



ESTUDIOS SOBRE CINE Y ARTES AUDIOVISUALES
Publicación del Departamento de Artes Audiovisuales

ESCRIBEN

Betiana **Burgardt**

Mariela **Cantú**

Jorge **Falcone**

Esteban **Ferrari**

Diego **Hernández Flores**

Ralph **Krüger**

Jorge **La Ferla**

María Elena **Larrègle**

Katia **Maciel**

Germán **Monti**

Melissa **Mutchinick**

Eva **Noriega**

André **Parente**

Ana **Pascal**

Eduardo A. **Russo**

Carlos **Trilnick**



**TÉCNICA Y ARTES AUDIOVISUALES:
LA CUESTIÓN DE LOS DISPOSITIVOS**





Estudios sobre cine y artes audiovisuales

Director

Eduardo A. Russo

Comité Asesor Editorial

Fabio Benavidez (UNLP)
Marcelino López (UNLP)
Carlos Vallina (UNLP)
Jorge La Ferla (UBA)
Carmen Guarini (UBA-CONICET)
Cristian Pauls (FUC)
Mauricio Durán (Univ. Javeriana-Colombia)
Isaac León Frías (Univ. de Lima-Perú)
José Carlos Avellar (Esc. Darcy Ribeiro-Brasil)
Jorge Ruffinelli (Univ. de Stanford)
Alvaro Fernandez Reyes (Univ. de Guadalajara)
Patricia Torres San Martín (Univ. de Guadalajara)
Moira Fradinger (Univ. de Yale)

Diseño y diagramación: DCV María Ramos

Primera edición: mayo de 2011

Cantidad de ejemplares: 500

Arkadin -estudios sobre cine y artes audiovisuales- es una publicación del Departamento de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.

Departamento de Artes Audiovisuales, calle 62 esq. diag. 78, 1900, La Plata, Buenos Aires, Argentina. Tel.: 54 0221 453 0320 / e-mail: daa@fba.unlp.edu.ar

Editada por la Secretaría de Publicaciones de la Facultad de Bellas Artes, publicaciones@fba.unlp.edu.ar

ISSN 1669-1563

Registro de la Propiedad Intelectual: en trámite
Impreso en Argentina
Printed in Argentina

Arkadin no comparte necesariamente las opiniones vertidas por los colaboradores en sus artículos.

Consejo Directivo

Lic. Daniel Belinche
Lic. Ricardo Cohen
Prof. María Elena Larregle
Lic. Silvia García
DCV Juan Pablo Fernández
DCV Jorge Lucotti
Lic. Santiago Romé
Prof. Silvia Furnó

Colaboradores

Prof. Cristina Bartolotta
Prof. Susana Caprara
Lic. M. Florencia Mendoza

Edición y corrección

Prof. Nora Minuchin
Lic. Adela Ruiz



Universidad Nacional de La Plata

Presidente

Arq. Fernando Tauber

Vicepresidentes

Lic. Raúl Perdomo

Ing. Armando De Giusti

Facultad de Bellas Artes

Decana

Prof. Mariel Ciafardo

Vicedecana

Lic. Cristina Terzaghi

Secretario Académico

Prof. Santiago Romé

Secretaria de Publicaciones y Posgrado

Prof. María Elena Larrègle

Prosecretaria de Publicaciones

Lic. Miriam Socolovsky

Secretario de Planificación, Infraestructura y Finanzas

DCV Juan Pablo Fernández

Secretaria de Ciencia y Técnica

Lic. Silvia García

Secretaria de Extensión

Prof. María Victoria Mc Coubrey

Secretario de Cultura

Prof. Carlos Coppa

Secretario de Producción y Comunicación

DCV Jorge Lucotti

Secretario de Asuntos Estudiantiles

Prof. Esteban Conde Ferreyra

Betiana Burgardt

Mariela Cantú

Jorge Falcone

Esteban Ferrari

Diego Hernández Flores

Ralph Krüger

Jorge La Ferla

María Elena Larrègle

Katia Maciel

Germán Monti

Melissa Mutchinick

Eva Noriega

André Parente

Ana Pascal

Eduardo A. Russo

Carlos Trilnick



TÉCNICA Y ARTES AUDIOVISUALES:
LA CUESTIÓN DE LOS DISPOSITIVOS

Editorial » 5

Tendencias estéticas de la fotografía del audiovisual en la era digital | Diego Hernández Flores » 7

La fascinación temprana por la técnica y el espectáculo: el phantom ride en los comienzos del cine | Ralph Krüger » 12

Robert Kramer: técnica, pasión e ideología | Jorge La Ferla » 21

El cine tiene que volverse instrumento: las experiencias de quasi-cine de Hélio Oiticica y Neville de Almeida | Katia Maciel » 33

La forma cine: variaciones y rupturas | André Parente » 41

Dispositivos, máquinas y principio-cine: la utopía intermediática de Alexander Kluge | Eduardo A. Russo » 59

Nuevos medios, viejos medios | Carlos Trilnick » 71

Discusiones & Aperturas

Cine, televisión pública, nuevos medios: entrevista a Alejandro Fernández Mouján | Eva Noriega » 79

El día que la televisión volvió a la Tierra: algunas palabras sobre la televisión en Argentina | Germán Monti » 84

Siglo XXI: vigilia de cámaras. Nuevos rumbos en la documentación real | Jorge Falcone » 87

Experiencias & Proyectos

Proyecto ARCA video argentino: base de datos y archivo *online* de video arte argentino | Mariela Cantú » 89

REC. Primer Festival de Cine de Universidades Públicas | María Elena Larrègle y Esteban Ferrari » 92

La experiencia audiovisual en entornos urbanos | Ana Pascal » 97

Festival de San Sebastián: IX Encuentro Internacional de estudiantes de Cine | Betiana Burgardt » 99

Reseñas bibliográficas

Cine y filosofía | Melissa Mutchinick » 101

Escritos sobre Hitchcock: notas sobre dos libros | Melissa Mutchinick » 104



Editorial

Esta tercera entrega de *Arkadin* dedica su cuerpo principal a un tema que, aunque de prolongada trayectoria en el pensamiento del cine y las artes audiovisuales, se torna hoy de reconsideración urgente: el de los dispositivos. Se trata de una noción central, muchas veces aludida con cierta apelación a un carácter difuso, no siempre suficientemente definida, y, sin embargo, abarcadora de un complejo campo semántico.

Para más efectos polisémicos, lo que a veces se plantea ambiciosamente como una "teoría del dispositivo" fue frecuentada desde diversos ángulos de las ciencias sociales y humanas, y particularmente persistente en las reflexiones sobre lo cinematográfico desde hace cuatro décadas, cuando a la vez se la impulsaba, con otros alcances, en los ámbitos de la reflexión filosófica y política. Tensionado entre efectos de unificación y multiplicidad, el término ha recorrido un camino pleno de bifurcaciones y trazos inciertos. No obstante, insiste, dando muestras de una necesidad que permanece.

Pensar el dispositivo, en principio el cinematográfico, obedeció al impulso de analizar y hasta de modelizar una situación particular que ligaba el pensamiento sobre las técnicas, las instituciones y las prácticas del cine con sus implicaciones sociales, sus determinaciones ideológicas y sus relaciones con un tipo de sujeto particular, el espectador. Paradójicamente, muchas de las iniciales consideraciones teóricas y analíticas, fundadas en el modelo clásico de la institución cinematográfica, fueron a la par del comienzo de un período de profundos cambios en el cine, tanto en su producción, como en su circulación y consumo, crecientemente signadas por el audiovisual electrónico.

Desde entonces, el entorno no cesó de hacerse más complejo. Hoy, relejendo algunas ideas fundantes, o aportando otras nuevas en relación con la me-

tamorfosis del campo de lo audiovisual, la pregunta por los dispositivos retorna transformada, mucho más atenta a la dimensión plural de la experiencia audiovisual contemporánea. En ese sentido, el arco recorrido por este número de *Arkadin* incorpora el aporte de investigadores que, trabajando en distintos países latinoamericanos, han efectuado en los últimos años no sólo una revisión sino también una actualización de los interrogantes que comporta en el audiovisual la reflexión sobre los dispositivos. A la vez, el examen pormenorizado de algunos artistas que han hecho de estas preguntas la sustancia misma de su obra permite articular, en torno de este verdadero nudo entre arte, técnica e ideología al que remiten los dispositivos, otras formas de relacionar teoría y práctica.

Como en las anteriores ediciones, la sección *Discusiones & Aperturas* procura difundir cuestiones que, siendo de rigurosa actualidad, interpelan a su vez determinados campos que hacen a la redefinición misma del área en la que las artes audiovisuales son posibles. En esta entrega, el eje es la vigente transformación de la televisión en el umbral de su era digital, particularmente enfocada desde la televisión pública, punto esencial en los asuntos que interesan a la universidad pública, más un aporte desde el documental acerca del impacto de lo digital en el registro del mundo visible.

Por último, la sección *Experiencias & Proyectos*, con informes sobre algunas actividades académicas desarrolladas en el área audiovisual de la Facultad de Bellas Artes, y las *Reseñas bibliográficas*. Un tercer número de *Arkadin*, que atiende a temas diversos, pero, en última instancia, con un mismo objetivo: abordar desde el campo académico, con una vocación exploratoria e interrogativa, cuestiones cruciales para la creación audiovisual contemporánea.

La Dirección





Tendencias estéticas de la fotografía del audiovisual en la era digital¹

► Escribe **Diego Hernández Flores**

Director de fotografía, fotógrafo y realizador. Profesor Titular de las cátedras Iluminación y Cámara I e Iluminación y Cámara II, FBA-UNLP. Docente del seminario Video Digital-Nuevas Tecnologías, de la Universidad del Cine, y docente de Diseño fotográfico V y Taller de Fotografía I, de la Universidad de Palermo. Director de fotografía y camarógrafo de los largometrajes *La prisionera* (2006) y *500 grados a Marte* (2007). Realizó videoclips para las discográficas DBN y EMI. Se ha desempeñado como director de fotografía en numerosos cortometrajes, comerciales e institucionales.

“No pienses que voy a ver esa película”, decía una antigua novia mía. Ella no sabía quién actuaba, ni quién la dirigía, ni cuál era el argumento. Sólo había visto un plano, y cuando se le preguntaba el porqué de semejante dictamen, respondía con seguridad: “No me gusta cómo se ve”. Más allá de si esto entraña un prejuicio grave debido al acostumbramiento que una persona puede tener hacia un tipo de imagen, lo cierto es que podemos reconocer un origen o estilo cinematográfico por las características de su fotografía.

Es lamentable que esta identidad, a veces buscada, a veces impuesta por las condiciones de producción o la calidad de la posproducción, se vaya evaporando lentamente con el avance de la globalización.

En un análisis realizado en clase acerca de varias películas de distintas nacionalidades estrenadas durante 2008, se pudo constatar algo que en otra época hubiese resultado imposible: todas, en lo que respecta a la dirección de fotografía, se parecían demasiado. Este fenómeno actúa sobre diversos puntos que conforman la creación de una imagen, en la que los más relevantes son la formación técnica y el avance tecnológico.

La educación universitaria en el tratamiento de la imagen

Basta con hojear la biografía de algunos de los más antiguos directores de fotografía para constatar que sus orígenes son variados. Muchos poseen una

¹ La primera parte de este artículo forma parte de una ponencia presentada por el autor en las “XVII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2009” y publicada en *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, Año X, Vol. 11. Buenos Aires, Universidad de Palermo, febrero de 2009.

formación en arte ortodoxa sumada a una educación técnica básica. Algunos heredaron el oficio familiar y se capacitaron a partir de la observación. Otros provienen de la fotografía fija y se adentraron luego en el dinamismo. También están los que se formaron en escuelas de cine, posibilidad que se va reduciendo en promedio a medida que el inicio de la carrera del artista es más remoto.

Las escuelas de cine o carreras universitarias de grado en cinematografía no son un fenómeno nuevo. Solamente en la Argentina podemos encontrar lugares que poseen esta orientación desde hace más de 30 años. Pero estas carreras pasaron a ser un fenómeno masivo a principios de los años 90 y atrajeron a gran cantidad de interesados de distintas clases sociales y nivel cultural.

La explosión generó una ventaja y un problema a la vez. El desarrollo académico trajo consigo el crecimiento cuantitativo y cualitativo del material bibliográfico, sin duda una gran ventaja. Esto, a su vez, permitió compilaciones de lo mejor del material existente en resúmenes poco sustanciosos, pero fácilmente digeribles para alumnos con paladar no acostumbrado a la profundización teórica, como bibliografía de materias dictadas en tiempo relámpago. Resúmenes de resúmenes, programas estándar, lo básico de lo básico, y, como ingrediente final, globalización.

La mezcla de estos elementos forjó, indefectiblemente, similitudes a nivel mundial en los programas de materias relacionadas con la tecnología audiovisual. Fue inevitable: miles de alumnos formados mediante programas similares concibieron imágenes con un parecido asombroso; técnicamente irreprochables, pero altamente despersonalizadas.

En la actualidad, al deber establecido de los directores de las carreras y de los docentes se le suma este nuevo desafío: buscar en sus alumnos signos particulares que puedan ser el punto de partida para la creación de imágenes personalizadas. Los últimos años de las carreras ofrecen el terreno ideal para este fin. El docente debe ser el encargado de presentar las obras

que marcaron la historia, pero también el responsable de desmitificarlas en pos de una búsqueda estética propia. Es asombroso notar en conversaciones con egresados de diferentes facultades que todos poseen los mismos tres héroes y que en los primeros pasos en la cinematografía profesional su intención estética constituye una clara emulación de sus obras. Seguramente, estos referentes sean los mismos que tienen los egresados de Japón, Rusia, EE.UU. o Colombia. El resultado está a la vista.

Democratización y estandarización de la imagen

Mucho se habla acerca de que las nuevas tecnologías hacen posible en el nivel personal lo que antes sólo se podía dar en el corporativo, pero poco se dice de que el uso masivo de estas tecnologías genera una estética estandarizada en la imagen.

Peter Jackson filma su nueva película con una cámara de video de alta definición y de un costo similar al de un auto usado estándar. Sin duda, estamos frente a una revolución en la industria audiovisual; nadie en el pasado hubiera podido darse el lujo de filmar en la más alta calidad disponible a un costo que hubiese podido solventar un individuo de clase media. A partir de esto podemos dejarnos llevar e imaginar un futuro donde los grandes directores y los estudiantes primerizos filmen y editen con los mismos dispositivos.

Lejos están los tiempos en los que cada cinematografía nacional poseía una patente diferente de procesamiento de la imagen; podemos recordar, entre otros, el famoso *technicolor* en Estados Unidos o el proceso Pathé en Francia. Tiránicamente, la imagen filmada iba a estar ligada a ese componente particular. Pero las tiranías no son buenas, y por eso debemos festejar la llegada de las nuevas tecnologías, ya que más allá de presentarnos el riesgo de crear una imagen trillada, también nos permiten manipularla para que esto no suceda y hacen posible una búsqueda personal.



Las nuevas interfaces de manipulación de la imagen ofrecen la posibilidad de regular a nuestro gusto cada uno de los elementos. La paradoja es contundente y surge porque planteamos el problema desde lo técnico, cuando estamos frente a un problema meramente estético que, si bien se dispara a partir de la estandarización tecnológica, está ligado a la formación y a la falta de creatividad en la posmodernidad.

Un ejemplo claro de esta ausencia de creatividad es la falta de identidad en el cine digital y en la TV de alta definición. El aspecto del video de definición estándar se reemplaza en el de alta definición por uno con mayor espectacularidad, mucho más ligado a la visualización cinematográfica. Lo mismo sucede con el escaneado entrelazado que marcó una estética propia del video y ahora se ve reemplazado por el progresivo, en razón de emular la cadencia cinematográfica.

La pregunta es sencilla, ¿por qué el video no busca una identidad propia en los elementos visuales de su imagen? La respuesta es compleja e indefinida. Lo cierto es que nos conducimos a un estrato más de la despersonalización de la imagen. Si a esto le sumamos las predicciones de los teóricos de la imagen que profetizan que los formatos de cine, video, televisión y videojuegos se van a amalgamar en uno solo, con seguridad vamos a perder el asombro que antes nos producía una imagen diferente.

Ciertamente, este asombro muchas veces se producía por el error, por los defectos inherentes a los procesos de la imagen. Es ese gusto perverso que produce ver, por ejemplo, algunas películas argentinas de la década del 70 y el 80 en las que se observan una fotografía descuidada y una posproducción de mala calidad, pero con marca personal inconfundible. Hoy día, la calidad de los técnicos del cine profesional, de formación más academizada, no permite este margen de error. Además, esta educación tampoco forma directores de fotografía con un sello de autor notable.

No se puede negar el avance tecnológico ni tomar posturas retrógradas. Estamos en un gran momento, en el que las herramientas disponibles nos permiten

manipular cada uno de los parámetros de la imagen, acercándonos mucho más a la definición estricta de creación. El problema a resolver es cómo utilizar estas herramientas sin partir de conceptos estéticos preconcebidos, buscando siempre un criterio específico más allá de parámetros estandarizados. La tecnología no regala nada, sólo intercambia esfuerzos. Lo que antes costaba mucho ahora se puede hacer fácil, pero esta facilidad se ve siempre opacada con nuevos problemas a resolver.

Si uno quiere conocer el mundo debe apurarse. A medida que la globalización avanza produce que otras culturas se parezcan mucho a la nuestra. Seguramente, los viajeros de nuestro tiempo no sienten el mismo asombro que sentían los primeros expedicionarios. Esperemos que no suceda lo mismo con la imagen. Está en la búsqueda de los educadores, en el esfuerzo de los realizadores y en la exigencia del público que no sea así.

Los formatos de visualización y el impacto de la imagen

Si analizamos los efectos de la globalización en los formatos audiovisuales podemos decir que una de las principales ventajas es no depender de los canales de distribución industrial. De esta manera, el público puede elegir en un porcentaje muy alto qué es lo que desea ver. Por más que la obra a ubicar sea de un país que posee una escasa circulación de sus audiovisuales, por más que sea de un carácter muy personal del realizador y esté producida para un público reducido, es sabido que con una mínima intención de búsqueda las posibilidades de poder visualizarla son muchas.

