIBUJADOS

Corría el año 1938 cuando Orson Welles puso al aire su versión radiofónica de “*La guerra de los mundos*” de H. G. Wells, provocando el pánico en los habitantes de Nueva York que interpretaron su invasión alienígena como una noticia de último momento. La confusión entre realidad y ficción ya no podrá volver a ese nivel de pureza, su grado creciente de mutua contaminación en los medios, forma parte del esquema sensorial de varias generaciones. Baste pensar en el mito (o no) creado alrededor de las supuestas películas *snuff* en las que los hechos de violencia registrados son organizados para la cámara, pero reales.

El gusto masivo parece haberse inclinado peligrosamente a preferir la contemplación distante y segura de casos reales que la pobre catarsis de una vulgar historia de ficción. *Talk shows*, *reality shows* y cámaras ocultas ganaron las pantallas chicas de los noventa en una especie de culto a la humillación. Siempre presentes y vigentes, en este milenio la modalidad tomó un nuevo cariz al sumar la autoflagelación a la lista de degradaciones: la primicia la tuvo el programa *Jackass* que comenzó a emitirse por MTV en los Estados Unidos en octubre de 2000.

“En media hora se veían torneos de comedores y vomitadores de huevos duros, gente tirándose por barrancas en carritos de supermercado o por escaleras en canastos de ropa, y muchas otras “demostraciones”. Especie de reality show bizarro, apologético

de la idiotez, con ingredientes de deportes extremos y exhibicionismo, sólo en Estados Unidos el programa era seguido por tres millones de espectadores”⁹

Pero Europa no se mantuvo ajena a esta corriente y subió la apuesta, al menos por lo que se conoce sobre la versión británica del entretenimiento: *Dirty Sánchez*, también por MTV (hay además una versión alemana, *Freak Show*). Golpes, quemaduras, exhibicionismo, maniobras escatológicas, el “¿nuevo idiota?” no se priva de nada a la hora de entretener, ni siquiera del cine. *Jackass* cerró su exitosísimo ciclo con *“Jackass: La Película”* (Jeff Tremaine, 2002), resultando más repulsiva aún que su par televisivo según la prensa.

Algunos miembros del equipo de *Jackass* son también protagonistas de *Wildboyz*, un ciclo que desde el mismo concepto que su predecesor incorpora viajes por distintos países del mundo, algo así como el argentino *Por el mundo* de Marley, mucho más excesivo (estos muchachos son capaces, por ejemplo, de “ordeñar” un caballo para luego tomarse el semen). En marzo de 2005 estuvieron en la Argentina y un periodista de Clarín le preguntaba a Steve-O, uno de sus protagonistas, si no sentía dolor. La respuesta fue elocuente: *“Siento el dolor como cualquiera, y por eso es gracioso. No es que me guste, no soy masoquista. Pero tampoco me gusta trabajar, así que prefiero estar un poco dolorido”*.

Estamos, parece, en una suerte de etapa extrema de apología del *reality*, donde ni siquiera la flagelación de los cuerpos asombra. O mejor dicho: asombra hasta el próximo ciclo, que intentará superar al anterior para ganar y retener audiencia. Si a esto le sumamos el alcance masivo de las pequeñas cámaras de video incorporadas en los teléfonos celulares, tenemos como resultado un explosivo cóctel, un fenómeno devastador:

“No sólo las supuestas películas snuff registran hechos de violencia real. Ni su distribución está ligada a un ámbito estrictamente under. Existe una nueva modalidad de ‘juego’, que cobra fuerza en Gran Bretaña, en el que se graban escenas violentas en teléfonos celulares. Esta actividad, popular entre chicos de colegio, consiste en pegarle

⁹ Zimerman, Gaspar (2005) *La historia de una “idiotez” redituable*, Clarín.com <<http://www.clarin.com/diario/2005/04/09/espectaculos/c-01011.htm>>

a un compañero o a un transeúnte inadvertido, y grabar el hecho con la cámara del celular. Luego, estas minipéliculas se intercambian en la Internet. El nuevo fenómeno, muy criticado, y además perseguido por la policía, se llama 'Happy Slap TV'.¹⁰

