

Cine expandido o el cine después del cine

*Las porosas fronteras entre la práctica experimental, el cine de la modernidad y el arte contemporáneo abren puertas a las más hermosas utopías del cine.*¹

Ángel Quintana

La historia del cine está significativamente vinculada a la tecnología que lo fundó y que vino utilizando hasta su primer siglo de historia. Este aspecto que lo ha definido desde su materialidad, y lo sitúa como dispositivo concreto, nos remite a un relato sobre los estudios visuales que consideran las máquinas de imágenes determinantes para un discurso y una ontología del cine. En esta segunda década del tercer milenio enfrentamos la entelequia de tener que pensar un cine numérico, simulando el aparato original electromecánico y fotográfico, el cual es consumido de manera creciente, fuera de las salas de cine. Su entrada al espacio museístico lo vincula al arte contemporáneo y sus posibilidades de diseño de interfaces señalan una nueva era de la producción artística, y del espectáculo, a través de la operatoria con las denominadas nuevas tecnologías. Desde los aparatos móviles a los archivos virtuales, significativos cambios se están produciendo en el consumo del audiovisual como en la constitución de archivos y filmotecas virtuales.

El campo audiovisual, desde el nacimiento de la fotografía hasta la actual crisis del llamado *postcine*, siempre estuvo acompañado por el efecto discursivo de la novedad, que podemos vincular con las diversas configuraciones de equipamientos disponibles a lo largo de su historia. Los enfrentamientos, entre los defensores del cine puro con los defensores compulsivos del procesamiento informático de datos audiovisuales, no se han acompañado hasta el momento de una reflexión significativa revelando posiciones maniqueístas poco productivas. El pensamiento sobre la digitalización del cine está aún ausente para una historia de cruces que ya tiene más de medio siglo de existencia. Un cine digital que tiene también cierta especificidad por las posibilidades creativas que ofrece en este pasaje que va de la muerte de su soporte fundacional a su sobrevivencia, aunque simulada, gracias a otro dispositivo. Para el caso de América Latina, y particularmente de Argentina, estamos frente a un tema crucial que acompaña la creciente imposición del computador personal y las tecnologías móviles, establecidos como interfaces culturales cada vez más preponderantes. Dentro del panorama audiovisual regional nuestro país sigue siendo uno de los principales productores de cine, y es Buenos Aires la ciudad con más proporción de escuelas de cine en el continente, en su mayor parte orientadas hacia la producción de largometrajes. Una paradoja, por cierto.

Desde hace varias décadas, y tras la frontera de lo que fue el paso del fotoquímico al digital, todas las especulaciones sobre el devenir del cine entraron en crisis frente a la desaparición paulatina de su materialidad original. Considerando que el soporte cinematográfico se mantuvo vigente durante más de un siglo, el surgimiento de la imagen electrónica y digital viene ofreciendo hace décadas opciones de producción, exhibición y distribución. La industria hollywoodense, siguiendo su tradición, sigue a la vanguardia de un cine espectáculo que ahora desde la alta definición ofrece la mejor simulación del registro analógico de un real frente a cámara. Esta uniformidad, basada por ahora en el transfer a 35 mm convive junto a otra vertiente más creativa, focalizada en la

La historia del cine está significativamente vinculada a la tecnología que lo fundó y que vino utilizando hasta su primer siglo de historia. Este aspecto nos remite a un relato sobre los estudios visuales que consideran las máquinas de imágenes determinantes para una ontología del cine.

¹ Quintana, Javier, en "Hacia un destino común de las imágenes", en *Cahiers du Cinéma España*, n° 39, Madrid, noviembre de 2010.

Jorge La Ferla

INVESTIGADOR EN ARTES Y MEDIOS AUDIOVISUALES. PROFESOR JEFE DE CÁTEDRA DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES, DE LA UNIVERSIDAD DEL CINE Y LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, BOGOTÁ. LICENCIADO UNIVERSIDAD PARÍS VIII, MASTER EN ARTES, Y GRADUADO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS LATINOAMERICANOS, UNIVERSIDAD DE PITTSBURGH