Se puede pensar acertadamente que uno de los problemas a tener en cuenta es la calidad de imagen de los dispositivos con que se visualiza la imagen. Pero esto es sólo un problema técnico menor que la tecnología se va a encargar de resolver adecuadamente con el tiempo. En verdad, lo importante a tener en cuenta como analistas de este fenómeno de globalización es

el cambio en la construcción, la asimilación y la discusión de las obras.

Si sólo tomamos el rubro de los estudiantes de artes audiovisuales sabemos por estadística que, por una razón de economía de tiempo y recursos, eligen ver su material de estudio por canales de Internet como YouTube, Vimeo o similares. Esto les posibilita realizar otras tareas, como escribir una reseña de lo que están viendo, comunicarse con otras personas o, si se quiere, jugar a las cartas. Es más, estos canales no sólo funcionan como medio de visualización, sino como verdaderas redes sociales donde uno puede dejar y recibir comentarios sobre lo que observa o enviarle cualquier tipo de mensaje al que regentea el canal.

El cambio a considerar es que la obra va a ir mutando a consecuencia de estas transformaciones. Recuerdo una reunión con amigos en donde, una vez terminada la cena, todos procedieron a mostrar fragmentos, sólo fragmentos, de películas. Obviamente, estos fragmentos eran en extremo impactantes debido a que competían entre sí para llamar la atención de los presentes, de igual manera que las imágenes lo hacen con los demás medios de distracción que posee un ordenador.

Muy lejos estamos de aquel cine debate de mediados del siglo XX, en el que los espectadores permanecían cómodamente sentados en las butacas de una oscura y silenciosa sala cinematográfica para luego pasar al bohemio café y tener largas y enfermizas charlas. Los nuevos formatos de visualización requieren un impacto de la imagen totalmente diferente. Debemos pensar la estructura de la imagen con parámetros formales ideados para este tipo de medios y no solamente razonados para la visualización parsimoniosa de la clásica sala de cine.

El director de fotografía no está exento de este problema. Una de sus funciones es pensar cómo visualiza la imagen el espectador. Lamentablemente, la mayoría de las veces este pensamiento sólo queda li-

gado a cuestiones de resolución o al cálculo numérico de zonas de luminancia.

A lo largo del siglo XX, los fotógrafos pensaron la imagen para la proyección cinematográfica, luego se adaptaba la película para su emisión en televisión o edición en video, pero el fotógrafo, al diseñar la imagen y exponer, pensaba casi únicamente en la sala. Hoy en día se encuentra ante la problemática de diseñar una imagen multifuncional, algo que pareciera prácticamente imposible.

Algo similar sucedió en los años 50 cuando el cine empezó a utilizar diferentes ratios de aspecto que imposibilitaban la visualización completa de la imagen en televisión. Esto derivó en que, al mirar a través del visor de una cámara de cine, se percibían variadas marcas de encuadre, generando el dilema de no saber bien cuál iba a ser el criterio a utilizar. Muchos camarógrafos reconocen que tratan de encuadrar la imagen para que funcione en diferentes proporciones de cuadro.


El director de fotografía (DF) siempre cumplió, entre otras, la función de tratar la imagen para poder crear climas y manejar la información visual que se le brinda al espectador. En los últimos años, no sólo debe poder efectuar estas tareas, sino también darle forma para un amplio conjunto de posibilidades, además de tener en cuenta que en muchos casos la atención del espectador no va a estar únicamente centrada en lo que está observando.

Un ejemplo concreto puede ser un serial producido, en principio, para televisión, pero pensado a la vez para poder ser observado desde un teléfono celular. El DF podría tener un criterio en el que la penumbra posea una diversidad de tonos y detalles perfectamente apreciables en una pantalla de televisión y la sutileza de la imagen sea percibida por un espectador atento y analítico. Pero también debería pensar una imagen donde la figura destaque con gran fuerza del fondo, la luz describa por medio de fuertes contrastes la información precisa para la narrativa, el principio de pregnancia pese más que cualquier sutileza armónica



y, sobre todo, donde se cree un alto impacto visual mediante una economía de medios. Difícil tarea para los fotógrafos, que en la mayoría de los casos provienen de una tradición en la que la sutileza pictórica siempre está por encima de la evaluación de las nuevas costumbres de visualización.

Desde lo técnico, el abanico de posibilidades se abre para ambos lados: el desarrollo de la alta definición se proyecta hacia el enriquecimiento de la calidad de imagen y, también, los dispositivos multifunción, livianos y económicos, nos llevan a límites en los que la imagen es apenas legible. En cambio, cuando se analizan las costumbres del espectador pareciera que la tendencia es cada vez mayor a distanciarse de la observación reflexiva. No se sabe con certeza cómo será el audiovisual del mañana, lo que sí podemos suponer es que va a estar ligado a un nivel de interacción mayor del espectador, donde los códigos formales van a tener un cambio rotundo.

El análisis de las nuevas costumbres del espectador es una herramienta que el director de fotografía debe sumar al conjunto de recursos que tome a la hora de diseñar la imagen, y deberá hacerlo de manera obligatoria si es que desea llegar a un público masivo. 

La fascinación temprana por la técnica y el espectáculo

El *phantom ride* en los comienzos del cine

► Escribe **Ralph Krüger**

Diplomado en Geografía por la Universidad Humboldt de Berlín, Alemania, con materias de especialización en Ciencias de Transporte y Ciencias Políticas. Doctorando de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, con beca del CONICET. Ha ejercido su trabajo profesional y académico a nivel internacional e interdisciplinario. Sus principales intereses profesionales y académicos son la planificación integrada de transporte, políticas y gestión de transporte, planificación y gestión urbana y regional.

Trains at full speed coming directly at you, and never getting there, but jumping out of the picture into outer darkness where the audience is, and then, the train having vanished, all the country round takes it into its head (...) all disappear into space!! Phew! We breathe again!! But, oh heads! Oh brandies and sodas! Oh Whiskies and waters! Restoratives, quick! It is wonderful, most wonderful!
Punch (1898)¹

El cine y el ferrocarril son dos innovaciones de fines del siglo XIX; son símbolos e indicios de la época de la industrialización, las nuevas tecnologías y los diversos cambios sociales. La expansión urbana y el descubrimiento de lo rural por el ferrocarril llevaron a una nueva percepción del espacio y del tiempo y cambiaron la imagen de la ciudad. Los ferrocarriles están vinculados a las películas tempranas como un símbolo de la modernidad en el sentido de cambio subjetivo de experiencia o, más ampliamente, de grandes cambios sociales, económicos y culturales.

Los nuevos medios implican más riesgos físicos y mayor estimulación nerviosa. Georg Simmel caracte-

¹ Revista *Punch*, 6 de agosto de 1898, p. 57, en Stephen Bottomore, "The Panicking Audience? Early Cinema and the 'Train effect'", 1999, pp. 194-195. [Los trenes vienen a toda velocidad directamente hasta el espectador; nunca llegan allí, sino que saltan fuera de la película a la oscuridad exterior donde se encuentra la audiencia, y después, el tren se desvanece, todo el campo ingresa en él (...) ¡¡Todo desaparece en el espacio!! ¡Uf! ¡¡Respiramos otra vez!! Pero, ¡oh, qué cosa! ¡Oh, brandies y sodas! ¡Oh, whiskies y aguas! ¡Que se repita, rápido! Es maravilloso, más que maravilloso. Traducción de *Arkadin*].



riza esa impresión moderna de la vida en una gran ciudad como "*Steigerung des Nervenlebens*".²

El *phantom ride* es un fenómeno de los primeros años del cine. Auguste y Louis Lumière fueron quienes introdujeron el *sujet* del tren al cine: en febrero de 1894 patentaron su Cinématographe y en una de sus primeras presentaciones, en diciembre de 1895, proyectaron *Arrivée d'un train à la ciotat*. La película muestra la llegada de un tren a una estación, una de las imágenes más famosas del cine temprano. La popularidad de este film inició numerosas copias de la temática. En 1896, pocos meses después de las primeras presentaciones, los Lumière filmaron en Rennes una película desde el frente de una locomotora. De esa manera se podía grabar el movimiento del tren *pasando* por el paisaje. Esas películas se convirtieron en poco tiempo en documentales muy populares, y se las llamó películas *phantom ride*. Eso dio lugar a la extensa historia en común del cine y del ferrocarril.³

¿Qué es un *phantom ride*?

Se denomina *phantom ride* a un género de películas de la historia del cine temprano, también conocidas como "películas ferrocarriles". Para la producción, se armaba una cámara en el frente de una locomotora que luego grababa el viaje desde un enfoque *point-of-view*, observando el paisaje (rural o urbano), los rieles, a veces la misma locomotora y los túneles por los que pasaba el tren.

Una de las primeras películas de este género fue *The Haverstraw Tunnel* (1897). La noción *phantom ride* se acuñó cuando un periodista de la revista *Phonoscope* anotó en una reseña de esta película que se había sentido como el pasajero de un viaje espanto-

so en ferrocarril –como un "passenger on a phantom train ride"–, sensación causada por la falta de humo, el chasis, el ruido y las ruedas.⁴ La presentación fue muy exitosa y convirtió a los *phantom rides* en un género popular del cine temprano.⁵

Dado que en las películas tempranas la cámara por lo general era inmóvil, los *phantom rides* presentaron un nuevo estilo dinámico de la grabación de cine. Aunque las atracciones principales fueron la velocidad, el movimiento y la perspectiva única, las películas ganaron una fascinación adicional por la elección de los sujetos del viaje y el atractivo y exótico paisaje.

Las presentaciones de paisajes fueron los primeros ejemplos de viajes de cámara en la historia del cine y establecieron, como precursores tempranos de las películas de viajes, una forma anterior a los documentales. Los viajes están caracterizados por la alta velocidad del tren, la pérdida de imagen del paisaje en primer plano y la percepción clara de la "cámara subjetiva", que expresa la impresión de un ojo moviéndose por el espacio. De esa manera se presentan dos aspectos distintivos: el acto de ver y la imagen presentada. Más tarde, los *phantom rides* también jugaron un papel importante en el desarrollo del cine narrativo.

Después del éxito de *The Haverstraw Tunnel*, los productores británicos generaron inmediatamente sus propios *phantom rides*, en especial el pionero del cine Cecil Hepworth, quien fue el principal productor de este nuevo género. Hepworth creó una nueva cámara con un gran rollo de cine para grabar películas de varios minutos de duración. En 1899 produjo una de las más largas de aquel momento: *Dalmeny to Dunfermline, Scotland, via Firth of Four Bridges*, una película de 12 minutos. De esa manera, este nuevo

² Ver Georg Simmel, "Die Großstädte und das Geistesleben", 1903. [Aumento de la vida de estímulos nerviosos. Traducción del autor de este artículo].

³ Para obtener una impresión visual adicional de lo desarrollado en el texto, recomendamos recurrir también a los links de películas relacionadas con el tema que figuran en Fuentes electrónicas.

⁴ Charles Musser, "Moving towards fictional narratives", 2004, p. 94.

⁵ Además de la gran cantidad de críticas positivas, la revista satírica *Punch* caricaturizó la embriaguez de velocidad que experimentaron los espectadores mirando los viajes del ferrocarril. Ver Stephen Bottomore, op. cit., 1999. La cita al comienzo de este artículo también parece tener cierta connotación en un doble sentido.

género contribuyó significativamente al desarrollo de películas más largas. Una película *phantom ride* muy paradigmática es *A Trip on the Metropolitan Railway from Baker St to Uxbridge and Aylesbury* (1910).⁶

La función documental de los *phantom rides* se reflejó en películas de viajes cinematográficamente más complejas como los *travelogues*, que representan una variante del cine etnográfico. Walter Ruttmann utilizó una larga escena de un *phantom ride* en su documental *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (1927).

Wolfgang Schivelbusch piensa que el viaje *phantom ride* no es solamente un instrumento balístico, sino que es experimentado por el espectador como un proyectil; viajando con este proyectil, siendo "disparado" por el paisaje, supone la pérdida de control de sentidos. En estas películas, los túneles y los paisajes aparecían como el objeto por el que pasa el proyectil del tren. El espectador, que tomaba asiento en el tren, formaba parte del proyectil.⁷

Raymond Fieldings denomina a las *phantom ride* películas "ultra-realistas".⁸ Tom Gunning se refiere a ellas como películas "vistas" y "cine de atracciones",⁹ porque eligen siempre un punto de vista especial o sirven como centro de atención, subrayando las ganas de observar y la exposición del objeto.¹⁰ El enorme poder

de fascinación proviene de la exploración de las imágenes más allá de las estructuras dramáticas, lo que demuestra también el voyerismo sospechoso del espectador, del turista, del colono o del productor de cine.¹¹

La reacción del público y el "efecto tren"

En el folclore de la historia del cine hay una anécdota muy difundida con respecto a las películas *phantom ride*. Los espectadores están sentados en sus asientos en la sala de cine; cuando se proyecta en la pantalla la imagen de un tren que *llega*, muy impresionados por la realidad de dicha imagen, unos gritan, otros tienen ataques de pánico y algunos corren y salen de la sala. Yuri Tsivian llama a esta reacción de miedo o pánico "efecto tren". La anécdota, bastante común y frecuentemente citada, es denominada también "mito del origen del cine".¹²

Pese a las frecuentes alusiones a ese mito, hay dudas con respecto a su veracidad. En 1948, Hepworth comentó: "I think, it belongs to the 'believe it or not' series".¹³ Lo cierto es que no existen reportes históricos que den cuenta de verdaderas reacciones de pánico.¹⁴ Hoy se piensa que la reacción más común fue el "entusiasmo".¹⁵ Frente a estas películas, los espectadores se echaban para atrás en sus asientos y quedaban boquiabiertos, especialmente aquellos ubicados en los lugares

⁶ Algunas películas *phantom ride* de los primeros años son: *Railway ride over the Tay bridge* (1897), de Feathers; *View from an engine front - Ilfracombe* (1898) y *Panorama Pris D'Un Train En Marche* (1898), de Méliès; *Viaje por Lyon* (1898), de Lumière, y *Mount Tamalpais N° 1, N° 2 and N° 3* (1898), de Edison. Al poco tiempo empezaron a filmar también desde otros medios de transporte: metros, buses, trolleys, automóviles o barcos, siempre con el enfoque de *point-of-view*. Estos vehículos fueron los primeros vagones de cámara. Algunos ejemplos son: *Panorama of Calcutta, India, from the river Ganges* (1898), filmada desde un barco; las películas de Edison, filmadas en París desde un carruaje, un barco, un tranvía y desde el ascensor que sube a la torre Eiffel; *Panoramic view of the Morecambe sea front* (1901), filmada desde un carruaje; *Panorama of Ealing from a moving tram* (1901), filmada desde un tranvía; *Skyscrapers of New York City from North River* (1903) de los Lumière, filmada desde un barco; *Ride down market* (1905), filmada en San Francisco desde un trolley antes del terremoto e *Interior New York subway, 14th Street to 42nd Street* (1905) de Bóyer, filmada desde un metro.

⁷ Christian Hite, "Technologies of Arousal: Masturbation, Aesthetic Education, and the Post-Kantian Auto", 2009.

⁸ Gunnar Iversen, "Norway in Moving Images: Hale's Tours in Norway in 1907", 2001, p. 2.

⁹ Christa Blümlinger, "Lumière, der Zug und die Avantgarde", 2004, pp. 27-41.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Tom Gunning, citado en Christa Blümlinger, op. cit., 2004.

¹² Bottomore describe las reacciones del público de aquellos tiempos a las películas *phantom ride* y discute los diferentes enfoques históricos y actuales de explicación. Ver Stephen Bottomore, op. cit., 1999.

¹³ *Ibidem*, p. 177. [Pienso que pertenece a la serie "Créase o no". Traducción de Arkadin].

¹⁴ Sin embargo, los cuentos exagerados de tales reacciones cándidas fueron distribuidos por varias razones, entre ellas, para hacer publicidad de algunos operadores y empresarios de cine. Ver Stephen Bottomore, op. cit., 1999.

¹⁵ *Ibidem*.



más cercanos a la pantalla.¹⁶ La sensación de entusiasmo estaba dada por diversos factores: la situación social de un *show* de películas, la técnica (cinematográfica y de la locomotora), la pérdida de distancia, el acercamiento de la imagen hacia el espectador y cierta inseguridad con relación a las tecnologías modernas del siglo XIX.¹⁷

Karin Littau se refiere a *eye-hunger (schaulust)*,¹⁸ que describe la necesidad del público de observar desde cerca, de forma emocionante y en conjunto con otros observadores: "It was not so much the Lumière as the viewer personally who authored the train effect. The film survives but we have lost its viewer".¹⁹ Tsivian acuñó también el concepto del "viewer with untrained cognitive habits"²⁰ y presentó varias evidencias de la existencia de ese tipo de espectador del cine temprano.

La reacción del público no sólo fue comentada por los diarios y las revistas de aquellos tiempos, sino también en forma de película. Thomas A. Edison eligió ese tema en *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (1902), en la que un "yokel"²¹ huye de un tren que está arribando. La película *How It Feels to be Run Over* (1900), de Hepworth, alude claramente a un efecto emocionante y físico del público, al mostrar un automóvil chocando directamente con el espectador.

Viajes simulados con "Hale's Tours"

A comienzos del siglo XX, las películas *phantom ride* ya no fueron más una novedad y tuvieron que

competir, como todos los documentales, con las películas ficcionales. Para lograr una mayor atracción, se empezaron a filmar lugares y paisajes exóticos e imágenes de ciudades famosas de todo el mundo. Por eso, cuando presentó por primera vez sus películas *phantom ride*, George C. Hale eligió otro camino: vagones especiales, preparados para la presentación mundial de 1904 en la Louisiana Purchase Exposition.