4. EN BUSCA DE LA IMAGEN DEL SER

La catástrofe del Hindenburg filmada por la Paramount, la caída de las Torres Gemelas televisada en directo, la golpiza recibida por una adolescente de 15 años en Manchester observada en formato AVI por sus compañeros de escuela... El acervo popular acuñó hace mucho tiempo la idea de que "la realidad supera la ficción" y no es intención de este trabajo demostrar lo contrario ni demonizar a los medios. Pero en todos los casos que hemos analizado el grado de contaminación, de mezcla entre "realidad" y "ficción" es tan importante y, desde nuestra óptica, se ha transformado en un fenómeno de tan vasto alcance, tan masivo, que suponemos es necesario dar por lo menos una mínima voz de alerta.

La moda *reality* es también *show*. Es la espectacularización de la realidad, y aunque *show* se identifique en inglés con el verbo "mostrar" está íntimamente ligado al mundo del espectáculo. Si todo es espectáculo, ¿qué será lo real? ¿Podrá ser que estemos llegando a un estadio en el que sólo consideremos real el dolor físico? ¿Y durante cuántas horas de pantalla sostendremos esa sensación? La inmanente actualidad de este problema descansa, sin embargo, en tradiciones que están más allá de lo que nuestra percepción rememora de modo inmediato:

"La visión del sufrimiento, del dolor de los demás, arraigada en el pensamiento religioso, es la que vincula el dolor al sacrificio, el sacrificio a la exaltación: una visión que no podría ser más ajena a la sensibilidad moderna, la cual tiene al sufrimiento por un error, un accidente o un crimen. Algo que debe repararse. Algo que debe rechazarse. Algo que nos hace sentir indefensos."¹¹

¹⁰ Galli, Cecilia. *Películas snuff. Una espeluznante leyenda urbana*. Ciudad.com <http://www.ciudad.com.ar/ar/AR_Nota_2005/0,3813,1008,00.asp>

¹¹ Sontag, Susan (2003) *Ante el dolor de los demás*. Alfaguara, Argentina.

La televisión, aparentemente, es hoy el medio ideal para reemplazar el espectáculo que alguna vez constituyeron las ejecuciones públicas.

Podríamos aventurarnos a afirmar que el curso de la historia ha generado una *inversión* de aquella confusión entre **ser** e **imagen** que quedaba al descubierto cuando los miembros de una comunidad creían que si pisaban la sombra de una persona le causarían daño, o que una fotografía podría robar el alma del retratado. Hoy los cuerpos se han separado de su propia imagen a los ojos del espectador, que con su percepción educada en la polución visual y el hiperrealismo fantástico, observa impasible la caída desesperada de un cuerpo al vacío para salvarse de las llamas como si se tratara de un capítulo importante de su serie favorita.

Como diría *Sontag*, esto es algo que debe repararse y rechazarse. Nuestra mejor defensa, quizás, sea un trabajo minucioso por la recuperación del lugar de la ficción, a contramano de las modas *reality*. Incluso el **cine catástrofe** puede poner el acento en el modo en que los hombres reorganizan su supervivencia y en la recuperación de los valores o afectos perdidos, como en el caso de *La guerra de los mundos* (Steven Spielberg, 2004). En este sentido son especialmente lúcidas las palabras de *Paul Virilio* cuando se le pregunta si no resulta paradójico pensar que la guerra haya dado pie al neorrealismo italiano.

“Esa paradoja me obsesiona desde mi nacimiento. Para mí la clave está en una frase de Hölderlin: ‘Pero ahí donde está el peligro, también crece lo que salva’. En otras palabras, ahí donde se encuentra el mayor peligro, también se encuentra la salvación. La salvación está al borde del precipicio, y cada vez que uno se acerca al peligro, se acerca a la salvación. Es la paradoja de la sociedad moderna, y el realismo italiano de Rossellini, que me gusta mucho, es, al igual que la escuela documentalista inglesa, un enfoque sociológico o etnológico de la realidad. Ahí, una vez más, así como los pintores divergieron, los cineastas divergen. Vieron los estragos del progreso y de la propaganda –que ha dado como fruto la prensa moderna y los abusos actuales– y divergieron hacia un enfoque fino, artístico, a través de Rosellini y hasta la ‘nueva

ola'. (...) El arte se libera en ese momento de la publicidad y del mensaje predigerido. Lo propio de la publicidad es tener un mensaje oculto, y lo propio del arte es no tener sino el suyo propio, y eso es un gran misterio."¹²