postproducción de las imágenes, que apela al efecto especial para el diseño de cuadro a través de una computadora, proponiendo una visualidad que proviene de la manipulación de la imagen en la etapa posterior al registro, cuando este ocurre. Desde *La guerra de los clones*, (2002), George Lucas a *Avatar*, (2009), James Cameron pasando por vertientes más creativas, como *Matrix*, (1999), Andy y Lana Wachowski hasta *Alicia en el país de las maravillas*, (2010), Tim Burton y *Origen/Inception*, (2010), Christopher Nolan Hollywood sigue produciendo sin mellas algo que pretende ser una continuidad en la producción de un formato comercial de largometraje. Si bien su espectacularidad reside en los efectos especiales facilitados por la digitalización absoluta del registro y la manipulación posterior de las imágenes en una computadora, su esencia narrativa sigue respondiendo al antiguo modelo institucional establecido por Griffith. Estamos hablando de un cine hecho por otros medios, cada vez más oneroso, e impensable fuera de California. El emprendimiento financiero de *Avatar* es un modelo elocuente.

Sin las imágenes del drama, de la aventura, de la comedia, de los acontecimientos naturales y artificiales impresos en la película, no habría cine; no habría de dónde sacar su historia; la filmología no tendría adónde ir. En su lugar habría imágenes ya fuese fijas (fotografía), ya pasajeras (electrónica). Así lo confirma el video: una civilización que es presa de la pesadilla de su memoria visual ya no necesita el cine. Porque el cine es el arte de destruir las imágenes en movimiento.

Paolo Cherchi Usai²

Dentro de muy poco tiempo, ya no habrá más rollos conteniendo un negativo, e instituciones de larga data como la BBC han anunciado la total digitalización de sus archivos analógicos a partir del año 2012. Las referencias apropiadas deberán considerar otras medidas pues la duración de una obra a partir de su metraje o la cantidad de fotogramas, ya no serán pertinentes. Los valores de peso en bits (terabites, pentabites, proyecciones de varios K), ahora hacen a la actividad cinematográfica. Para muchos la defensa de la especificidad física del cine sigue siendo un espacio de resistencia frente a su irreversible digitalización. Como se suele enfatizar en algunos casos, “aún se filma” durante la realización de un film, y se proyecta, en su exhibición. Y estos procesos arqueológicos por fortuna continuarán durante un tiempo más, recordándonos lo que fue el cine. Pero sin dudas, este es un momento único

² Cherchi Usai, Paolo: *La muerte del cine*, Barcelona, Laertes, 2005.

en la historia de las artes visuales y de la imagen en movimiento debido a la transición que surge de la completa desaparición del soporte cinematográfico. Una imagen fotoquímica y electromecánica, que en sí misma y en su uso, ya implicaba la idea de deterioro y desgaste continuo. Este desvanecimiento es parte de un fenómeno más amplio, donde también el audiovisual electrónico, así como todos los medios de comunicación analógicos, están siendo reemplazados por datos informáticos. Por ahora simulando el reemplazo bajo una apariencia casi perfecta y transparente.

Sin embargo, este estadio *del cine después del cine* con el que nos encontramos en la actualidad es parte de un proceso que tiene al menos medio siglo de existencia, si nos remitimos a las primeras experiencias de realizadores de cine experimental operando con computadores a partir de los años 60³ y ocupando un espacio expositivo, fuera de la sala oscura, bajo la forma de panoramas e instalaciones.

Dentro de la producción de cine independiente la obra de algunos referentes como Chris Marker⁴, Jean-Luc Godard, Leonardo Favio, Peter Greenaway, Fabián Hofman, Alexander Sokurov, Lars Von Trier son testimonio de otras variables de producción vinculadas con el campo artístico. Varios de ellos han incursionado a lo largo de su obra en la fotografía, el cine, el video, las instalaciones, y llegan al cine digital aplicando conceptos y prácticas que responden de una razón creativa aplicada al cruce del cine con otras tecnologías. Esto nos llevaría a repensar un concepto de cine y audiovisual tecnológico, el cual excede los límites de los estudios cinematográficos y de la creación audiovisual extendiéndose a otros ámbitos más cercanos a las artes e incluso las ciencias. Disciplinas que parecían ser específicas y no relacionadas, ahora están en el centro de un debate, aún poco frecuentado por los realizadores y estudiantes de cine.

³ Larry Cuba, Peter Kubelka, Stan Vanderbeek, James y John Whitney, por solo citar algunos.