Hale presentaba las películas apoyadas por efectos de sonido y de viento en espectáculos que llamaba "pleasure railway" y que fueron "the first permanent, ultrarealistic cinema attraction (...) providing a remarkably convincing illusion of railway travel".²² El *vagón* de presentación en el que estaban sentados los espectadores se movía, lo que produjo una impresión cine-estética mucho más fuerte. Los *pasajeros* compraban una entrada con la que podían *viajar* durante las presentaciones que duraban hasta 20 minutos. El vagón de presentación tenía espacio para 70 personas.²³

Después de la repercusión de la Louisiana Purchase Exposition, Hale abrió en 1905 "Hale's Tours and Scenes of the World", un espectáculo parecido en el parque de diversiones Electric Park, en Kansas City. La idea fue tan exitosa que se la vendió en forma de licencia a otros lugares en los EE.UU. y más tarde a todo el mundo. Luego de un año ya había más de 500 "Hale's Tours" en los EE.UU., en Canadá y en algunas ciudades europeas.²⁴ Sus organizadores redescubrieron las viejas películas cómi-

¹⁶ Georges Brunel se refiere especialmente a la primera fila en la sala cuando menciona en 1897: "(...) you get the feeling that the train is going to hit you and run you over; during one of the shows I was in the front row of spectators, some of whom drew back instinctively". Ver Stephen Bottomore, op. cit., 1999, p. 186. (...) tienes la sensación de que el tren te va a golpear y a atropellar; durante una de las escenas yo estaba en la primera fila de espectadores, algunos de los cuales retrocedieron instintivamente. Traducción de *Arkadin*.

¹⁷ Las películas de ferrocarril obtenían un lugar especial dentro de los programas; muchas veces fueron mostradas al final del show, subrayando su especial poder para entusiasmar al público (*Ibidem*). Los espectadores de las películas *phantom ride* no se impresionaban sólo por la llegada del tren, sino también por los pasajeros que subían y bajaban.

¹⁸ Karin Littau, "Eye-Hunger: Physical Pleasures and Non-Narrative Cinema", 2003.

¹⁹ Tsivian, citado en Stephen Bottomore, op. cit., 1999, p. 201. [No eran tanto los Lumière como el espectador quien personalmente producía el efecto tren. La película sobrevive, pero hemos perdido al espectador. Traducción de *Arkadin*].

²⁰ [Espectador con hábitos cognitivos no entrenados. Traducción de *Arkadin*].

²¹ [Patán. Traducción de *Arkadin*].

²² Raymond Fielding, en Christian Hite, op. cit., 2009, p. 76. [La primera atracción permanente y ultrarrealista del cine (...) que proporciona una ilusión notablemente convincente del viaje en tren. Traducción de *Arkadin*].

²³ Los modelos para estas presentaciones fueron el Mareorama y las Myrioramas del siglo XIX. Los espectadores no solamente veían un viaje en tren, tenían además la impresión de hacer el recorrido. Sus precursores fueron los viajes imaginarios de los panoramas o los dioramas del siglo XIX.

cas y las viejas películas *phantom ride* y las integraron a los programas del momento; también utilizaron películas como *The Great Train Robbery* (1903), de Edwin S. Porter. En pocos meses, "Hale's Tours" se convirtió en un éxito que revivió el género de los *phantom rides*.

Los *tours* fueron una atracción en los EE.UU. desde 1905 hasta 1907, aunque promediando el verano de 1906 el interés comenzó a decaer, incluso frente a los intentos de variar los viajes con películas de mayor acción. Pese a esto, la compañía existió aparentemente hasta 1911 ó 1912, y los operadores continuaron hasta los primeros años de la década del 10 en los EE.UU. Mientras que durante los años 1907 y 1908 se produjo una expansión en Europa, luego empezó a decaer el interés del público. Con el fin de "Hale's Tours" terminó también la historia más influyente de los *phantom rides* como género propio del cine temprano. El público encontró otras películas más complejas y ya no se entusiasmó tan fácilmente.

Tom Gunning considera que el cine de las atracciones muestra una confrontación en dos formas: la de las películas y la del modo de presentación. La franqueza de este acto de demostración permite un énfasis en el *thrill* mismo, la reacción inmediata del espectador.²⁵ Para Gunning, los ruidos de clic-clack y las aceleraciones y paradas abruptas representan "la falta de la preocupación del cine temprano por crear un mundo narrativo autosuficiente en la pantalla".²⁶

Del *phantom ride* a la película narrativa

Los *phantom rides* también contribuyeron al desarrollo de la película narrativa. En febrero de 1899, el

pionero del cine George Albert Smith filmó en estudio una escena cómica en la que un hombre se acerca a una mujer en un vagón de tren y, protegido por la oscuridad del túnel, la besa. Smith agregó esa escena de pocos segundos en los que el tren pasa por un túnel a una película *phantom ride* de Hepworth. *Kiss in the Tunnel* (1899) es uno de los primeros ejemplos de un corte escénico de película. El film de Smith fue un éxito y contribuyó a establecer el corte invisible como herramienta de montaje del cine clásico.²⁷ Unos años después, en 1903, Porter filmó *A Romance of the Rail* (1903) y *The Great Train Robbery* (1903), algunas de las primeras películas narrativas.

La relación cine / ferrocarril

La relación más clara del cine y del ferrocarril es la vista panorámica en el momento del viaje. La velocidad del tren permite y obliga a ver un paisaje frecuentemente cambiante como vistas propias (por ventanas); las escenas van cambiando muy rápidamente.²⁸ Esta relación comenzó décadas antes de la modernidad, años antes de la innovación del cine, cuando los pasajeros del ferrocarril veían por la ventana un panorama cinematográfico.²⁹

Con el cine el tren surgió en las películas de ferrocarril como una figura, como un tropo que vinculaba los viajes con la visualidad narrativa. Es por eso que los temas tratados deben ser importantes por su autorreflexividad como tropo.

Nanna Verhoeff distingue cuatro tipos de películas de ferrocarril que funcionan como motivo visual, de forma atractiva y narrativa:³⁰

1- el tren arribando a la estación (la cámara, puesta en el andén, muestra el tren que llega y los pasajeros que bajan y suben);³¹

²⁴ Gunnar Iverson, op. cit., 2001.

²⁵ Ver Christian Hite, op. cit., 2009.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ Numerosos autores de cine copiaron esa escena y desarrollaron sus propias variantes (Ferdinand Zecca, en *Une idylle sous un tunnel* [1901]; Siegmund Lubin, en *Love in Railroad Train* [1903] y Porter, en *What Happened in the Tunnel* [1903]). Los operadores de cine mostraron esas películas para variar los *phantom rides* con otro material.

²⁸ Lynne Kirby, citado en Christa Blümlinger, op. cit., 2004.

²⁹ Christian Hayes, *Phantom rides*, 2003.

³⁰ Nanna Verhoeff, "Self-Reflections: Virtual Travel in Emerging Media (1900-2000)", 2005.

³¹ El prototipo es *L'arrivée d'un train à la ciotat* (1895), de los hermanos Lumière.



2- el tren *pasando* por el espectador (el tren pasa por la cámara);

3- los *phantom rides* (la cámara, en el frente de la locomotora, muestra el paisaje y los rieles adelante del tren. Es la perspectiva de la primera persona);

4- un viaje doble (es una combinación de (2) y (3) que muestra un tren moviéndose atrás de otro en el mismo o en otro riel).³²

Estos cuatro tipos de películas son tropos de relaciones particulares entre el medio y el espectador. Las categorías de atracción, basadas en la movilidad, el tiempo y la percepción de consecuencias espaciales de esa movilidad, no pueden ser consideradas solamente de forma micronarrativa, sino que pueden convertirse en macronarrativas en ellas y de ellas.³³

Mediante la figura de la locomotora se muestra metafóricamente un aspecto del proceso formal del cine: desaceleración, detención y reacceleración. Las dos máquinas –la locomotora y el proyector– llevan también el principio de la repetición y de la disponibilidad; arrancan, se ponen en movimiento, paran y empiezan de nuevo a rotar. Al respecto, Blümlinger expresa:

El ferrocarril representa la pérdida del espacio de viaje, experimentado como continuidad viva, pues sirve para superar, pasar o saltar un intersticio. En ese caso el tren funciona, así como el cine, como la mirada organizadora de máquinas y como productor de linealidad y movimiento. Entonces existe un vínculo entre el cine y el ferrocarril, o mejor dicho, entre las máquinas que funcionan para ellos: la locomotora, el vagón y el proyector. El cine constituye, como el ferrocarril, un espacio nuevo que se basa en la destrucción de los lugares espaciales tradicionales,

pero al mismo tiempo se vincula con los valores nuevos: el goce de la velocidad, el descubrimiento de mundos extranjeros y la pérdida de raíces. La vista panorámica del viajero, como explica Wolfgang Schivelbusch, se prolonga en el cine [...]. El viajero de ferrocarril, como viajero inmóvil, observa el espectáculo que pasa por su ventana, prepara al espectador del cine de masas. Este viajero, confrontado con imágenes dinámicas, movidas y panorámicas, debe aceptar la pérdida del primer fondo de vista por razones de la alta velocidad. El ferrocarril aparece como una fuerza destructiva del espacio y del tiempo.³⁴

Ninguna otra máquina adelantó el marco de la percepción del cine tanto como el ferrocarril. Los medios de atracción y de transporte se basan en la institucionalización de un tiempo estandarizado. El cine temprano y el ferrocarril logran su atracción por las prácticas de presentación, el *topoi*, los modos de presentación y las pautas de actuación.³⁵ Ambos medios tienen en común principalmente lo relativo a la percepción del espectador: los dos crean un turista, un consumidor visual, un observador de panoramas, un sujeto inestable. Esa experiencia está caracterizada por la discontinuidad, el *shock* y la posibilidad de sugerir. Por el permanente cambio de la imagen vista se establece una inseguridad con respecto a la presentación de la imagen. Esa inseguridad se transmite por la velocidad y la elevada cantidad de impresiones, la desorientación y el permanente cambio de lugar (en el tren y en la película).

En las películas de *phantom ride* los túneles pueden ser interpretados como el timo o la mentira de la percepción moderna. Estos preplastifican la imagen creciente de la gran pantalla en la sala de cine, como

³² *Interior New York Subway, 14th Street to 42nd Street* (1905), de Bixer.

³³ Nanna Verhoeff, op. cit., 2005.

³⁴ Christa Blümlinger, op. cit., 2004, pp. 27-28. (Traducción del autor de este artículo).

³⁵ Lynne Kirby, citado en Christa Blümlinger, op. cit., 2004.

una garganta que corre hacia el espectador y, finalmente, lo vence. No sólo vemos la locomotora negra, poderosa, como *pendant* metafórico para el proyector de cine (una máquina de hierro, que traduce el movimiento de ruedas en un movimiento lineal que arroja sus conos de luz en distintas esquinas oscuras), sino que vemos también el humo que produce de repente cierta impresión de profundidad. El humo es un motivo iconográfico del cine temprano y sus efectos de luz, sus texturas y sus cambios repentinos forman parte de la percepción del viajero. El humo blanco del tren se relaciona con la pantalla blanca de la sala de cine.

Mediante la comparación de aparatos se puede ver cierto paralelismo entre la mirada moderna panorámica y los efectos ópticos de las ranuras de vista en el Zootrop rodante. Los objetos del paisaje urbano, los pilares arquitectónicos que pasan por el ojo apático-lento del espectador, tienen el efecto de un modulador luz-espacio (en el sentido de Lászlo Moholy-Nagy). Un buen ejemplo de ese efecto es *Interior New York Subway, 14th Street to 42nd Street*.

El *found footage* y la simulación actual

En algunas películas modernas experimentales se retoman partes de los antiguos *phantom rides* en forma de películas *found footage*. Algunos ejemplos son *Eureka* (1974), de Ernie Gehr, o *The Georgetown Loop* (1996) y *Opening the Nineteenth Century: 1896* (1991), de Ken Jacobs, que sirven como preestudio para su proyecto *The Nervous System* (a comienzos de los años 90).³⁶ Gehr, por ejemplo, utiliza la grabación de un viaje en tranvía por San Francisco, realizado a comienzos del siglo

xx, y la desacelera ocho veces. De esa manera se ofrece al espectador la complejidad del paisaje moderno urbano por medio de una herramienta específica del productor de cine *avantgarde*. Ese trabajo arqueológico muestra el tiempo como "ungesehen, Raum verschlingende Energie".³⁷

El potencial analítico y estético de las películas contemporáneas de *found footage* puede encontrarse en el método de repetición, como método formal de dichas películas que se fortalece por el gesto de la cita. Blümlinger supone, además, que la repetición es una figura que es apoyada por la disposición del tren. En una selección de películas *found footage* distingue tres tipos: la repetición como característica estructural de la proyección cinematográfica (el ejemplo de Ken Jacobs); la repetición figurativa y la generación de lo narrativo en la disposición del tren como parte de la prehistoria del cine (Bill Morrison); y las imágenes iconográficas que quedan después de la primera llegada de un tren (Al Razutis y Peter Tscherkassky).³⁸ Acerca de la idea de la repetición, y de alguna manera explicando la tendencia de elegir los *phantom rides* para sus películas *found footage*, Jacobs afirma: "Cada película es como un círculo, infinitamente reproducible, todo lo mostrado es algo arrollado".³⁹

Los formatos de pantalla amplia de Cinerama y de IMAX representan una prolongación de la estrategia de comercialización de los *phantom ride*.⁴⁰ En el mundo del espectáculo de hoy, la cápsula de simulador de movimiento funciona de la misma manera que el vagón de *Hale's Tours*, aunque con una tecnología más avanzada y recurriendo a gráficos 3D generados por computadora.

³⁶ Otros productores de cine que trabajan con *found footage* son: Bill Morrison (*The Death Train*, 1993); Al Razutis (*Lumiere's Trains*, 1979, en la que utiliza tres fragmentos de películas que contienen partes de *phantom rides*: (1) *Arrivée d'un train à la gare de la Ciotat*, de Lumière; (2) *La Goue*, de Abel Gance; y (3) *Spills for Thrills*, de una película Warner, y *L'Arrivée*, de Peter Tscherkassky).

³⁷ Tom Gunning, citado en Christa Blümlinger, op. cit., 2004, p. 29. [Energía no visible, absorbiendo el espacio. Traducción del autor de este artículo].

³⁸ Christa Blümlinger, op. cit., 2004, p. 29.

³⁹ Ken Jacobs, citado en Christa Blümlinger, op. cit., 2004, p. 32 (Traducción del autor de este artículo). En el mencionado artículo, Blümlinger ofrece un profundo análisis del elemento de la repetición en los trabajos de los mencionados artistas de *avantgarde*.

⁴⁰ Erkki Huhtamo, en Rune Klevjer, "What is Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based-Singleplayer Computer Games", 2008.



Conclusión

El ferrocarril y el cine son símbolos del comienzo de la modernidad que reflejan el cambio subjetivo de experiencia o, más ampliamente, los grandes cambios sociales, económicos y culturales en los albores del siglo xx. En este contexto, Simmel habla de un "aumento de la vida de estímulos nerviosos". Para la producción de las películas analizadas, que se conocen también como "películas ferrocarriles", se armaba una cámara en el frente de una locomotora para luego grabar el viaje desde un enfoque *point-of-view*.

La reacción de pánico del público en la presentación de una película *phantom ride* parece ser más bien un mito que un hecho histórico real. Pero esto habla también de ese cambio de época y simboliza, por un lado, el primer contacto del cine con el ferrocarril y, por otro, un momento inicial de la historia del cine.

Ese género del cine temprano tuvo su momento cumbre con los shows de *Hale's Tours and Scenes of the World*, un espectáculo en parques de diversiones que presentó las películas en vagones especiales que se movían para fortalecer el impacto realista. Alrededor de 1910 comenzó a caer el interés del público, que encontró otras películas más complejas y ya no se entusiasmó tan fácilmente.

Los *phantom rides* contribuyeron también al desarrollo de la película narrativa. En 1899, George A. Smith filmó en estudio una escena cómica que agregó luego a una película *phantom ride* de Hepworth. De esa manera, *Kiss in the Tunnel* (1899) no sólo fue un éxito sino que constituye uno de los primeros ejemplos de un corte escénico de película y contribuyó a establecer el corte invisible como herramienta de montaje del cine clásico.

Las películas *phantom ride* apuntan siempre a un aspecto especial de vista; atienden, exigen y pilotean al mismo tiempo la necesidad del espectador de observar al objeto expuesto. Son documentales "ultrarrealistas" (Fieldings); son "cine de atracciones" (Gunning).

Las relaciones entre el cine y el ferrocarril de los *phantom rides* son numerosas y no se refieren solamente al efecto de vista panorámica por la ventana del tren en marcha: la figura de la locomotora muestra un aspecto del proceso formal del cine de manera metafórica que es la desaceleración, la detención y la reacceleración. Las dos máquinas –la locomotora y el proyector– incorporan el principio de la repetición y de la disponibilidad; arrancan, se ponen en movimiento, se detienen y empiezan nuevamente a rotar. Como productores de linealidad y movimiento, el cine y el ferrocarril representan la disminución de la importancia de lo geográfico, de lo espacial.

Finalmente, las desaceleraciones de las películas de *found footage* de Gehr (*Eureka*, 1974) tratan también de dar una vuelta de tuerca y visibilizar el tiempo. Otras películas modernas experimentales que retoman algunas partes de los *phantom rides* en forma de películas *found footage* son: *The Georgetown Loop* (1996) y *Opening the Nineteenth Century: 1896* (1991), de Ken Jacobs, que sirven como preestudio para su proyecto *The Nervous System* (realizado a comienzos de los años 90).

Las películas sobrevivieron, pero perdieron sus espectadores. 