5. EN BUSCA DEL LECTOAUTOR

Es notable el modo en que las representaciones artísticas aparecen una y otra vez en el pensamiento analítico alrededor de la cibercultura y del lugar (o no lugar) del cuerpo en un futuro que todos se afanan en preanunciar. Muchos analistas acuden no sólo a las voces de los gurús y científicos que se empeñan en la superación de lo humano sino también a la ciencia ficción en sus vertientes literaria y cinematográfica. Por otra parte, las objeciones que Mark Dery le realiza a Moravec cuando le reclama una puesta en contexto de sus teorías, esto es, un lugar en ese razonamiento para las masas empobrecidas del planeta; o el más puro y desgarrador llamamiento a la realidad de un cuerpo que duele y se hace carne en las palabras de Sobchack contra el tecnocuerpo de Baudrillard, nos retrotraen a un punto: la necesidad de ampliar la discusión sobre cuerpo y tecnología con anclaje en contextos sociales más abarcadores, o por lo menos prescindentes del horizonte fáustico de superación de la corrupción de la carne.

Si acordamos con Virilio y buscamos allí donde está el peligro la solución deberíamos entonces focalizarnos en la tecnología y en las grietas que se producen constantemente en los modos establecidos. Y creemos, definitivamente, que ese lugar está hoy en Internet. Así como la violencia no desgarrar y se muestra imperturbable en pantalla, hay también cuerpos que importan en la red. Mucho. Tomemos un ejemplo polisémico que hasta fue someramente reseñado por la Revista Ñ: la conformación, permanencia y actividad del *Subtituling Team*, un grupo de internautas que se ocupan de subtítular al castellano y a toda velocidad los capítulos emitidos por la cadena norteamericana Showtime de la serie "The

¹² Virilio, Paul (1997) *Cibermundo*. Dolmen Ediciones, Santiago, Chile.

L Word”, que lleva ya cinco temporadas retratando en la ficción a un grupo de amigas lesbianas de Los Angeles. Por si esto fuera poco alrededor de esta acción desprovista de fines comerciales, inútil para sus hacedoras si no fuera por la voluntad de compartir con los demás aquello que aman (algo notable y muy repetido en la red por cierto) se suman “circuitos” que las “iniciadas” recorren mientras esperan obtener el subtítulo ansiado: blogs con información, adelantos o reseñas, tableros de anuncios que se transforman en verdaderos chats mientras la ansiedad crece porque ya se cuenta con la versión original, foros con “spoilers”, etc. Incluso hay un blog creado en clave humorística por visitantes asiduas de estos espacios cuyo tema ficcional es revelar la identidad de las “subtitulings”, a quienes consideran las verdaderas heroínas de esta historia, parodiando numerosos discursos de los mass media y como opción alternativa ante el vacío provocado por los nueve meses en los que la serie no se emite y baja la adrenalina.

Contracultura, apropiación del marco tecnológico para un consumo compartido y en busca de la restitución de valores, discusiones reflexivas y creación de ficciones, juego de identidades en una comunidad que lucha por su visibilidad a la vez que ha aprendido a mantenerse clandestina para su supervivencia, *copyright* y *copyleft*, desterritorialización, una larga cadena narrativa del afecto conforma este microcosmos que podría no sólo llenar muchas páginas sino también, con algo de pericia analítica, dar cuenta un poco (o mucho) de lo que somos, a la vez de lo (un poco o) mucho que podríamos ser.