⁴ Chris Marker (1921) además de su inmensa obra fotográfica, cinematográfica, de video e instalaciones, produce su primer interactivo en 1998, el CD Rom *Immemory* luego vendría la primera serie de *The Hollow Men: Owls at Noon Prelude* (2005) instalación cuyas imágenes de los monitores están trabajadas con lenguaje JAVA, y actualmente esté preparando una historia del Siglo XX, interactiva para poner en internet con el programa FLASH.



Foto: Jorge La Ferla

Immemory, de Chris Marker, Exact Change Press, Centre George Pompidou, Francia, 1998/2002. CD Rom-Instalación- Exposición Future Cinema Karlsruhe, Marzo 2003.

El legendario Chris Marker fue uno de los directores de cine pioneros en la rápida incorporación del video, las instalaciones y el multimedia en su obra audiovisual. Durante la década de los 90, su interactivo *Immemory* irrumpe en el ámbito cinematográfico obligando a gran parte de la crítica, y la academia, a ocuparse de esta obra en forma de CD ROM. Retomando búsquedas realizadas en el pasado, desde *La Jetée*⁵ a *Sin Sol*,⁶ Marker reformula sus cavilaciones sobre el audiovisual, siendo ahora la máquina digital la que supedita una lectura del cine como puesta en escena de sus recuerdos. Marker consigue replantear el enigma del pasado, a partir de los diversos trayectos que propone la navegación programada de su interactivo. Recordemos que Marker ya había puesto en escena una idea equivalente en la instalación *Zapping Zone*,⁷ que reconsideraba la memoria a partir de un paisaje mediático compuesto de múltiples fuentes de información donde la interfase del computador combinaba la acción del *surfing* televisivo, a partir de los cuales se vinculaban los archivos almacenados. Una proposición pionera de realización audiovisual, a partir de una base de datos numérica bajo una especificidad de realización que ya requiere otras posturas, saberes y procesos de trabajo para la construcción de un relato híbrido, el cual, además, debe considerar otras estrategias de recepción, como es el caso de la interactividad.

“Otro cine”, “Cine de exposición”, “Tercer cine”, “Cine numérico, digital, teledescargado”, “Post-cine”, tal vez, sin dudas. Pero siempre “Cine”, y a pesar de todo.⁸

Philippe Dubois



Pachito Rex, de Fabián Hofman, México, 2001.

Fue en 2001 cuando irrumpe *Pachito Rex - Me voy pero no del todo* (2001) de Fabián Hofman, film pionero por su investigación sobre la imagen virtual y la narrativa interactiva, realizado dentro del marco de una escuela de cine clásica, y de larga historia, como es el C.C.C., el *Centro de Capacitación Cinematográfica* de la ciudad de México. Hofman, de origen argentino, desde finales de los años 80 también ha venido incursionando en todo el espectro audiovisual, fotografía, video, TV, documental, sitios web y ahora el largometraje ofreciendo un modelo de realizador, y artista, cada vez más frecuente el campo audiovisual. De hecho la reciente edición 29° de la Bienal de San Pablo, del año 2010, se destacó por la cantidad de obras audiovisuales, expuestas en forma de proyección de datos, o en monitores de televisión, los que monopolizaron

⁵ Marker, Chris, *La Jetée*, Francia, 1962.

⁶ Marker, Chris, *Sans Soleil*, Francia, 1983.

⁷ Marker, Chris, *Zapping Zone (Proposals for an Imaginary Television)*, 1990-1994, exposición Passages de l'image, Centro Pompidou, www.newmedia-art.org

⁸ Dubois, Philippe, “Oui, c'est du Cinéma”, 2007 (www.summerschool-parisIII.com).