Bibliografía

- BOTTOMORE, Stephen: "The Panicking Audience? Early Cinema and the 'Train effect'", en *Historical Journal of Film, Radio and Television*, N° 19, Año 2, 1999.
- GUNNING, Tom: "The Cinema of Attraction: Early Film, its Spectators, and the Avantgarde", en Elsaesser Thomas y Barker Adam (eds.): *Early Film*, London, British Film Institute, 1989.
- HAYES, Christian: "Phantom carriages: Reconstructing Hale's Tours and the virtual travel experience", en *Early Popular Visual Culture*, Volume 7, Issue 2, July 2009.
- KLEVJER, Rune: "What is Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based-Singleplayer Computer Games", Disertación doctoral, Universidad de Bergen, Noruega, 2008.
- LITTAU, Karin: "Eye-Hunger: Physical Pleasures and Non-Narrative Cinema", en Arthurs, Jan y Grant, Iain (editors): *Crash Cultures: Modernity, Meditation and the Material*, Bristol, Intellect, 2003.

MUSSER, Charles: "Moving towards fictional narratives", en Grieveson, Lee y Krämer, Peter (eds.): *The Silent Cinema Reader*, Cornwall, Routledge, 2004.

Fuentes de Internet

BLÜMINGER, Christa: "Lumière, der Zug und die Avantgarde", en Hagener, Malte; Schmidt, Johann y Wedel, Michael (editores): *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*, Berlín, Bertz, 2004, [En línea] <http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposion/bluemlinger.pdf> [7 de abril 2011].

DIEDERICHS, Helmut H.: "Frühgeschichte deutscher Filmtheorie. Ihre Entstehung und Entwicklung bis zum Ersten Weltkrieg". Habilitación en Sociología de la Universidad J.W.Goethe, Frankfurt/M. Frankfurt/M., 1996, publicado en Internet en 2001. [En línea] fhdo.opus.hbz-nrw.de/volltexte/2002/6/pdf/fruefilm.pdf [7 de abril 2011].

DOANE, Mary Ann: 2002: *The Emergence of Cinematic Time*, Capítulo 1, Cambridge Mass., London, Harvard University Press, 2002. [En línea], <http://screen.oxfordjournals.org/cgi/reprint/45/4/461.pdf> [7 de abril 2011].

FULLERTON, John y King, Elaine: "Local Views, Distant Scenes: Resisting Affect in Surviving Mexican Actuality Films of the 1920s", en *Film History*, Vol. 17, 2005, 66-75. [En línea] http://muse.jhu.edu/journals/film_history/v017/17.1fullerton02.html [7 de abril 2011].

GUNNING, Tom: "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator", en Williams, Linda (editora): *Viewing Positions*, New Brunswick, Rutgers, 1995, [En línea], <http://elenarazlogova.org/hist615/pdfs/gunning.pdf> [7 de abril 2011].

HAYES, Christian: "Phantom rides", 2003, [En línea], <http://www.screenonline.org.uk/film/id/1193042/> [7 de abril 2011].

HITE, Christian: "Technologies of Arousal: Masturbation, Aesthetic Education, and the Post-Kantian Auto". Disertación, Universidad de Southern California, 2009, [En línea] <http://gradworks.umi.com/33/68/3368548.html> [7 de abril de 2011].

IVERSON, Gunnar: "Norway in Moving Images: Hale's Tours in Norway in 1907", en *Film History*, Vol. 13, 2001. [En línea] <http://www.jstor.org/pss/3815415> [7 de abril 2011].

SIMMEL, Georg: "Die Großstädte und das Geistesleben", 1903, [En línea] <http://socio.ch/sim/verschiedenes/1903/grossstaedte.htm> [7 de abril 2011].

VERHOEFF, Nanna: "Self-Reflections: Virtual Travel in Emerging Media (1900-2000)", ponencia presentada en MIT4: the work of stories, fourth media in transition conference, Cambridge, 2005, [En línea] <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/verhoeff.pdf> [7 de abril 2011].



Robert Kramer: técnica, pasión e ideología

► Escribe Jorge La Ferla

Teórico, docente y artista multimediático. Master en Artes de la Universidad de Pittsburg, Pennsylvania, License d'enseignement de la Universidad de Paris VIII Vincennes. Profesor titular y jefe de cátedra de la Universidad de Buenos Aires y profesor de la Universidad del Cine, en Argentina. Coordinador de las diez Muestras Euroamericanas de Cine, Video y Arte Digital realizadas en Buenos Aires entre 1994 y 2007. Entre sus publicaciones destacan: la serie *Videocadernos*; las compilaciones *Cine, video y multimedia*. *La ruptura de lo audiovisual* (2001), *De la pantalla al arte transgénico* (1999), *El medio es el diseño* (1998), *Contaminaciones: del videoarte al multimedia* (1997), *La revolución del video* (1996); y su último libro *Cine (y) Digital* (2010).

Pensamos a la condición tecnológica como una ontología del audiovisual, a partir de la praxis relevante que Robert Kramer mantuvo a lo largo de toda su obra. Relacionar la puesta en escena de sus películas y sus videos nos permitirá considerar una sistemática de su creación con las diversas máquinas de imágenes. Dentro de ese contexto, nos referiremos a una historia de hibridez entre los medios audiovisuales, aún no totalmente escrita, considerando las diferentes tecnologías y sus especificidades. A estos entrecruzamientos entre la imagen fotoquímica y la imagen electrónica los consideramos ejemplares en la obra de Kramer.

I. Cine y video

Podemos referirnos a una moral en el momento en que Kramer elige la imagen electrónica para producir una larga saga de videos y propuestas para televisión; moral que suele ser poco estudiada o separada de su "obra fílmica", de mayor visibilidad para los investigadores y la crítica especializada. En la academia este dislate suele ser frecuente en cierto campo del pensamiento: el área de los estudios audiovisuales, y del cine en particular.

Algo similar se aplica a otros directores que han sabido mantener, a lo largo del siglo pasado, un fuerte vínculo entre sus películas y una producción videográfica, televisiva y multimedia.¹ El aparato fílmico, contaminado desde hace décadas por la televisión y el video, ya ha sido prácticamente fagocitado por el

¹ Podemos citar a Chantal Akerman, Jean-Luc Godard, Leonardo Favio, Fabián Hofman, Sandra Kogut, Chris Marker y María Paz Encina, entre otros.

procesamiento digital de datos audiovisuales. Lo que podía ser una opción tecnológica hoy ha dejado de serlo, pues prácticamente todo el audiovisual funciona sobre una base informática.

Estamos frente a dos posturas reiteradas durante el siglo pasado. Por un lado, la de ignorar el tema y seguir con la ilusión de pensar un aparato filmico puro; clasicismo cuyo tótem y regla consistió en considerar el cine en su tecnología, lenguaje y sistema de signos, como buscando un sistema de pensamiento específico de la máquina cine como único lugar posible para pensar el audiovisual, con el precepto de la puesta en escena como su mayor especificidad, siempre bajo la prescindencia de los otros medios audiovisuales. Todo un dislate, como señalamos. Por otro, la de reivindicar como fundamental el trabajo con la imagen electrónica, como una ampliación de la obra filmica de Kramer; práctica que encontramos también en una serie de activos realizadores y pensadores provenientes del campo del cine, los cuales fueron incorporando una praxis con otros medios y sus combinatorias. Pensar aquellos dispositivos en su especificidad los llevaba a considerar posibles combinatorias entre las máquinas audiovisuales, antes de su definitiva pasteurización digital, ocurrida en este tercer milenio.

Considerar estas cuestiones sobre las variables tecnológicas, significativas en el trabajo de Kramer, podría incluir el contexto francés, por ser donde su obra obtuvo legitimidad y reconocimiento, al volverse su país de adopción como resultado del nomadismo, personal y virtual fuera de los Estados Unidos, por América Latina, Asia y Europa. Pero fue en Francia donde precisamente se desarrolló un pensamiento sobre el cine que resulta interesante revisar, como parte de un contexto en el que Kramer, a la vez, encuentra cobijo y deja una impronta. Recordemos que tras las incursiones en el festival de Cannes, con *The Edge* en 1968, *Ice* en 1970 y *Milestones* en 1975, Kramer con-

tinuó su carrera con una serie de obras producidas en Francia que lo convirtieron en un verdadero referente del campo audiovisual.

Imagen electrónica: televisión y video

Hoy vemos en tiempo real gracias a nuestra capacidad de interpretar mentalmente las imágenes y a nuestra capacidad para fabricarlas intelectual, práctica o técnicamente. El bloque de imágenes es esta enorme nebulosa filosófica que se levanta delante de nosotros.

Ningún filósofo ha penetrado verdaderamente en esta nube de imágenes. Cada uno trata un aspecto determinado. Algunos, como Barthes, la fotografía; otros, el cine, como Deleuze; otros, la infografía; otros, el dibujo. Creo que es un error.

Es preciso agrupar estas imágenes e intentar ver lo que tienen en común.²

Paul Virilio

André Bazin, Gilles Deleuze, Jean-Louis Comolli, Jean-Louis Baudry, Serge Daney, entre otros, instauraron un frente virtuoso, donde el cine es el exclusivo lugar de deseo y pensamiento. A lo largo del tiempo, esta postura fue conviviendo con otra serie de pensadores, quienes, desde René Barjavel a Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Jean-Paul Fargier o Philippe Dubois, plantearon en su obra crítica y académica cuestiones primordiales considerando las otras tecnologías audiovisuales, entre ellas el video, la TV y la imagen informática. Quizás como parte de este debate es relevante la figura de Daney, quien entre ambas corrientes ocupó un importante lugar en la difusión inicial de la obra de Kramer en Francia.³

Fue a fines de los años 70, durante la semana de *Cahiers du Cinéma* en el cine Action République, cuando presenciamos deslumbrados las películas de Kramer. Luego llegaría su obra en video, cuya combinación con el cine propondría un espacio diverso a la creación audiovisual, como parte de un trayecto

² Citado en José Ramón Pérez Ornia, *El arte del video*, 1991.

³ Ver Serge Daney, "L'aquarium (Milestones)", 1976.



vinculado a la historia del cine y el video independientes. El magnetoscopio, que existía desde 1956 como una máquina voluminosa dentro del espacio de los canales y las productoras de televisión, se había convertido en un pequeño complejo móvil, el *portapack*, que resumía la cámara, el grabador y el reproductor.

La figura del músico y artista coreano Nam June Paik fue vital entonces, por ser uno de los primeros que experimentó con esas esencias de la tecnología televisiva: la señal de video y la imagen electrónica, como materialidad y superficie de trabajo. Junto con un grupo de innovadores artistas, Paik recuperó la historia ausente de más de 35 años de posibilidades de manipulación innovadora con el soporte televisión. Esa historia mítica del video, que muchos sitúan como formando parte del arte contemporáneo, se relaciona de múltiples formas con el cine. Esto es, una variable tecnológica que abriría nuevos campos a numerosos directores de cine. Dos obras tempranas notables en ese campo son *We can't go home again*, de Nicholas Ray, y *Ici et ailleurs*, de Jean-Luc Godard, ambas de 1976.

Cahiers du Cinéma, una publicación que en su momento fue todo un referente, consideró esta cuestión con variables muy contradictorias según las épocas y las personas que conformaban la revista. Parte de esta historia son los textos y las secciones de Jean-Paul Fargier dedicados al video, tanto como el antológico número "Où va la vidéo?"⁴, edición de referencia, y el número 48 de la revista *Communications*,⁵ que analizaban en profundidad la presencia y la especificidad del video en el campo de las artes audiovisuales. Estos directores, como ocurriría con Peter Greenaway, Abbas Kiarostami o Leonardo Favio, iban a confluir en el video, pero como parte de una búsqueda expresiva fuertemente vinculada al cine. Asimismo, recordemos que los Cahiers se presentan en sus inicios en los años

cincuenta como *Revista mensual del Cine y del Telefilm*.⁶ El interés de esta publicación por la televisión y luego por el video ocuparía un lugar marginal y se iría diluyendo a lo largo del tiempo, para tomar sólo recientemente un nuevo impulso, particularmente en su edición española.

II. Ideas, soportes, dispositivos

Para mí el video es cine. Hay que distinguir entre el cine y el medio, de la misma manera que distinguimos entre música e instrumentos.

Existe la música y existen los instrumentos como el piano, el oboe, la flauta y, sin embargo, ninguno de ellos es la música. Con el cine ocurre lo mismo.

Existe el cine y existen diferentes medios a través de los cuales se puede practicar el cine: el film, el video, el ordenador y la holografía. El cine es el arte de organizar una serie de hechos audiovisuales en el tiempo. Y eso se puede hacer con film, con video o con ordenador.

*Tan sólo cambia la superficie sobre la que fluye ese torrente de imágenes o la pantalla en la que se visualizan las imágenes. No existen, por lo tanto, desde este punto de vista, diferencias entre cine y video. Creo que casi todo lo que se hace con el video se puede hacer con el cine. Puede que cueste mucho más dinero y más tiempo hacerlo en cine que en video pero, en último término, también se puede hacer. El problema no se debe plantear, por ello, en términos de exclusividad de uno u otro medio. El cine se expande en el video.*⁷

Gene Youngblood

La diversidad del concepto de cine expandido, formulado a fines de los años 60, buscaba ampliar el campo, el concepto y la creación en la operatoria del cine con otras tecnologías, entre las cuales figuraba la electrónica, y ya tempranamente la informática. A lo largo de su carrera, Kramer operó con diversos aparatos: *The Edge* (1967) fue filmada en 35 mm blanco y

⁴ Compilado por Jean-Paul Fargier, *Où va la vidéo?*, Cahiers du cinéma Hors Serie, N° 14, 1986.

⁵ Sus directores fueron Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet.

⁶ *Cahiers du Cinéma*, revue mensuelle du Cinéma et du Télé-cinéma.

⁷ Citado en José Ramón Pérez Ornia, *op. cit.*

negro, nada menos que con una cámara Mitchell BNC, un verdadero acorazado vinculado a la producción hollywoodense; *Punto de Partida* (1993) fue rodada con una versión mejorada de la cámara Aaton 35/8.

Kramer también se sirvió de todos los formatos profesionales de video del momento, analógicos y digitales –incluso de materiales considerados poco aptos para *broadcasting*, como sucedía con el VHS y el Hi 8–, con los que produjo obras eminentes entre las cuales se hallan *X Country* (1987), *Dear Doc* (1980), *Berlín 10/90* (1991) y *Hi, Steve I, II, III* (1991).⁸ Por ese entonces, para nominar a estas tecnologías se usaba la expresión francesa *vidéo légère*.⁹

*Es verdad que el video no posee las cualidades del cine. No tiene el poder de sumergir al espectador en un éxtasis frente a lo real. Pero al mismo tiempo esta situación cambia. Recientemente en la Femis presenté realizaciones de Viola y de Vasulka y los estudiantes se hacían los entendidos. Ellos no comprenden, o no se quieren enterar, que algún día el cine en soporte filmico será hecho solamente por una decena de personas. Existirá solamente un laboratorio en el mundo entero y únicamente servirá para hacer monumentos. Ya hoy la mitad del cine se hace en la televisión.*¹⁰

Jean-Paul Fargier

La utilización de equipos portátiles es una variable elegida por Kramer desde lugares significativos. Recordemos que conocía el cine experimental y de autor, el video arte, a partir de su incesante paso como espectador por las salas de New York, particularmente

la Filmmaker's Cinematheque de la calle 41, en Manhattan. Además, fue el mítico Jonas Mekas, fundador de los *Anthology Film Archives*, quien impulsó de manera personal la llegada y la programación de los primeros largometrajes de Kramer en Europa.¹¹

Esta elección del equipamiento señala en su obra cuestiones ideológicas vinculadas a los dispositivos que complementaban al cine de 35 mm. Fue en esos años que otros directores de cine produjeron en video algunas obras memorables, como pioneros en el asunto de procesar y de combinar imágenes electrónicamente. Algunas obras destacables que resultaron de procesos híbridos son *Nick's Movie/Lightning over Water* (1979), de Wim Wenders,¹² y *El misterio de Oberwald* (1980), de Michelangelo Antonioni,¹³ ambas fusiones creativas entre la imagen electrónica y el video. La experiencia de Antonioni estuvo vinculada a la RAI, y su finalización resultó en uno de los primeros *transfers* de video a filmico, resultando muy evidentes las líneas del barrido de la textura electrónica que se observó en su estreno en las salas de cine.¹⁴

*La historia del cine es el registro de nuestra separación melancólica de lo que es más esencial.*¹⁵

Robert Kramer

En este contexto, la obra de Robert Kramer forma parte de una historia no totalmente escrita sobre la creación electrónica, considerando la realización de una puesta en escena vinculada con la tecnología del video. Su relación con los aparatos audiovisuales se

⁸ Parte de la serie *Vidéolettres*, Robert Kramer/ Stephen Dwoskin, Francia/ Inglaterra, 1991.

⁹ En 1979 el Instituto Nacional del Audiovisual (INA) publicó en París un recordado manual de uso: *La Guide Pratique de la Vidéo Légère*.

¹⁰ En Jorge La Ferla (comp.), *Videocadernos I*, 1991.

¹¹ Ver detalles en Roberto Turigliato, "Punti di Partenza. Conversazioni con Rober Kramner di Bernard Eisenschitz", 1997.

¹² Una crónica sobre los últimos tiempos de Nicholas Ray propone una supuesta ficción filmica y la autorreferencialidad de un proceso documental hecho en soporte video. Mezcla de géneros y de soportes, de documental/ ficción donde la ingenua posición de Wenders en cuadro contrasta con su simultánea y fallida incursión en Hollywood, producido por Francis Ford Coppola.

¹³ Adaptación de la obra de Jean Cocteau, *El águila de dos cabezas* (1946), registrada con varias cámaras de TV en formato profesional de video de cinta abierta.

¹⁴ Antonioni continuaba la experiencia de *El desierto rojo* (1964), su primera película a color, en la que pintó los decorados buscando una textura dramática en los escenarios. Pero esta vez las variables cromáticas eran resultado de la manipulación electrónica de la señal de video. Antonioni haría una efusiva reivindicación cuando la película fue estrenada en el Festival de Cine de Venecia de 1980. En ese mismo evento se realizó una de las primeras proyecciones públicas del largometraje *Guns* (1980), de Kramer.