Podemos pensar que aunque seguimos inmersos en una vorágine perceptual que se metamorfosea de manera constante (por cierto de neto corte audiovisual), estamos en mejores condiciones que nunca para transformarnos en protagonistas y configurar activamente su propia matriz dado el gran número de herramientas que se encuentran a nuestra disposición de manera bastante horizontal. La miniaturización progresiva, el aumento del ancho de banda y el increíble giro inalámbrico que ha tomado la tecnología en nuestros días parecen dar cuenta constantemente de esto. Un celular de gama alta (que tarde o temprano será de gama baja en virtud de los mecanismos básicos del consumo), más conocido como *smartphone* (teléfono inteligente) viene con software que permite la gestión de archivos en el teléfono, los ya clásicos documentos de texto y planillas de cálculo. Un *smartphone* permite conectarse en videoconferencia

a través de internet, y también *leer un e-book*. Las operaciones de lectura se multiplican corriendo paulatinamente al receptor audiovisual de su lugar pasivo y dándole numerosas opciones para transformarse en un constante productor de contenidos. Estamos frente a un “hiperlector”, cuyas competencias son tan fragmentadas y variadas como los materiales que se ponen a diario a su alcance desde el control remoto (primera “máquina hipertextual”), el cada vez más escaso papel de diario, las pantallas catódicas o de plasma, los teclados, los cajeros automáticos y el *touchscreen*. Es decir, textos al mejor postor desde el mejor soporte que se encuentre.

Podríamos entonces estar hoy en condiciones de seguir el análisis desde lo que algunos autores han dado en llamar el “lectoautor”, una nueva figura que caracteriza al navegante de Internet por el enorme potencial dialógico que está presente en la organización y en la propia estructuración de la red digital. Los blogs, repletos de comentarios de sus lectores; los foros de discusión; las redes sociales (*facebook*, *my space*, infinitas propuestas); los *podcasts* y *videopodcasts*, (esto es, la proliferación de productos de radio y/o televisión caseras y digitales en internet); las redes de pares para compartir archivos (PTP según sus siglas en inglés), los ambientes en red 3D al estilo *Second Life* (que ya hasta han consagrado nuevos géneros como el “machinima”¹³). Nuevas formas que crecen y proliferan de manera constante, podríamos decir, “rizomáticamente”.

Para configurar un pequeño antídoto que desacelere la milenaria carrera de la humanidad en observar impasible cómo se despedaza a sí misma será seguramente interesante (y necesario) estar muy atentos a las nuevas generaciones, las que crecen en este nuevo universo perceptual, para indagar de cerca cuál es la operación básica que les permite/a *lograr una comprensión crítica* de las imágenes, sonidos y textos que están a nuestra disposición y nos están dirigidos a lo largo del día, del ancho mundo y de la vida. Y que los/nos impulsan a crear, distribuir y poner en juego nuestros propios textos, sean de la índole que sean. Narrativas.

¹³ Piezas audiovisuales lineales hechas también con personajes en 3D, un cine casero creado primero desde los videojuegos pero ahora directamente guionado para realizarse en “tiempo real” en estos universos virtuales que brinda Internet.

BIBLIOGRAFÍA

Brown, R. y Kulik, J. (2003). "Flashbulb Memories", en *Cognition 5*, citado por Jérôme Bourdon en "Sobre cierto sentido del tiempo, o de cómo la televisión conforma la memoria" (2003) Revista *Figuraciones* 1-2. Teoría y Crítica de Arte, Buenos Aires.

Galli, Cecilia: "Películas snuff. Una espeluznante leyenda urbana" Ciudad.com <http://www.ciudad.com.ar/ar/AR_Nota_2005/0,3813,1008,00.asp>

Gibern, Roman (1987). *El simio informatizado*, Buenos Aires, Eudeba-Fundesco.

Palacios, Jesús (2004). "¿Apocalipsis ahora?" El cultural, España. <<http://www.elcultural.es/HTML/20040527/Cine/CINE9651.asp>>

Roy, Alonso: "La catástrofe del dirigible Hindenburg" <http://www.alonsoroy.com/hm/hm01.html>>

Sontag, Susan (2003). *Ante el dolor de los demás*, Alfaguara, Argentina.

Virilio, Paul (1997). *Cibermundo*, Dolmen Ediciones, Santiago, Chile.

Zimmerman, Gaspar (2005). "La historia de una 'idiotez' redituable", Clarin.com <<http://www.clarin.com/diario/2005/04/09/espectaculos/c-01011.htm>>