toda la muestra⁹. Entre las numerosas obras se vieron instalaciones de directores de cine, como Chantal Akerman, Pedro Costa, Douglas Gordon, Harun Farocki, Steve McQueen, Apichatpong Weerasethakul y Jean-Luc Godard. Fue a partir de este evento que la cinemateca brasileña, propuso un seminario¹⁰, que buscó analizar este fenómeno propuesto por la Bienal, de la entrada del cine al espacio expositivo del arte. Pero sin duda, fueron las dos exposiciones que Jean-Luc Godard realizara en París en el Centro Pompidou, en los años 2006 y 2008, que marcaron un punto de inflexión las relaciones del cine y el video saliendo de la sala oscura teatral ocupando el espacio expositivo de la galería de arte. Esa entrada de Godard al museo¹¹ confrontó los límites de ambos campos. Sus primeros croquis generaron una maqueta proyectual, realizada a mano artesanalmente por él mismo, de nueve salas con diversos modelos de objetos, máquinas e instalaciones, en un recorrido histórico por el cine y su memoria producido en el contexto de la galería. Cada una de esas nueve salas contenía un tópico que remitía a la ontología de la historia del cine¹². Desde su origen como maqueta, ese objeto se convirtió en testimonio de la transición que requieren los procesos de montaje. Ese pequeño modelo concentraba todas las combinaciones escenográficas y tecnológicas que no pudieron ser trasladadas a la escena de la galería como obra tridimensional conformada por diversos objetos, aparatos, pantallas. Godard se ubicaba con soltura como artista, alejándose de la tendencia de algunos directores de cine que ampliaban el universo de sus películas a simples formas de proyección en el espacio museal, ignorando la especificidad de las instalaciones como obras artísticas. Godard evita el dislate, que puede observarse con frecuencia en las galerías, en las bienales de arte, pensando una obra en forma de estas escenografías de objetos, pantallas y máquinas dispuestas en el espacio y el tiempo. Los pocos directores de cine que han cruzado esta frontera incursionando en el campo de las exposiciones artísticas han vinculado ambos campos con soluciones estéticas virtuosas pero una vez más es Godard quien ha evidenciado estos cruces, poniendo en cuestión la legitimidad de las formas de exhibición artística y los diversos procesos para realizar una obra en el ámbito del museo.

Para muchos la defensa de la especificidad física del cine sigue siendo un espacio de resistencia frente a su irreversible digitalización. Como se suele enfatizar en algunos casos, "aún se filma" durante la realización de un film, y se proyecta, en su exhibición.



Línea de Fe, de James Coleman, Irlanda, 1991/2005. 29° Bienal de San Pablo, 2010.

⁹ [http://www.29bienal.org.br/FBSP/pt/29 Bienal/Participantes/Paginas/de](http://www.29bienal.org.br/FBSP/pt/29Bienal/Participantes/Paginas/de)

¹⁰ Seminario Cine y arte contemporáneo, <http://www.cinemateca.gov.br/programacao.php?id=100>

¹¹ Collages de Francia (2006) y Viajes a la utopía (2008).

¹² Païni, Dominique "Jean-Luc Godard en el Centro Pompidou", 7.2. 2006. (<http://www.zinema.com/textos/segunjlg.htm>), Cahiers du Cinéma, N° 611 (www.cahiersducinema.com).

En América Latina encontramos a una serie de realizadores que están produciendo obra que alterna la sala oscura con el ámbito del espacio artístico, del museo y la galería. Por ejemplo María Paz Encina, de Paraguay, que ha sabido combinar su obra de videoarte e instalaciones con la dirección de cortos y largometrajes. Es el caso de la venezolana Mariana Rondón, quien viene produciendo instalaciones en propuestas que incluso suelen ir más lejos expresivamente que sus largometrajes. Otros referentes, ya pioneros en el continente son Heder Santos y Sandra Kogut en Brasil, que también vienen incursionando desde hace décadas en vertientes que van desde las artes electrónicas al film de largometraje. El mexicano Rafael Lozano Hemmer¹³ y el brasileño Eduardo Kac¹⁴, posiblemente sean los artistas que en América Latina más se han alejado de las artes audiovisuales monocanal, concebidas para el espacio teatral y la pantalla blanca, quienes mejor han afirmado las posibilidades de las artes tecnológicas, en todas sus variables: arte transgénico, instalaciones interactivas, robótica, telemática, concebidas para diversos ámbitos expositivos. Consideremos estas prácticas como referencias para concebir una razón creativa en el cruce de las artes, las ciencias y las tecnologías que nos lleva a repensar el concepto de audiovisual tecnológico. El cine digital se presenta como un eufemismo que los atraviesa a todos ellos; como resultado de una combinatoria a partir de la cual surgen conceptos aplicados en obras, que marcan discurso autorreferencial estado de situación en los estudios visuales.

Estas dos tendencias, el cine pensado como instalación y el diseño de interfaces para una base matemática de datos, tienen una confluencia en el logro trascendente de toda la serie *Op_era*¹⁵, concebida por las brasileñas Rejane Cantoni y Daniela Kutschat, a lo largo de la última década, que nos acerca a experiencias que nos remiten a un posible cine del futuro, a partir de concebir escenas inmersiva interactiva, y que según sus diversas versiones, se ofrecen para la escena de un teatro, una galería o una caverna virtual. Un relato en tres dimensiones, donde el espectador/usuario/navegador se transporta dentro de la obra a partir del traslado de su propio cuerpo dentro de la misma¹⁶.