¹⁵ Citado en Roberto Turigliato, *op. cit.*



plantea a partir de una compleja praxis, en gran parte aplicada en la situación del rodaje, siendo el mismo Kramer quien oficia de camarógrafo. En varios de sus largometrajes la construcción del espacio y el recorte de la acción forman parte de una problemática específica vinculada a variables que en su momento había experimentado la TV. Desde sus primeros films, Kramer sentaría las bases para estrategias fundamentadas en el plano secuencia, eludiendo el consabido esquema de plano y contraplano. El director pone en acción/ficción un cine en apariencia militante, que aporta opciones alternativas ante concepciones dogmáticas sobre el *diktat* de lo que para la época debía ser un cierto cine político.

La dimensión irónica de poner en escena lo documental en *Ice* y en *Milestones* supone una sofisticada estrategia en el manejo de la cámara al hombro y del plano secuencia, aunque simulando naturalidad y espontaneidad. Un efecto logrado a partir de la escritura sistemática en la aplicación de una idea a la construcción de los guiones, del trabajo con los actores y del registro de sus cuerpos para una situación de rodaje que situaba estas instancias más cerca de un cine como el de John Cassavetes que de uno político y dogmático. Vinculamos las escenas colectivas de *Rostros* (1968) y de *Una mujer bajo influencia* (1974) a las películas americanas de Kramer, donde lo militante se inscribía en sólidas estrategias que hibridaban la ficción con lo documental.

Su cine proponía cuestiones más profundas, que hacían a un gran relato sobre las relaciones humanas, ligadas a cuestiones ideológicas cuyo trasfondo, y crítica, podemos interpretar como un autorretrato a lo largo de toda su obra. Cuestiones relacionadas con los colectivos de actores/militantes/amigos resueltas en escenas donde el mismo Kramer se ubica en cuadro. Así es como la obra nos ofrece un documental sobre su cuerpo, que a lo largo del tiempo ocupa roles clave. Fueron dos décadas de rodajes sobre sí mismo, desde el personaje paranoico de *Ice* al metareflexivo de *Berlín 10/90*, como formas de implicarse

en su propia obra. Maniobras tenaces, que articulan una puesta en escena de ideas inscriptas en el desarrollo de complejos rodajes con la presencia de Kramer, delante y detrás de cámara, siendo la opción del plano secuencia la marca central, a partir de un manejo del espacio y el tiempo continuos.

La TV había ejercido una fuerte influencia en las estrategias de uso de varias cámaras en simultáneo para el registro de escenas sin interrupción con sonido directo. Un ejemplo notable de esta sistemática televisiva trasladada al cine lo constituyen varios films de Sidney Lumet. Particularmente *12 hombres en pugna* (1957) y *Tarde de perros* (1975), los cuales estaban estructurados para un tiempo del relato cuyo presente de la acción simula el registro en directo, a partir del manejo virtuoso de una única cámara de cine. La sistemática de la puesta en cuadro se establece por los dinámicos planos largos y una cámara fuera del trípode, algo difícil de lograr en la situación de rodaje habitual debido al tiempo que transcurre entre la finalización de una toma y el inicio de otra. Esto lo reivindicaría el célebre manifiesto del *Dogma 95*, al propiciar el uso del video digital de pequeño porte para saldar las situaciones de rodaje colectivo. *La celebración* (1998), de Thomas Vinterberg, se presentó como un ejemplo interesante, aunque Kramer ya había sentado precedentes en su última etapa americana, cuando definía estrategias similares para propuestas de rodaje que se alejaban de la manipulación de la toma corta y las escenas fragmentadas. Aquella tradición más plástica, y densa, de composición en el plano secuencia –propia de Miklos Jancsó, Michelangelo Antonioni y Theo Anghelopoulos– era reformulada por Kramer con planos secuencias muy frenéticos, alejados del virtuosismo y la prolijidad del carro del *travelling* y del *steadycam*. Una estrategia de rodaje híbrida producto de la mezcla ambigua entre documental y ficción, muy compleja de lograr.

En Kramer, la concepción del sonido siempre implicaba una opción centrada en una captura en vivo, esencial para lograr ese efecto documental. Si bien

el aparato de rodaje seguía estando desprovisto de sonido, se adosaba un sistema externo de captura sonora. Para el caso de *Route One* (1989) Kramer resolvió significativamente la cuestión mediante la combinatoria de ambos aparatos a partir de un *time code* –dispositivo patentado por Aaton– entre la cámara y el grabador de sonido Nagra. *Modus operandi* de una instancia de captura en la que Kramer, además de filmar, interviene con su voz en la instancia del rodaje; estrategia que alcanzaría su límite expresivo con *Berlín 10/90*.

III. French transfers

*...il film e il video sono due cose diverse. Il video non ha alcun senso dell'analisi, della precisione, del fotogramma. È una cosa in sé, elettricità, flusso. Vale la pena lavorare un po' in video, perché diventa abbastanza chiaro quanto il cinema sia meccanico, quanto sia legato alle idee del XIX secolo.*¹⁶

Robert Kramer

*El cine es arte. La televisión es cultura. Digamos que hay más o menos la misma diferencia que entre la filosofía y la ciencia. La ciencia es el video, la filosofía es el cine. El cine tiene una vida casi humana, alrededor de cien años. Era necesario que tuviera hijos, y esos hijos son la televisión, desde un punto de vista político y cultural, y el video, desde un punto de vista técnico y estético. Los hijos no han querido mucho a su padre o a su madre, que es el cine.*¹⁷

Jean-Luc Godard

El virtuosismo tecnológico en la expresión de los primeros films de Kramer se separó de la narrativa

clásica, marcando un territorio que combina el documental y la ficción. Estas variaciones se diversificaron aún más cuando residió en Europa y emprendió otro tipo de producciones, en conflicto con la idea de largometraje e incorporando un conjunto distinto de técnicas. Este cruce cultural fue añadiendo en sus rodajes la combinación del cine con los soportes videográficos, primero, y con los digitales desde los cuales Kramer logra imprimir otras variables en su discurso, luego. A lo largo de esas décadas, las posibilidades y los valores de las contaminaciones fueron rápidamente incorporados por el realizador en soluciones creativas que surgían de los entrecruzamientos entre el cine, el video y el digital.

En este ámbito, la figura empresarial y científica de Jean-Pierre Beauviala,¹⁸ fundador de la empresa Aaton,¹⁹ es un referente significativo en la historia de la concepción y la fabricación de máquinas audiovisuales. A finales de los años 70 un dispositivo marca Aaton ya ofrecía para la contingencia del registro en video un aparato que homologaba una marca digital con el paso de los fotogramas fílmicos en concordancia con el registro de sonido directo con un grabador Nagra. Es decir, ya era posible una total sincronía entre el fotograma de la película y el *assist* de la imagen video con el registro del sonido directo. Este recurso rápidamente permitió editar en video las grabaciones de lo filmado en total correspondencia con el negativo de la película, lo que volvía más interesante la limitada, y patética, función del *video assist* como verificador de cuadro, o para ver en video la toma recién terminada.

Ese dispositivo se limitaba a ofrecer un control en directo desde un monitor de la imagen de la cá-

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ Citado en José Ramón Pérez Ornia, *op. cit.*

¹⁸ Beauviala continuaría el círculo de los Lumière, empresarios e inventores, desde Grenoble, una ciudad muy cercana a Lyon. De una manera brillante y poco mercantilista antepuso siempre el gusto por los medios antes que el negocio a ultranza; error o virtud, muy lejano al de las grandes corporaciones norteamericanas y japonesas. Beauviala fue fiel representante de una actitud diversa que Steve Jobs, el empresario inventor de Apple, intentó en vano mantener para una última generación de fabricantes de tecnología de procesamiento de datos que se pretendió no corporativa. A cargo de jóvenes pensantes e implicados en la evolución del lenguaje y las artes audiovisuales más allá de los parámetros del mercado y las finanzas. Una especie en extinción en este proceso de pseudo globalización y monopolización extrema de todo el proceso de fabricación de tecnologías y servicios, dominado por la ideología de empresas como Microsoft y Facebook.

¹⁹ www.aaton.com/about/history.php



mara de cine, con la grabación simultánea en video del material que estaba siendo rodado, pero sin ninguna correspondencia con los fotogramas. Beauviala, una rareza en el medio, viene ofreciendo un discurso teórico para pensar estas cuestiones del registro y la posproducción audiovisual. Textos que comentan los argumentos científicos que están en el origen de la concepción de toda máquina audiovisual. Varios de esos escritos han sido transcritos²⁰ y ofrecen un rigor de referencia, pues unen el pensamiento tecnológico con una praxis del cine y video en sus variadas posibilidades. Fueron pocos los realizadores que utilizaron estos aparatos sofisticados en forma creativa. Jean-Luc Godard y Robert Kramer figuran en esa lista al aplicar en su obra un discurso conceptual sobre logros expresivos a partir de concebir variables en el uso de máquinas resultantes de sofisticados textos científicos. Aaton se destacó en el mercado con la aparición de las cámaras ultralivianas 16 mm y súper 16 mm, así como con la creación del *time code* que permitía conciliar la grabación del sonido directo.

Una revolución en el rodaje está en la esencia de la propuesta de *Route One*. Luego vendría la creación de la cámara 35/8 utilizada en la filmación de *Prénom Carmen* (1983), de Jean-Luc Godard, producto relacionado con el notable diálogo socrático sobre el tema entre Beauviala y Godard.²¹ El uso de estos dispositivos *made in France* es parte de la clave de decisiones que hacen a la puesta en escena de *Route One USA*, que también se explicita en las crónicas sobre temas tecnológicos en *Cahiers du Cinéma*.²² Una parte de la base conceptual y operativa de este film antológico está determinada por el uso innovador del dispositivo Aaton. El rodaje dinámico, gracias a un equipo de registro liviano provisto de un equipo de sonido adosado a la cámara que generaba un *time code* digital, volvió innecesario el uso de la mítica claqueta.

En la práctica esta simulación del directo video-gráfico era lograda en cine con el valor agregado de la posproducción en video, que ofrecía una fiel sincronía entre la imagen de la película y el sonido magnético. Este *transfer* al video implicaba en la posproducción otra forma de trabajo, para satisfacer otro hábito de Kramer al frente de extensos tiempos de montaje. Ver rápidamente los *rushes* en video VHS permitía, además, encarar un proceso itinerante de montaje, que ya no requería asistir a una productora de video u operar con una moviola. Es decir, evitaba en la etapa de montaje la asistencia a lugares con equipos de posproducción pesados, fueran filmicos, electrónicos o digitales.

Para el caso de *Route One* esta posibilidad brindaba por el video fue fundamental, considerando la inmensa cantidad de material rodado y la posibilidad de visionarlo y de estudiarlo de manera individual. El film supuso una instancia más compleja que la etapa anterior, de *Ice* a *Milestones*, pues esa nueva posibilidad técnica afirmaba una nueva instancia, como fue el ingreso del personaje ficcional de Doc, a cargo del actor Paul Mclsaac. Un personaje y su cuerpo en cuadro como disparador de ficciones en ámbitos reales; un recurso que dialogaba en rodaje con un segundo personaje, el mismo Kramer, cuya enunciación se desdoblaba mediante el manejo de la cámara y de su voz en directo.

Kramer se inscribía en el rodaje a partir del encuadre y de los diálogos que mantenía en directo con Doc. Aquí el rol de Mclsaac fue central mediante sus incursiones en situaciones reales, pues reconsideraba las mismas categorías de locación/ espacio filmico. La posibilidad del sonido directo incluía las intervenciones del propio Kramer, que interpelaba desde cámara al actor o a los protagonistas de la vida real, ya fuera discurriendo en monólogos (¿interiores?) o

²⁰ Ver "Genesis of a Camera: Jean-Pierre Beauviala and Jean-Luc Godard", en *Camera Obscura*, Vol. 5, No. 13/14, Primavera-Verano 1985. Disponible en <http://cinemagodardcinema.wordpress.com/interviews/genesis-of-a-camera-jean-pierre-beauviala-and-jean-luc-godard/> [15 de abril de 2010].

²¹ *Ibidem*.

²² "Technique d'un tournage: le marquage du temps", en *Cahiers du Cinéma*, N° 426, diciembre 1989.

haciendo preguntas. Esto, que en video resultaba un recurso casi de base, en cine inauguraba una dimensión dialógica inédita aplicada al rodaje que Kramer utilizó con originalidad y maestría, estableciendo una relación de enunciación en el intercambio y la complicidad con el actor, los protagonistas de "la vida real" y el propio Kramer, que marcaba el encuadre, los movimientos de cámara e intervenía con su voz.

Recordemos la función específica que ofrecen muchas cámaras de video, que permiten realizar, por medio de un pequeño micrófono incorporado a la cámara, una locución en vivo del camarógrafo. Esta función es reinterpretada por Kramer pero desde el dispositivo filmico, que es básicamente mudo, por medio de un uso que marca la narrativa de todo el film. Algo bien diverso a lo que puede ser una voz en *off* colocada en posproducción. En este sentido, *Route One* adelantó ciertos recursos que luego serían la esencia conceptual de *Berlin 10/90* (1991).

Punto de partida (1993) continuó la crónica de Kramer sobre Vietnam, iniciada 35 años antes. Ese hecho crucial de la política internacional y de la vida pública de Estados Unidos planteaba el desafío de ser interpretado desde otras lecturas, finalizada la guerra revolucionaria, cuando ya a inicios de los años 90 el Partido Comunista vietnamita continuaba la larga marcha del pragmatismo chino. La victoria militar resultó en un sistema económico muy alejado de la revolución cultural y de un sistema marxista, y ya estaba instalada en el país una economía de mercado. Kramer no sólo tomaría cuenta de este estado de situación sino que realizaría un balance crítico de las ideas del pasado, de los viejos ideales del Vietcong bajo la figura de Ho Chi Minh, confrontándolas con el presente del rodaje.

Para este discurso el dispositivo de registro fue la Aaton 35/8, el referido modelo mejorado de la cámara pensada para el rodaje de *Prénom Carmen*. Una máquina versátil y liviana, que cargaba un chasis de pietaje más amplio que la original. *Punto de Partida* plantea el desafío de leer la complejidad de una na-

ción y un modelo utópico de sociedad producto de las energías y creencias de jóvenes idealistas. Una realidad bien diversa a la imaginada por Kramer en su época militante, cuando aún estaba lejana la caída del muro de Berlín, y que el presente contrasta con un pragmatismo que no responde a los ideales del pasado. En este caso era clara la disyuntiva sobre las maneras de concebir la visión de Vietnam. El sentido común solía ofrecer una visión dogmática y nostálgica de la pequeña nación de campesinos vencedora de sus guerras contra el imperialismo francés y americano frente a un presente donde la economía de mercado había hecho crecer la industria y la economía a tasas chinas. Para Kramer esto se convierte en un repaso por la historia, donde incluye un relato sobre sus propias creencias a lo largo del tiempo. Una revisión cuya escritura audiovisual plantea una dialéctica que se inscribe en la combinatoria de un cine 35 mm mixturado con el video.

En los inicios de los años 90, la calidad de los *transfers* de video a cine era aceptable y el video ya podía presentarse como una simulación de lo filmico. Sin embargo, Kramer trabajó su reportaje en la cárcel a la militante Linda Evans con las características del formato de baja definición, con lo cual inscribió en su paso al cine la textura rota de un rostro hablando directo a cámara desde su cautiverio. La referencia al pasado idealista es reconsiderada a partir del análisis de un contexto presente marcado por la prisión, personal y coyuntural, de un cuerpo y sus ideales obtenidos en una celda. Una dialéctica que se formula entre imágenes, y que proviene de la mezcla de la imagen video obtenida en malas condiciones de luz, que se confronta con las imágenes filmicas en color de su nuevo periplo por Vietnam.

Con su portátil 35 mm, Kramer va eligiendo y presenta personajes donde se focaliza el nexo para visitar situaciones del pasado en esas locaciones. Así, las primeras secuencias con el traductor literario y su antiguo cámara son elocuentes, en base a reconsiderar un tránsito donde la entrevista en directo



es la forma de interpelar por la que opta Kramer. El énfasis está puesto en esos dispositivos que permiten a la humanidad recordar, según una cita inicial de la película que hace referencia a Chris Marker.²³ En otra escena, Kramer recupera las viejas cámaras 16 mm usadas en *Ice*, su film de 1970 en Vietnam, que ya están en desuso y en mal estado, y cuya recuperación es equivalente a las preferencias del traductor cuando elige a *Don Quijote de la Mancha* como su texto preferido. Testimonios de la memoria histórica aplicada al contexto de un presente complejo, donde los ideales de un comunismo puro han pasado a un segundo plano. Esto plantea un proceso de revisión de las utopías, puestas en escena por la literatura y el documental, pero reformuladas desde el cine y el video, cuya crítica incluye las propias ideas del pasado de Kramer y su entorno.

Estas alegorías, sin embargo, evitan la cita. Frente a la acuciante moda del uso del *found footage*, la película prácticamente no recurre a las fuertes imágenes de *People's War*. En cambio, apela numerosas veces a breves didascalias que comentan de manera certera, pero menos obvia, el presente a partir de esos vestigios del pasado. Por ejemplo, es antológica la secuencia que inicia en el memorial de Ho Chi Minh. El plano de la vitrina, con los escasos atuendos y efectos personales del gran líder, se continúa con la figura de la hija de Kramer, Keja Ho, desde la filmación de su nacimiento, tal como si fuese una escena de *Milestones*, hasta detalles de sus fotografías, en una de las cuales se muestra el rostro desfigurado por el sello de los Estados Unidos en su pasaporte. Este recorrido termina con la secuencia de planos cortos de las sandalias que los artesanos confeccionan con la cubierta de neumáticos, las mismas que utilizaba Ho Chi Minh. Una secuencia de montaje virtuosa que propone una revisión de la historia. Las figuras legendarias de Ho Chi Minh y Linda Evans se asocian y confrontan con los recuerdos y la propia historia de Kramer. Una confluencia de ideas, recuerdos y vivencias personales a lo largo del tiempo, puestas en una permanente

confrontación. Parte de esta investigación de la historia se manifiesta en digresiones intertextuales, que rompen las clásicas relaciones espaciotemporales de la elipsis clásica, reformulando a su vez las relaciones pasado/presente, a menudo en la confluencia del cine con el video.

Esta sistemática se profundiza y alcanza mayor precisión en las producciones realizadas por Kramer con soportes de video no profesionales. Una saga virtuosa conformada por *X-Country*, *Dear Doc*, *Hi Steve* –las videocartas a Steve Dwoskin– y *Berlin 10/90* configuran un corpus de referencia, aunque aún poco conocido. Todos materiales realizados en Hi 8 y en VHS, en las que el video ofrece significativas opciones de escritura que exceden, y complementan, el dispositivo del cine. Esta prótesis del ojo, y la mano, es la máquina que ofrece variables a la escritura del pensamiento de Kramer. La provocativa frase "siempre estás mirando" que lanza Paul McIsaac a Kramer durante el rodaje de *Route One* es un hábito de inscripción insustituible, que se traslada del cine al video. Por esto consideramos *X-Country* como una película fascinante.

La apuesta ideológica se produce por el valor y el contraste que se establece entre acontecimientos banales, aunque significativos. Se trata del registro de la ceremonia de casamiento de una descendiente del presidente James Monroe, que tiene lugar en la casa histórica que fuera morada de aquél. Amiga personal de Kramer, ella se casa con un activista originario de América Latina. El presente de la crónica del casamiento, bajo la forma del video social que se encarga de cubrir estos eventos, es parodiado en su esencia de género y funciones. La casa del antepasado, mentor de la doctrina que lleva su nombre y que buscó el control de América Latina como territorio aledaño, es el espacio donde un sucesor decide contraer matrimonio con un revolucionario latinoamericano. Editado en cámara, la cronología de la ceremonia, desde la llegada de los visitantes hasta la fiesta final, devela los matices del contraste político de los participantes

insertos en tamaño locación histórica. A partir de esta secuencia de hechos, Kramer sigue con su búsqueda personal por medio de sus pares frente a cámara.

Un capítulo aparte merece la obsesiva seguidilla de ritos performativos llevada a cabo por su mujer Erika y su hija Keja Ho. El rol de Mclsaac como personaje/sonidista es un anuncio, un ensayo disparador de la propuesta de ambos para *Route One USA* en todos sus niveles significativos para una nueva lectura de los Estados Unidos, insertada en sus propios recorridos de vida. Podemos situar *X-Country* como un preludio de *Route One* y a *Dear Doc* como su *post-criptum*, ambos realizados en formatos de video no profesional. La apariencia de un recuerdo nostálgico sobre el rodaje maratónico del largometraje expresa, en verdad, una visión más profunda desde el nuevo contexto de Kramer en París, desde su nueva casa, el entorno de su mujer y su hija, alejado de su otra familia y su otra casa, su amigo Paul Mclsaac y los Estados Unidos, comparando ambos espacios y tiempos simbólicos. Estos niveles de autorreferencialidad ponen en la escena retratos del autor que ofrecen complejas variables a la obsesiva inquisitoria sobre su propio ser.

Para el caso de *Dear Doc*, esta tarea se concentra de manera magistral en las escenas en el estudio de sonido en las que Barre Philips compone la música con Michel Petrucciani. Kramer pone en escena el acto de componer la partitura de *Route One* como un ejercicio de improvisación musical, de donde surge una nueva lectura de las imágenes a partir de su montaje, de la escritura del sonido y del propio video. Podríamos denominar a *Dear Doc* guión de *Route One USA*, parafraseando la serie de Godard sobre sus propias películas, aunque desde la perspectiva de Kramer. Una propuesta para construir una revisión en video de algo que expande la idea de guión, pero a

posteriori de la finalización del film. O, en todo caso, otro concepto de escritura hipertextual del proceso de la película *Route One* producido desde instancias anteriores, el mismo *preview* de *X-Country*, y posteriores, desde *Dear Doc*.

Este proceso de escritura "sobre" una película implica una revisión más compleja de *Route One*, pues plantea una lectura no lineal en la construcción de un nuevo texto, en este caso electrónico, sobre su película, en algo que se constituye como un ensayo audiovisual sobre los procesos de pensamiento propios de los usos de la imagen en movimiento. Un género, por cierto, poco cultivado por los directores de cine: el de la reflexión sobre su propia obra, el uso inteligente del video que excede cualquier utilización banal, por medio del cual se inscriben una serie de pensamientos sobre el cine. La serie de videocartas que el autor intercambia con Stephen Dwoskin es también ejemplar, una forma de escritura de algo que toca una serie de convenciones de lo que se denomina autorretrato²⁴ y que por momentos continúa esa vertiente en la que el video piensa cuestiones sobre el cine.²⁵

De todos los trabajos realizados por Kramer, consideramos de particular trascendencia *Berlin 10/90*. La idea original de Philippe Grandrieux²⁶ para el canal televisivo La Sept proponía el uso del directo con base en la operación del switcher y el uso de cámaras simultáneas. La propuesta reivindicaría luego lo específico televisivo pero mediante el video, a partir de trabajar con la captura simultánea de la imagen y el sonido. Cabe destacar que desde la aparición de la videograbación, a mediados de los años cincuenta, la televisión se sirve cada vez menos del directo. Nam June Paik fue uno de los pocos que llevó adelante algunas experiencias realizadas y transmitidas simultáneamente vía satélite.²⁷

²³ "Me pregunto cómo la gente puede recordar las cosas que no filma, no fotografía, no graba. ¿Cómo se las arregla la Humanidad para recordar?", cita de Chris Marker transcrita en el inicio de *Punto de partida*.

²⁴ Raymond Bellour, "Autorretratos", en *Entre imágenes. Foto, Cine, Video*, 2009.

²⁵ Philippe Dubois, "El video piensa lo que el cine crea", en *Cine, Video, Godard*, 2001.

²⁶ "Vers l'Est", entrevista de Cyril Béghin a Philippe Grandrieux en Dominique Bax, Cyril Béghin y Keja Ho Kramer (comps.): *Robert Kramer. Monographie*, 2006.

²⁷ *Good Morning Mister Orwell*, Francia/USA, 1983/84; *Wrap around the World*, Brasil/Corea/USA, 1988; *Bye Bye Kipling*, USA, 1986.



Frente al rechazo del canal televisivo por el vivo y el directo propuesto por Grandrieux, la idea de la serie fue mantener la captura en directo, pero realizada con una sola cámara, sin cortes, sin posibilidad de posproducción, pero sin ser emitida en ese momento como era la propuesta original. Así es como Kramer pudo concentrar, en estas aparentes limitaciones, toda una serie de preocupaciones que logró poner en escena bajo las normas de esta saga televisiva. Grabación de una hora sin cortes, que una vez acabada implicaba un programa terminado. La aparente limitación del plano secuencia fue para Kramer la cláusula que potenció la problemática del autorretrato a partir de las relaciones establecidas entre la cámara y el camarógrafo (él mismo), su personaje en cuadro y la locación. La presencia de su cuerpo se basó en el doble juego del registro de su físico y de las marcas de su enunciación cuando permanecía detrás de cámara, cuya cadencia era marcada por su propia voz, en directo.

Como es habitual en Kramer, la visión de la historia se imbricaba con su propia historia, de allí la tensión entre la supuesta locación del programa, la ciudad de Berlín, y su virtualidad a partir de la construcción de un espacio fuera de campo, dado que era en el interior del apartamento que un televisor en circuito cerrado permitía el recurso a imágenes insertadas en vivo. El hilo conductor era su voz, hablando todo el tiempo. Elementos que Kramer venía poniendo en juego en toda su obra fueron aquí desplegados de manera intensa y concentrada.²⁸ Ha sido significativa la falta de difusión que ha tenido este video; algo que recuerda algunas aventuras que se llevaron a cabo en los canales públicos franceses antecesores de Arte.²⁹ Esta pro-

puesta fue estructurada en un único espacio diegético compuesto por diversas capas de memoria referidas por las imágenes del apartamento, de archivo y del propio cuerpo de Kramer. Ya fue cuestión, en este punto, de referirse a toda una historia, la propia y de la familia, particularmente del padre. Kramer realizó un balance de su vida inserta en la historia del siglo XX. Una voz hablando durante una hora, una persona sola llevando a cabo toda la realización. Sólo el video era, en ese momento, el soporte único y posible para concretizar la propuesta de Grandrieux.

Definitivamente, Kramer ya no necesitaba de la ficción, ni de personajes, para poner/se en escena un pensamiento sobre la economía, las relaciones humanas y las ideologías, como parte de su propio relato histórico y personal. Una forma de autorretrato documental,³⁰ que se presenta como un ensayo en video. El recurso de hablar frente a cámara, auxiliado con un micrófono corbatero, tal cual se lo ve en las cartas a Steve Dwoskin, es una manera de inscripción, que expande sus mencionadas experiencias con el cine y el sonido directo a partir del dispositivo Aaton.

La obra de video de Kramer es inmensa y excede los límites de este escrito. Pero considerando uno de sus últimos trabajos, *Ghosts of Electricity* (1997), episodio que formó parte de la serie *Locarno medio siglo. Reflexiones sobre el porvenir*, Kramer retomó la temática del autorretrato y produjo una serie de registros con su mujer Erika y su hija Keja Ho. Allí relevaba el paso del tiempo de esos cuerpos familiares, tan documentados a lo largo de los años, que se erigieron como testimonio de la reflexión sobre las relaciones de la carne en su deterioro con el paso del tiempo, así como de los valores

²⁸ Esta complejidad de un discurso audiovisual, y profundamente político, no puede dejar de compararse con recientes intentos similares de trabajo con el plano secuencia combinado con tecnologías digitales. Por ejemplo, *Arca Rusa* (2002), de Alexander Sokurov, donde el *steady-cam*, apoyada con varios dolly, supone el registro de la información captada directamente de manera numérica en un disco duro. No se utiliza en ningún momento material virgen. De todas maneras, el discurso se lee como un tanto banal si lo comparamos con algunos trasfondos ideológicos de la lectura de la historia zarista vista en los decadentes tiempos de esta Rusia del tercer milenio, o resulta insostenible frente a la elocuencia y profundidad de Kramer sirviéndose del mismo dispositivo.


²⁹ Tenemos que recordar que la ORTF se crea como un organismo que preveía la investigación y la experimentación con el audiovisual. Pierre Schaeffer formó parte de esta historia. También por lo que fue Jean-Christophe Averty, el único autor artista que revistó como empleado dentro de la estructura de la televisión francesa. Todas estas experiencias terminaron como resultado de decisiones políticas del Estado francés.

³⁰ Raquel Schefer, *El autorretrato en el documental*, 2008.

del entorno de la naturaleza, la energía y la tecnología, en algo que puede presentarse como anuncio de poéticas de lo poshumano o reflexiones sobre la realidad virtual, temas de moda en los tiempos actuales. Sobre esos temas Kramer sienta posición, continuando la reflexión de sus obras anteriores desde un lugar crítico e inteligente, y no con la superficialidad con la que suelen verse tratados estos asuntos en la actualidad, particularmente desde el campo del arte, en sus vinculaciones modernas con la ciencia y la tecnología.

Considerando la estandarización del espectáculo audiovisual y la creación artística contemporánea, la singularidad de la producción independiente se ha visto afectada por su uniformización informática. Un director de cine, un video artista o un documentalista, básicamente manipulan el mismo dispositivo digital de captura y procesamiento de imágenes y sonidos. Más allá de las diversas calidades de las simulaciones, la pérdida del fotograma y el cuadro electrónico viene produciendo una amalgama uniforme de texturas, resoluciones y discursos. Por otra parte, los fervientes seguidores del dogma de un cine político frente a un presente dominado por el espectáculo y la cultura digital aún no han registrado los valores ideológicos del aparato de los dispositivos informáticos, formando parte del discurso de los aparatos ideológicos de un sistema que se ha desprendido de la figura del Estado.

Para algunos virtuosos o revolucionarios, la hibridez audiovisual y la combinatoria de soportes ofrecieron en su momento la posibilidad de inscribir un discurso diverso al del *mainstream* del cine, el video y la televisión. Sin embargo, hoy es relevante la docilidad con la cual ha sido aceptada por todos la incorporación del digital como esencia de la imagen en movimiento. Considerar la vigencia de la figura y la obra de Robert Kramer es un buen reactivo frente un panorama global de profunda decadencia sin respuestas inteligentes al discurso del sistema dominante, considerando los conflictos acuciantes del mundo en esta segunda década del tercer milenio. El desvío de

los usos de los aparatos audiovisuales de base, la hibridez tecnológica, la puesta en escena de obsesiones personales, son algunas de las variables que reivindicaban el modelo de Kramer, uno de virtuosismo, pasión y claridad ideológica. Una rareza para los tiempos que corren. 

Bibliografía

- BAX, Dominique; BEGHIN, Cyril y KRAMER, Keja Ho (comps.): *Robert Kramer. Monographie*, Theatres au cinema, Bobigny, 2006.
- BELLOUR, Raymond: *Entre imágenes. Foto, Cine, Video*, Buenos Aires, Colihue, 2009.
- BELLOUR, Raymond y Duguet, Anne-Marie (directores): *Communications* N° 48, París, 1988.
- DANEY, Serge: "L'aquarium (Milestones)", en *Cahiers du Cinéma* N° 264, 1976.
- DUBOIS, Philippe: *Video, Cine, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.
- FARGIER, Jean-Paul (comp.): "Où va la vidéo?", *Cahiers du Cinéma Hors Serie*, N° 14, 1986.
- LA FERLA, Jorge (comp.): *Videocuadernos I*, Buenos Aires, Universidad del Cine, 1991.
- PÉREZ ORNIA, José Ramón: *El arte del video*, Barcelona, RTVE- Serbal, 1991.
- SCHEFER, Raquel: *El autorretrato en el documental. Figuras, máquinas, imágenes*, Buenos Aires, Catálogos/ Universidad del Cine, 2008.
- TURIGLIATO, Roberto: "Punti di Partenza. Conversazioni con Robert Kramer di Bernard Eisenschitz", en Turigliato, Roberto: *Robert Kramer*, Torino, Lindau, 1997.



El cine tiene que volverse instrumento¹

Las experiencias de cuasi-cine de Hélio Oiticica y Neville D'Almeida²

► Escribe **Katia Maciel**

Artista e investigadora. Pos-doctorado en Artes Interactivas por la University of Wales, Sydney, Australia. Profesora en la Escuela de Comunicación de la Universidad Federal de Rio de Janeiro, donde coordina con André Parente el N-Imagem. Realizó videos e instalaciones exhibidos en numerosas exposiciones colectivas e individuales de Brasil y el extranjero. Autora de *Poeta, heroi, idiota: o pensamento de cinema do Brasil* (NçlMagen, 2000) y organizadora de *Brasil Experimental. Arte/vida: proposições e paradoxos* (Contra Capa, 2005), *Redes Sensoriais. Arte, ciência, tecnologia* (Contra Capa, 2003) y *Jean Baudrillard: a arte da desaparição* (UFRJ, 1997).

Traducción: Eva Noriega y Malena Di Bastiano.

Colaboración: Melissa Mutchinick.

Revisión técnica: Eduardo A. Russo.

Cuasi, en latín, quiere decir "como" o "del mismo modo que". Sin embargo, las experiencias de cine pensadas por Hélio Oiticica (1937-1980) y Neville D'Almeida inventaron una forma que va más allá del cine. Mientras que en su dispositivo original el cine reúne la arquitectura del teatro italiano y un sistema de proyección que fija al espectador en el espacio que existe entre la pantalla y el proyector, la serie de obras titulada *Cosmococas*, creada por estos dos artistas, reformula la idea de dispositivo cinematográfico al producir una nueva sensación de espacio en una situación no narrativa.

De las conversaciones entre ambos surge un diálogo entre el cine y el arte que genera nuevas situaciones para la participación del espectador. El título "Bloco de experiências in Cosmococa-program in progress" resume la propuesta de este conjunto experimental así planteado. La idea de bloque (*bloco*) se refiere a la ausencia de continuidad entre una experiencia y otra; el nombre *Cosmococa* señala el uso de la cocaína como materia, como forma y, también, como referencia a la película que D'Almeida haría a partir de los conceptos de parodia y *escracho* presentes en el *Cinema Marginal*; *Program in progress*, en tanto, insiste en la idea de serialidad y de una obra que permanece incompleta, siempre en desarrollo y abierta al "participador".³

¹ Expresión de Hélio Oiticica para Augusto de Campos en *Héliotape* (1973), texto originalmente publicado en Hélio Oiticica y Neville D'Almeida, *Cosmococa: programa in progress*, Rio de Janeiro/ Buenos Aires/ Inhotim, Proyecto Hélio Oiticica/ Fundación Eduardo F. Constantini/ Centro de Arte Contemporáneo Inhotim, 2005.

² Artículo publicado originalmente en Katia Maciel (org.), *Transcineas*, Rio de Janeiro, Contra capa, 2009.

³ Concepto creado por Oiticica para caracterizar al espectador como parte de la obra. Sin la participación del espectador la obra no existe. Por ejemplo, sin que nadie lo vista, un parangolé es sólo un abrigo colgado de la percha.

Abreviadas como CC y numeradas, las *Cosmococas* constituyen una serie de experimentos cuyos elementos son, según la descripción de Oiticica, "un carrusel de diapositivas, una banda sonora, unas instrucciones y el tiempo". Oiticica y D'Almeida proyectaron CC1 *Trashiscapes*, CC2 *Onobject*, CC3 *Maileryn*, CC4 *Nocagions* –dedicada a los hermanos Campos– y CC5 *Hendrix-War*. CC6 *Coke's head soup* fue creada en sociedad con Thomas Valentin, CC7 es un homenaje de Oiticica al pensador de arte Guy Brett,⁴ CC8 *Mr.8* o *D of Dado* fue dedicada a Silviano Santiago y CC9 *Cocaoculta Renôgone*,⁵ a Carlos Vergara.