¹³ <http://www.lozano-hemmer.com>

¹⁴ <http://www.ekac.org/>

¹⁵ <http://www.op-era.com/>

¹⁶ Ver *Historia(s) de proyección*, pág. 76/77, La Tempestad, Año 9, Nro. 18, 9/2009.



Foto: Joao Caldas

Op_era, de Rejane Cantoni/Daniela Kutschat, Brasil, 2003.

Las investigaciones sobre los usos alternativos del computador en todas sus potencialidades, desde los soportes cerrados a las redes pasando por los teatros interactivos virtuales, tienen aún un largo camino por recorrer en el ámbito de los estudios interdisciplinarios del cine y el audiovisual, los cuales deberían incluir una formación científica y tecnológica. Otro hecho determinante, aún poco estudiado, es que el consumo del cine, será en gran parte locativo, predominando su transmisión *on line/wi-fi*, a la carta, arancelado o en forma pirata. La novedad proyectual y operativa del procesamiento, programación, diseño de interfaces e interconectividad ofrecen diversos parámetros novedosos aunque siempre imbricados con lenguaje cinematográfico, algo que por ejemplo han sabido poner en práctica numerosos desarrolladores de video juegos¹⁷.

Otro tema importante es el estudio de políticas sobre archivos audiovisuales. La reconversión digital nos enfrenta a soportes efímeros cuya materialidad está determinada por información variable e impredecible en cuanto a su perdurabilidad, uso y acceso en un mercado en permanente cambio. La aparente homogeneidad digital se presenta como perversa, pues en verdad requiere soportes, *hardware* y *software* que no son uniformes ni confiables en el tiempo. A diferencia de la BBC, la Asociación Cultural *Videobrasil*¹⁸, el mayor acervo de video del continente, ha retrasado esta reconversión frente a la falta de garantías sobre la durabilidad de estos archivos en su convergencia algorítmica. El inevitable traspaso a la conservación digital plantea cuestiones relevantes vinculadas a la economía de la información numérica y sus procesos matemáticos y a la manera de concebir su manejo a partir de una *metadata*, bajo la forma de cálculo algorítmico. Quizás la cuestión crucial ya no sea simular, con los nuevos soportes, el archivo y conservación de los medios analógicos, sino investigar las maneras de poner en juego, en una relación conceptual, esas bases de datos.¹⁹ La información como tal necesita una economía no solamente para evaluar cantidades de almacenamiento o tráfico, sino para ser interpretada. *“Menos clara resulta la combinación del carácter efímero de la información al fenómeno del crecimiento de información. La información obtiene su informatividad (su valor o capacidad para informar) porque añade algo nuevo a lo que ya se conoce. La enunciación de una afirmación ya conocida –por importante que sea– no puede considerarse información. Para ser informativa, esa información deberá recoger un nuevo hecho o circunstancia, y transmitirlo”*.²⁰ Es decir, una *metainformación* clasificatoria, un proceso de economía, que resultará en diversas opciones, entre ellas la lectura crítica comparada de los datos; por lo tanto, información de lectura sobre el archivo mismo.

La propuesta, por parte de centros, instituciones, museos, distribuidoras, *hackers* y sitios alternativos de materiales *on line*, de cine y video, es otra novedad significativa que se ha establecido en el panorama de la producción audiovisual. Estas obras, enteras o fragmentadas, bajo definiciones diversas suelen ser visionadas como dentro de un cuadro en la pantalla del ordenador. La desmedida oferta de contenidos audiovisuales en la red, para adquirir, visionar, transmitir y apropiarse individualmente, funciona como una efectiva vidriera donde todo estaría al alcance la cual ha cubierto un espacio importante frente a la habitual dificultad del acceso a los materiales. Recordemos que hasta los años 30 casi todas las películas corrían un final irreversible, a partir de su desgaste, descarte, pérdida, destrucción por el fuego –programada o accidental, y prácticamente era imposible volver a ver un film luego de su estreno, o exhibición pública en sala. El trabajo de las cinematecas del hemisferio norte vuelve sistemático el trabajo de recuperación del patrimonio fílmico, a partir

¹⁷ Gomes, Renata, “O design da narrativa como simulação imersiva”, http://www.compos.org.br/data/biblioteca_866.pdf

Renata Gomes es la contenida de Internet consiste en datos no estructurados. El crecimiento de la información exige maneras eficaces de manejo”. Kallinikos, Iannis y Mariátegui, José-Carlos, “The Life of Information”, 2007 (http://www.telos-eu.com/en/article/the_life_of_information).