Además de esas experiencias, Oiticica concibió *Neyrótica*, una no narrativa de Nueva York vivida por el artista en secuencias fotográficas con muchachos de la ciudad, proyectadas con música. *Helena inventa Ángela María* y *Norma inventa Benguel* serían otros proyectos de reconstrucción de personajes, de inversiones entre las celebridades y sus narrativas fotográficas. Se trata, en todos estos casos, de proyectos que discuten la idea de una imagen que no representa.

Por un cine sensorial

En 1973, cuando fueron proyectadas las *Cosmococas*, Oiticica ya había realizado muchos trabajos que incluían al "participador". Si en su inicio con el Grupo Frente (1957) sus pinturas investigaban el espacio dentro de la tela delante del cual el espectador permanece inmóvil, como artista neoconcreto⁶ inventó nuevas estructuras que invitaban al cuerpo a recorrer

sus *Bilaterais* (1959) y *Relevos espaciais* (1959) colgados, o a entrar en sus *Penetráveis* (1960). Luego siguió con *Bólides* (1963), que por su condición de transobjetos⁷ se transformaban en las manos de los visitantes; *Parangolés* (1964), que vestía el ritmo del cuerpo, y *Éden* (1969), en la cual el artista construía un mapa sensorial. En este ambiente, poblado por bólidos y *penetrables*,⁸ el espectador integra la obra, es parte del campo experimental, de la tábula de las sensaciones.

Esto me vino con las nuevas ideas que alcancé sobre el concepto de lo "Suprasensorial", y para mí todo arte busca llegar a esto: es la necesidad de un significado "Suprasensorial" de la vida, de transformar los procesos artísticos en sensaciones de vida.⁹

Suprasensorial es una proposición abierta al "participador" de la obra para que elabore sus propias sensaciones fuera de todo condicionamiento. El desplazamiento del campo de experiencia conocido hacia lo desconocido provoca una transformación interna en las sensaciones del "participador", afectando en profundidad su estructura de comportamiento. Más que un nuevo concepto de arte, lo *suprasensorial* surge como un nuevo concepto de vida. En una carta a Brett, Oiticica afirma: "Lo Suprasensorial se ha vuelto un punto claro para mí, siento que la vida en sí misma es el seguimiento de la experiencia estética".¹⁰

Sin embargo, en *Tropicália* (1967) ya proponía una experiencia de dislocación en el uso de la imagen en movimiento. Entre guacamayos, laberinto y tele-

⁴ Guy Brett era amigo de Oiticica y fue curador de la exposición "Whitechapel experience", realizada en 1969 en la Whitechapel Gallery, Londres. El autor se fascinó con la producción del artista y produjo varios textos sobre su obra.

⁵ Referencia a un amigo de Oiticica, Renô de Souza Mattos, asesinado ese año.

⁶ El Neoconcretismo fue un movimiento del arte brasileño que tuvo lugar en Río de Janeiro entre 1959 y 1961. Los neoconcretos radicalizaron la propuesta constructivista como una renovación del lenguaje geométrico contra el racionalismo mecanicista de los postulados constructivistas, con una integración de aspectos expresivos y orgánicos en el pensamiento de la obra. El Grupo Neoconcreto estaba integrado por los pintores, escultores y poetas: Lygia Clark, Franz Weissman, Amílcar de Castro, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Aloísio Carvão, Décio Vieira, Willis de Castro, Hércules Barsotti, Osmar Dillon, Roberto Pontual y Ferreira Gullar.

⁷ Concepto creado por Oiticica para definir a los Bólides como estructuras más allá del objeto.

⁸ Bólido área 1 (arena), bólido área 2 (heno), bólido cama, penetrável PN5, Tenda Caetano-Gil, Penetrável Cannabiana PN 6 (espiga).

⁹ Hélio Oiticica, *Hélio Oiticica*, Catálogo, 1997, p. 12.

¹⁰ *Ibidem*, p. 135.



visión, Oiticica construyó "una especie de ensalada multimedia sin mucho sentido ni punto de vista".¹¹ La precursora de Penetrável PN3, llamada *Imagético*, nos lleva a un aparato de televisión como un *objet trouvé*. Al llegar a la salida del laberinto está la imagen como un ruido más entre tantos otros que atravesamos: las estampas impresas, el cortinado y las esquinas de la arquitectura conforman una exuberancia de imágenes que se acumulan en nosotros antes que nos devore la saturación televisiva.

Desde *Bólido homenagem a Cara de Cavalo* (1966), trabajo en el que utiliza por primera vez una imagen como forma de manifiesto en contra del asesinato del bandido Cara de Caballo, amigo de Oiticica, por los policías, hasta *Tropicália*, en su perspectiva antropofágica radical, el artista problematizó el uso de las imágenes en el arte, pero no en los sentidos pop u op, que clasifica como puramente sensorio-motores, sino como una forma de confrontación política y perceptiva. A partir del concepto de *arte ambiental* o *Suprasensorial*, desdobra su obra en una serie de experiencias inaugurales que trabajan con la inclusión del espectador en un medio creado por el artista.

Por lo tanto, la idea de inmersión del "participador" contenida en las *Cosmococas*, de un espacio que puede ser activado, enriquece la investigación del artista. Oiticica reconoce que en el cine, "el poder de la imagen como matriz-de-comportamiento que mantiene al espectador en una posición inmutable no era solo visual: era conceptual".¹² De hecho, lo que las *Cosmococas* presentan como imagen es una imagen-relación, es decir, una imagen que se constituye a partir de la relación de un espectador implicado en su proceso de recepción.¹³ Es a este espectador, transformado en "participador", en quien se delega la articulación entre los elementos propuestos, y en esa relación es que se establece un modelo posible de si-

tuación a ser vivida, una relación que es exterior a sus términos. No es el artista quien define qué es la obra, ni el propio sujeto implicado; es la relación entre esos términos la que instituye la forma. Por lo tanto, lo que las *Cosmococas* proponen es esa misma relación como forma sensible.

En *Chance-Relations*, las anotaciones de Oiticica sobre la *Cosmococa* CC4 *Nocagions*, aparece la naturaleza de esa relación que se establece como estructura al azar (*random*).¹⁴ En cada proyección se podía modificar el orden de las diapositivas. Oiticica consideró que el mismo dispositivo podía ser aleatorio, ampliando las posibilidades del participador. Las primeras cinco *Cosmococas* sitúan a ese participador en el centro de la experiencia, a partir de diferentes estrategias: la no linealidad, las variaciones del punto de vista y el agenciamiento entre los elementos de la obra, y la recepción colectiva que admite, al mismo tiempo, modos diferentes para cada participante.

No se trata sólo de generar una situación, sino también de hacer que cada uno viva nuevas sensaciones-cine, como si, incluso dentro de un grupo, cada participador pudiera escoger su propia película. En ese sentido, se deconstruye la idea de un público homogéneo y silencioso ante narrativas que le son extrañas y se crea un cosmos de sensaciones producidas, primero, por y en el cuerpo de cada integrante de las experiencias que se desarrollan. Cuando Oiticica utiliza en sus anotaciones la palabra "performance", parece referirse a ese tipo de experiencia única a ser experimentada en cada sesión.

En dichas sesiones inmersivas, con diapositivas en todas las perspectivas, lo que se configura es una alteración del modo de recepción clásico que transforma al espectador en un jugador que opera al máximo de sus capacidades de elección y de gestión de los elementos propuestos: sentado, acostado o colgando

¹¹ *Ibidem*, p. 178.

¹² *Ibidem*, p. 179.

¹³ Jean-Louis Boissier, "L'image relation", 2004.

¹⁴ Hélio Oiticica, "Quase-cinemas", 2002, p. 115.

de una red (hamaca paraguaya), es en su cuerpo donde el dispositivo cine se actualiza.

“El espacio es en cierta medida film” (*Héliotapes*)

En el texto “Color, tiempo y estructura” Oiticica insiste en los límites del plano y defiende una pintura del espacio, cuyo movimiento ocurra en el tiempo.¹⁵ Sus *Relieves espaciales* (1959) y sus *Núcleos* (1960) resuelven en aquel momento los principales ejes de su investigación. No sólo por proponer nuevas relaciones, comparadas por el artista con la estructura musical que se sustenta en las relaciones, sino también por su sentido arquitectónico que virtualiza el espacio real.

La propuesta de las *Cosmococas* incide directamente sobre la cuestión de esta virtualización del espacio. La arquitectura está hecha de imágenes, de proyecciones puras, cuya oscilación es aquella calculada por el movimiento que se produce entre las imágenes y no en las imágenes. El participante es usuario de un dispositivo proyectivo que, al mismo tiempo que muestra las imágenes fijas, mueve la percepción de aquellos que se encuentran inmersos en esa arquitectura.

En su inicio, el cine fue construido a partir de los dispositivos fotográfico y teatral; esto es, la posición del proyector repetía la posición de la cámara en su relación con lo fotografiado, y lo que era puesto en escena repetía una situación teatralizada. Recién cuando la cámara se emancipa del proyector como montaje y como filmación en movimiento el cine encuentra un lenguaje propio y se aparta de la idea de escena.

La radicalidad del *bloque de experiencias Cosmococas* instaura una doble dislocación con relación al dispositivo cine. Por un lado, se multiplica la pro-

yección, que se extiende como una construcción; por otro, el uso de las imágenes fijas retorna a lo fotográfico, que antecede y forma la experiencia del cine. Es como si Oiticica mirase, al mismo tiempo, hacia el origen del cine y hacia su futuro. Las *Cosmococas* son, simultáneamente, una deconstrucción y una reconstrucción de la experiencia del cine. De la misma forma que afirma no abandonar la pintura cuando lanza sus telas en el espacio, tampoco abandona el cine cuando lo transforma en relaciones puras, en música.

El espacio, entonces, se vuelve inmaterial, pura imagen; no una imagen perceptiva, sino una imagen-sistema en la que la sucesión produce la duración, en la que el tiempo se hace presente por medio de las relaciones establecidas. En ese sentido, Oiticica encuentra en el cine la materia tiempo que faltaba en sus experimentaciones con el espacio.

Entre-cines

Lejos de la mala conciencia del Cinema Novo, el Cinema Marginal se libera de los dilemas de la intelectualidad de izquierda y de los compromisos con la estética de indole glauberiana, y asume temas como drogas, cuerpo y sexo, en la lógica de *Bandido da luz vermelha* (*El bandido de la luz roja*, 1968),¹⁶ en donde “uno se rebaja y desmoraliza”.¹⁷ Histeria, desvío y fragmentación son marcas que se repiten en la construcción de los personajes de los films de Rogério Sganzerla, Julio Bressane, Andrea Tonacci y Neville D’Almeida, entre muchos otros. Desde el punto de vista narrativo se crean secuencias desconectadas que presentan situaciones que hacen estallar las tramas; no hay ninguna idea de representación de lo vivido, apenas imágenes-caos lanzadas a un espectador en estado de shock. La agresividad surge del horror a lo abyecto mostrado en las escenas,

¹⁵ Hélio Oiticica, “Color, tiempo y estructura”, 1997, p. 34.

¹⁶ Film de Rogério Sganzerla, propulsor del Cinema Marginal.

¹⁷ Lema que el bandido repite a lo largo del film.



por ejemplo, de crímenes y vómitos. La reacción del público deja de ser intelectual, como en el Cinema Novo, y pasa a ser visceral.

Glauber Rocha llegó a tildar al Cinema Marginal de "Udigrundi" como una versión tupiniquim del Underground Cinema de Nueva York. La cólera glauberiana es inevitable ante un cine que abandona la misión de *inventar un pueblo*, como defendía el Cinema Novo, y se contenta con mostrar un Brasil alejado de las utopías y crudo ante el caos urbano.

El Cine Underground americano exhibía, también a fin de los años 60, imágenes de lo marginal de la cultura de masas. Algunos films de Andy Warhol, por ejemplo, mostraban la droga impregnando los cuerpos filmados (*Flesh*, 1968), largas horas de sueño (*Sleep*, 1963) o también retratos en movimiento (*Screen test*, 1965). Las imágenes eran capturadas a 24 cuadros por segundo y proyectadas sobre una tela a 16 cuadros por segundo. El hecho de usar telas de pintura como soporte para la proyección ponía directamente en debate la relación entre pintura y cine, o sea, proponía al cine como una "pintura en movimiento". Se trataba, entonces, de lo opuesto a la celebración pop que Warhol tanto trabajó en su obra: en esas imágenes, el artista celebraba lo marginal y banal del *star system*. Las *Cosmococas* muestran también lo opuesto a las estrategias tropicalistas de elogio a la mezcla y de reciclaje de los elementos populares, una vez que las figuras celebradas surgen del polvo, lejos de la imagen glamorosa de las estrellas.

En *Histoire (s) du Cinéma*,¹⁸ Jean-Luc Godard repite varias veces en *off*, en el inicio del film, "Histoire avec un S", Historia con S, Historias del Cine. Godard se refiere, al mismo tiempo, a las muchas versiones de la historia del cine, como a los muchos films que constituyen cada uno de ellos una historia, y muestra, con imágenes y sonidos, que todas esas versiones son montajes:

[...] pensando en la evolución de GODARD, lo que más me interesa no son las "innovaciones cine", sino en qué medida esas innovaciones devoran la razón de ser del cine. [...] en experiencias extremas de cine, toda "innovación" es "decoración" y, en un intento por ver más allá, es el "fin del cine" como un lenguaje trascendente. ¿El cine pasaría a ser instrumento?¹⁹

De acuerdo con Oiticica, después de Godard se hacen evidentes los límites del cine como experiencia vococentrista y narrativa. Se trata de acelerar y multiplicar los montajes cine, incorporando y fragmentando el lenguaje como proceso no lineal y no acabado.

Cosmococas

La materia escogida por los artistas para la composición de las *Cosmococas* es la cocaína.²⁰ Este *cosmos*, sin embargo, no se confunde con los aspectos de miseria y violencia hoy manipulados por el tráfico de drogas. En la década de 1970, cuando esas experiencias fueron pensadas, el uso del polvo blanco daba materialidad a la irreverencia de artistas que no querían ser confundidos con los sistemas dominantes del arte y el cine. El blanco sobre blanco al que se refería Oiticica no es el fondo, sino el primer plano de una serie de experiencias que no hacen apología de la droga, de la misma manera que Baudelaire tampoco hacía un elogio del hachís, sólo nos inundaba con sus sensaciones, desviando nuestros comportamientos instituidos.

CC1 *Trashiscapes*

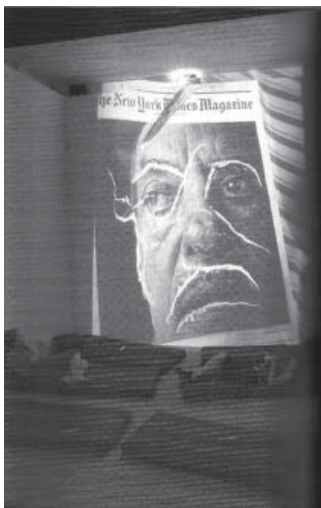
En la cubierta de la revista *New York Magazine* vemos la foto del cineasta Luis Buñuel con una navaja

¹⁸ En esa obra, Godard utiliza el video como medio de investigación, de descripción y de deconstrucción de toda la memoria visual y sonora del cine.

¹⁹ *Cuadernos*, apuntes del 22 de junio de 1973, pp. 10-11.

²⁰ Oiticica nunca vio las *Cosmococas* montadas. Las CC1 y CC2 fueron expuestas en Rotterdam, París, Barcelona, Lisboa y Minneapolis recién en 1992, la CC5 en Nueva York, en 1995; siempre sobre la base de sus instrucciones y con la presencia de Neville de Almeida.

superpuesta en la línea blanca que corta el ojo del director, como la imagen del ojo cortado en su film *El perro andaluz*. La imagen de Buñuel es multiplicada por las proyecciones, pero el participante es *invitado* a echarse en la estera y limarse las uñas. La idea de corte, tan fundamental en el cine, es experimentada por un espectador distraído a partir del *corte* de sus propias uñas. La música característica nordestina descontextualiza las imágenes que se tornan puro ruido para la deconstrucción del visitante.



Trashiscapes, 1973

CC2 *Onobject*

"Alguna cosa como Yoko", fijan las instrucciones. La cubierta del libro de Heidegger *La pregunta por la cosa* aproxima los procesos conceptuales del pensador y de los artistas. La cubierta de Yoko y los contornos de polvo muestran la desacralización del conocimiento por medio de diferentes movimientos artísticos, al mismo tiempo que indican una cuestión común a la complejidad filosófica y a la sensibilidad artística: ¿qué es una cosa? ¿Se trata de una cosa o de la representación de una cosa?

CC3 *Mayleryn*

Cinco proyectores iluminan las fotografías de Marilyn Monroe maquillada con cocaína. El polvo recorta el ojo, marca la ceja, pinta los labios, el blanco cubre y descubre: "El maquillaje se esconde en la propia disposición que asume como si fuera parte del diseño".²¹ Oiticica superpone objetos sobre una foto y fotografía las interferencias: navaja, cuchillo, tijera, dólar, papel. En una sala blanca, con el suelo lleno de arena y cubierto de vinilo, nos hallamos inmersos en una secuencia de imágenes que revelan la intervención del gesto del artista sobre fotos de una fotografía de la diosa de Hollywood en las cuatro paredes y en el techo, en un tiempo fragmentado, entrecortado y puntuado por el ritmo de la música latina.