“Menos clara resulta la combinación del carácter efímero de la información al fenómeno del crecimiento de información. La información obtiene su informatividad (su valor o capacidad para informar) porque añade algo nuevo a lo que ya se conoce. La enunciación de una afirmación ya conocida –por importante que sea– no puede considerarse información. Para ser informativa, esa información deberá recoger un nuevo hecho o circunstancia, y transmitirlo”, Kallinikos, Iannis y Mariátegui, José-Carlos, “The Life of Information”, 2007 (http://www.telos-eu.com/en/article/the_life_of_information). Mayor experta en el tema en América Latina, y habiendo trabajado como tema principal la relación entre el cine y los video juegos, en su tesis doctoral dirigida por Arlindo Machado en la Pontificia Universidad Católica de San Pablo.

¹⁸ <http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/sobre/sobre.asp>

¹⁹ “La simple proliferación de dispositivos de captura, producción y di-

del fin de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, la dificultad del acceso a los materiales seguía latente, fuera de la programación institucional, excepto para unos pocos, si uno contaba con el acceso a una moviola, y a los rollos de las películas. Son las tecnologías electrónicas, en los años 80, e informáticas, a partir de los 90, que posibilitan en una conversión heterogénea del cine y el video, y un inédito acceso a materiales de su historia. Del VHS, pasando por el DVD a los contenidos *on line*, la transferencia del soporte cinematográfico a otras tecnologías, garantizó una amplia posibilidad de acceso a los materiales audiovisuales, como nunca había ocurrido antes. Quizás el factor más significativo, de este cambio se produce ahora, en un marco que excede las instituciones, académicas y museísticas, encargadas de la función de archivar, recopilar y restaurar esos originales. Es claro que esta contingencia que satisface una creciente demanda de consumo audiovisual nunca podrá suplir la necesidad de contar con reservorios materiales, de todo el audiovisual analógico. Queda claro que la situación de desmoronamiento económico e institucional de las naciones de América Latina, suelen acompañar, y justificar, un abandono sistemático de las tareas de salvaguarda de su patrimonio artístico, entre los cuales del espectro audiovisual. Sin embargo, este acceso a la historia del cine y el video, testimonia el acceso a obras históricas, que más allá de su recuperación en 35 mm y en DVD, su acceso a través de Internet, que si bien no reemplaza bajo ningún aspecto la experiencia de asistir en sala a la proyección del original, suple una necesidad de análisis y estudio, a partir de esta apropiación virtual.

La transferencia digital del audiovisual, plantea fascinantes desafíos, que implican asimismo considerar la cuestión desde el ámbito de la formación, la producción, el consumo y la formación de acervos reformulados por esta hibridez entre el cine y el digital, a partir de la cual se podrá pensar en variables para un nuevo concepto de la creación, y particularmente de los estudios cinematográficos, los cuales poco han variado en su primer siglo de existencia, que se cumple en el año 2015. ●

fusión de información no basta para explicar el crecimiento de la información ni sus sutiles consecuencias. Resulta curioso observar que las organizaciones, los grandes productores y contenedores de información, tienen clasificada menos del 10% de su información; por otra parte, el 95% del contenido de Internet consiste en datos no estructurados. El crecimiento de la información exige maneras eficaces de manejo". Kallinikos, Iannis y Mariátegui, José-Carlos, "The Life of Information", 2007 (http://www.telos-eu.com/en/article/the_life_of_information).

²⁰ "Menos clara resulta la combinación del carácter efímero de la información al fenómeno del crecimiento de información. La información obtiene su informatividad (su valor o capacidad para informar) porque añade algo nuevo a lo que ya se conoce. La enunciación de una afirmación ya conocida – por importante que sea – no puede considerarse información. Para ser informativa, esa información deberá recoger un nuevo hecho o circunstancia, y transmitirlo", Kallinikos, Iannis y Mariátegui, José-Carlos, "The Life of Information", 2007 (http://www.telos-eu.com/en/article/the_life_of_information).