Mayleryn, 1973

CC4 *Nocagions*

Una piscina en medio de tapas de John Cage, maquilladas con hileras de polvo blanco sobre el fondo blanco del libro *Notations*. El agua es más una

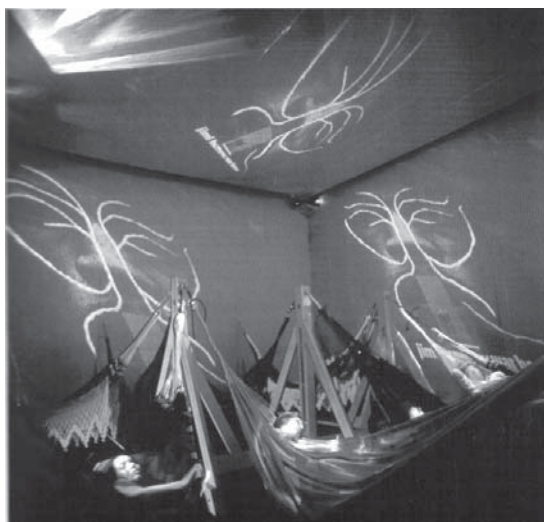
²¹ Hélio Oiticica, *op. cit.*, 1997, p. 177.



imagen y superficie natural para la proyección de los movimientos de los participantes. Oitica se refiere a ese proyecto como una posible poesía, música, cuasi-cine, experimento cinético, multimedia; no se reduce a ser apenas una cosa, sino un programa abierto al ejercicio de la libertad.

CC5 *Hendrix-War*

Se trata de un homenaje a Jimi Hendrix. El polvo acentúa las líneas del rostro del rock. Vemos a Hendrix en las cuatro paredes y oímos su música, mientras que balanceamos una red. Oitica decía que la samba prende al hombre a la tierra mientras que el rock lo retira (*Héliotapes*). Tal vez por eso la danza en las redes suspendidas amplifica el movimiento entre las imágenes proyectadas.



Hendrix-War, 1973

En una época en que las instalaciones multiplican las pantallas y generan nuevos accesos a las imágenes por medio de sensores y programas interactivos, el dispositivo inventado por Hélio Oitica y Neville D'Almeida habilita estructuras poéticas *low tech* que maravillan nuestros sentidos. Es entonces como instrumento, como medio y multimedia, que el cine es apropiado por estos artistas. "Lo propuesto se da siempre como *play* [...], *chance-play* en un lanzamiento de dados, y nunca como fijación en modelos de participación como invención".²²

Una vez más, Oitica actualiza el lanzamiento de dados de Mallarmé, al ver al participante devenir jugador. Hoy, el arte *game* coloca, tanto en el cine como en muchas instalaciones contemporáneas, la figura del jugador. *Elephant* (2003) muestra al público una perspectiva que se desplaza por detrás de los personajes como en los *videogames*; o sea, nos desplazamos junto con los personajes en vez de simplemente asistir a sus movimientos.²³ Además de eso, el montaje multiplica los puntos de vista sobre el mismo acontecimiento. La instalación de Christian Boltanski también trabaja con la idea del jugador, una vez que, al accionar botones, escogemos en qué momento de la historia reciente decidimos parar las imágenes de las noticias que están aceleradas.²⁴


Hoy también podemos visitar una instalación de James Coleman y asistir a la alteración de las velocidades en sus proyecciones de diapositivas, que provocan la disolución entre las imágenes; o *EVE (Extended Virtual Environment)*, de Jeffrey Shaw, de 1993, en donde el espectador penetra en un espacio circular y asiste a un film proyectado sólo en el punto en donde mira, mientras que el resto del domo permanece sin imágenes, en función de la captura

²² *Ibidem*, p. 181.

²³ Film de Gus Van Sant (2003) sobre la tragedia en el Columbine High School, en Estados Unidos.

²⁴ *Seis septiembres (Six septembres)* es una instalación de Christian Boltanski presentada por el Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris/ ARC, resultante de una invitación del Institut National de l'Audiovisuel para que el artista visite sus archivos. A partir de la fecha de su nacimiento, 6 de septiembre de 1944, Boltanski selecciona noticias cinematográficas, y después televisivas, hasta el 2004. Las secuencias son aceleradas, proyectadas en tres pantallas y dispuestas por un sistema interactivo que permite al visitante detener la imagen.

de sus movimientos por sensores que informan al sistema el punto hacia el cual mira el espectador. La experiencia de Shaw hace coincidir en el mismo espacio-tiempo al espectador y a la imagen, por medio de la omnipresencia del mirar.

Aunque el dispositivo cine esté siendo desplazado por el arte contemporáneo en función también del uso de las nuevas tecnologías de *input* y *output* de la imagen en tiempo real, la investigación conceptual de esos procesos se da hace mucho, desde el *Napoleón* (1927) de Abel Gance, proyectado en tres pantallas en el cine mudo, o en los filtros de cine de la imagen detenida de Michael Snow. De esta historia forma parte, de manera indiscutible, el bloque de experiencias de Hélio Oiticica y Neville D'Almeida, que, además de expandir el cine, incluye de forma única la sensualidad del "participador". 

Bibliografía

BOISSIER, Jean-Louis: "L'image relation", en *La relation comme forme*, Genève, Centre pour l'Image Contemporaine, 2004.

OITICICA, Hélio: "Quase-cinemas". *Hélio Oiticica*, Wexner Center for the Arts y Hatje Cantz Publishers, 2002.

OITICICA, Hélio: "Color, tiempo y estructura", en Catálogo, Río de Janeiro, Centro de Arte Hélio Oiticica, 1997.

OITICICA, Hélio: *Hélio Oiticica*, Catálogo, Río de Janeiro, Centro de Arte Hélio Oiticica, 1997.



La forma cine: variaciones y rupturas¹

► Escribe **André Parente**

Artista e investigador. Doctor en Cine por la Université Paris VIII, donde estudió bajo la orientación de Gilles Deleuze (1982-87). En ese año fue nombrado profesor de la Universidad Federal de Rio de Janeiro, donde fundó el Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem). Desde 1977, ha realizado numerosos videos, films e instalaciones, en los cuales predominan la experimentación y la dimensión conceptual. Entre sus libros se destacan *Cinema o simulacro* (Pazulin, 1998), *O Virtual e o hipertextual* (Pazulin, 1999), *Narrativa e Modernidade: Os Cinemas nao-narrativos de posguerra* (2000) y *Cinema et narrativité* (L-Harmattan 2005).

Como punto de partida se impone esta cuestión: ¿de qué modo los nuevos medios transforman el dispositivo del cine en sus dimensiones primordiales: la arquitectónica (condiciones de proyección de las imágenes), la tecnológica (producción, edición, transmisión y distribución de las imágenes) y la discursiva (*découpage*, montaje, etc.)? ¿Cómo es que esas experiencias crean nuevos desplazamientos o puntos de fuga con relación al modelo de representación instituido?

Como punto de llegada sostenemos la apuesta de que la noción de dispositivo nos permite repensar el cine, evitando fragmentaciones y determinismos tecnológicos, históricos y estéticos. Al contrario del cine dominante, muchas obras cinematográficas reinventan el dispositivo cinematográfico, sea multiplicando las pantallas y explorando otras duraciones e intensidades, sea transformando la arquitectura de la sala de proyección y tendiendo otras relaciones con los espectadores.

Cuando hablamos hoy de las transformaciones en curso en el cine, cada vez más, somos llevados a problematizar el dispositivo en lo que hace a sus aspectos conceptuales, históricos y técnicos. Por otro lado, asistimos claramente al proceso de transformación de la teoría cinematográfica, esto es, de una teoría que ya no piensa la imagen como un objeto, sino como acontecimiento, campo de fuerzas o sistema de relaciones que pone en juego diferentes instancias enunciativas, figurativas y perceptivas de la imagen.

Traducción: Melissa Mutchinick

Revisión técnica: Eduardo A. Russo.

¹ Texto original: André Parente, "A forma Cinema: Variações e Rupturas", en Katia Maciel, *Transcineas*, Rio de Janeiro, Contracapa, 2009, pp. 23-47.

La forma cine

Habitualmente, cuando pensamos en cine, la imagen que nos viene a la cabeza es la de un espectáculo que involucra al menos tres elementos: una sala de cine, la proyección de una imagen en movimiento y un film que cuenta una historia en aproximadamente dos horas. Como ejemplo de lo que viene siendo dicho sobre las nuevas tecnologías de la comunicación, podemos afirmar que, en su dispositivo, el cine hace converger tres dimensiones: la arquitectura de la sala, heredada del teatro a la italiana –los anglosajones usan, hasta hoy, el término *movie theatre* para designar esa sala–; la tecnología de captación/proyección, cuyo patrón fue inventado a fines del siglo XIX, y la forma narrativa (estética o discurso de transparencia) adoptada por los films a principios del siglo XX, sobre todo el cine de Hollywood, bajo la influencia de la voluntad de viajar sin desplazarse. Se trata de un deseo que emergió con fuerza durante el siglo XIX en los dispositivos de proyección de fantasmagorías y en los dispositivos inmersivos, en particular los panoramas y la fotografía estereoscópica, pero sobre todo en la novela, entre ellas las de Honoré de Balzac y Charles Dickens, con sus nuevas técnicas de delineamiento de los personajes, las acciones, el espacio y el tiempo.

Cuando se dice que los hermanos Lumière inventaron el cine, se olvida con mucha frecuencia que su cine sólo contenía las dos primeras dimensiones citadas. Apenas recientemente se comenzó a distinguir el cine de los primeros tiempos (1896-1908), el cine de atracciones (Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning, etc.), del cine narrativo clásico, que surge después de ese período. De hecho, la historia del cine primitivo es interesante porque nos permite separar dos momentos absolutamente diferentes: el de la emergencia de un dispositivo técnico (el cine como dispositivo espectacular de producción de fantasmagorías) y aquél, fruto de un proceso de instituciona-

lización sociocultural del dispositivo cinematográfico (el cine como institución de una forma particular de espectáculo), estos es, el cine entendido como formación discursiva.

Así, al afirmar hoy que las nuevas tecnologías, por un lado, y el arte contemporáneo, por el otro, están transformando el cine, es preciso preguntar de qué cine se trata. El cine convencional, que de ahora en adelante llamaremos de "forma cine", es apenas la forma particular de cine que se tornó hegemónica, vale decir, un modelo estético determinado histórica, económica y socialmente. Se trata de un modelo de representación: "forma narrativa-representativa-industrial" (NRI, término acuñado por Claudine Eizykman), "modo-de-representación-institucional" (MRI, empleado por Noël Burch)² o "estética de transparencia" (utilizado por Ismael Xavier).³

El cine, en su condición de sistema de representación, no nace con su invención técnica, pues cristalizarse y fijarse como modelo lleva cerca de una década. Como el libro contemporáneo, es un dispositivo complejo que envuelve aspectos arquitectónicos, técnicos y discursivos –por sí sólo, cada uno de ellos es un conjunto de técnicas–, todos encaminados a la realización de un espectáculo que genera en el espectador la ilusión de que está delante de los propios hechos y acontecimientos representados.

No debemos permitir, por tanto, que la "forma cine" se imponga como un modo dado, natural, como una realidad inexorable. La propia "forma cine" es una idealización. Se debe decir que no siempre hay sala, que la sala no siempre es oscura, que el proyector no siempre está escondido, que el film no siempre se proyecta (muchas veces, y cada vez más, es transmitido por medio de imágenes electrónicas, en la sala o en otros espacios) y que éste no siempre cuenta una historia (muchos films son de atracción, abstractos, experimentales, etc.). La historia del cine tiende a resaltar los pequeños y grandes desvíos producidos en

² Noël Burch, *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*, 1991.

³ Ismael Xavier, *Discurso cinematográfico: a opacidades e a transparência*, 1977.



ese modelo, como si este se constituyese apenas de lo que fuera que contribuya para su desarrollo y su perfeccionamiento.

El cine siempre fue múltiple, pero esa multiplicidad se encuentra, por así decirlo, encubierta por su forma dominante. A lo largo de su historia hay cinco momentos fuertes que se caracterizan por sus grandes transformaciones y experimentaciones en cuanto al dispositivo cinematográfico, sobre todo en la posguerra: *cine del dispositivo*, *cine experimental*, *arte video*, *cine expandido* y *cine interactivo*. Antes de abordarlos, debemos situar algunas cuestiones conceptuales.

El término dispositivo

Como concepto, el dispositivo surge en los años setenta entre los teóricos estructuralistas franceses Jean-Louis Baudry, Christian Metz y Thierry Kuntzel, para definir la disposición particular que caracteriza la condición del espectador de cine, próxima a los estados de sueño y de alucinación. En sus dos ensayos seminales, "Efectos ideológicos producidos por el aparato de base" (1970) y "Dispositivo: aproximaciones metapsicológicas a la impresión de realidad" (1975), Baudry sienta las bases para discutir la responsabilidad del dispositivo en los efectos producidos por el cine sobre el espectador ("efecto cine").⁴ Esos efectos dependen no tanto de los films y de la organización discursiva (o lenguaje, según la óptica de la semiología del cine), cuanto del dispositivo del cine considerado en su conjunto (cámara, moviola, proyector, etc.) y de las condiciones de proyección (sala oscura, proyección por detrás del espectador, inmovilidad de éste, etc.).

Como el prisionero de la caverna de Platón, el espectador es víctima de una ilusión (impresión de realidad) o alucinación, una vez que confunde las representaciones con la propia realidad. El cine es visto, por tanto, como una máquina de simulación, una especie

de *Matrix*. Según Baudry, en la demostración de la metáfora de la caverna, Platón refiere a la descripción de un dispositivo en el que el espectador se encuentra en una situación similar a la del cine (inmovilidad, sala oscura y proyección por detrás de él). En estos términos, no sólo el cine posee un dispositivo específico, cuyo efecto básico consiste en la producción de impresión de realidad; como dispositivo cinematográfico tiene aspectos materiales (aparato de base), psicológicos (situación espectral) e ideológicos (deseo de ilusión) que contribuyen a conformar esta impresión. Según Baudry, el dispositivo es un aparato ideológico, cuyo origen reside en la voluntad de dominación burguesa creada por la imagen perspectivista, por medio de la cual se produce una ceguera ideológica o alienación fetichista, que remite a esa voluntad de dominación.

Es importante remarcar que los artículos de Baudry sobre el dispositivo cinematográfico surgen en el momento en que emerge la crítica al cine de representación, esto es, a un cine que pretende crear en el espectador el sentimiento de que el film muestra una realidad cuya significación preexiste al film entendido como discurso (estética de transparencia). Para Baudry, pero también para los teóricos de la "deconstrucción", sobre todo aquellos ligados a las revistas *Cahiers du Cinéma* y *Cinétique*, se trata de poner fin al pensamiento metafísico (sea éste existencial, fenomenológico u otro) según el cual el lenguaje, el sujeto y la percepción son los fundamentos de la representación del mundo. Para ellos, la idea de un discurso claro y sin lagunas, formulado en los términos de una equivalencia entre la imagen y lo real, el de que el discurso da el sentido del mundo, es una idealización. La impresión de realidad generada por el cine clásico, en la óptica de Baudry, es fruto de un proceso de reificación de la imagen, de una articulación ideológica determinada a ocultar los procesos de representación implicados por el cine, como si éste pudiese decir las verdades del mundo sin intermediación.

⁴ Jean-Louis Baudry, *L'effet-cinéma*, 1978.

En ese contexto entran en escena las influencias del psicoanálisis (vía Jacques Lacan) y del marxismo (vía Louis Althusser) en sus vertientes estructuralistas. Del marxismo, Baudry busca aprehender los efectos ideológicos generados por el dispositivo cinematográfico. Más allá de su contenido, el cine dominante se constituye en un sistema en que el principal efecto ideológico se da por medio de la ocultación del trabajo que transforma la percepción de una representación en una impresión de realidad. El valor ideológico agregado (la impresión de realidad) es correlato de lo que ocurre en el sistema de producción capitalista, en el que la ocultación del proceso de producción de las mercancías conduce a un valor agregado económicamente. Del psicoanálisis, por su parte, Baudry extrae la idea de que el cine reproduce la dinámica de nuestro dispositivo psíquico, reactualizando mecanismos que están en la base de nuestro "yo": sueños, alucinaciones, lapsus, etc. De esta forma, no únicamente el psicoanálisis se torna un instrumento privilegiado para entender al cine, sino también cómo este, de cierto modo, se torna un dispositivo inconsciente con sus duplicaciones, reflejos y disfraces. El cine es una máquina para crear una especie de plenitud ilusoria típica de los fenómenos que nos dan una imagen a cambio de un mundo.

Es por esto que, de acuerdo con Baudry, el dispositivo cinematográfico –la proyección, la sala oscura, la inmovilidad del espectador– representa el estadio del espejo descrito por Lacan, en el cual un niño entre ocho y dieciocho meses, al verse reflejado, se constituye en sujeto por medio de su identificación con la imagen de su cuerpo unificado. Tal situación es análoga a aquella vivida por el espectador de cine, una vez que ambos son víctimas de una submotricidad y de una superpercepción. El dispositivo cinematográfico tiene que ver con el dispositivo psíquico porque, en ellos, el sujeto es una ilusión producida a partir de un lugar. Por encontrarse en el centro de la escena,

"el espectador se identifica menos con lo que es representado en el espectáculo que con lo que produce el espectáculo: con lo que no es visible, pero se torna visible". Se trata, tanto en el cine como en el estadio del espejo, de un sujeto trascendental que se constituye por encontrarse en el centro, y que, estando en el centro, se siente como condición de posibilidad de lo que existe.

Más allá de esto, esa relación trae consigo el proceso genético de las relaciones estructurales, en que oposición y falta son determinantes. Como en el dispositivo de representación conocido como campo/ contra-campo, el dispositivo cinematográfico es un conjunto de relaciones en el que cada elemento se define por oposición a los demás (presente/ausente) y en el que el espacio del ausente (imaginario) se torna el lugar (él es que torna visible) donde una no-presencia se mezcla, o mejor, se superpone a una presencia.

El análisis de Baudry nos lleva a dos observaciones principales. La primera expresa que, para él, el dispositivo es fruto de una visión sincrónica que desprecia sus transformaciones históricas. La segunda es que, en su crítica del cine dominante, y tal vez por cierta preocupación por la cuestión de la especificidad, deja de lado la organización discursiva del cine, uno de los puntos centrales de la crítica que se venía tejiendo al modelo de representación del cine comercial.

Jean-Louis Comolli, en el ensayo titulado "Técnica e ideología: cámara, perspectiva, profundidad de campo", transfiere para la organización discursiva lo que en Baudry parece ser un efecto específico del aparato de base por la cámara/ proyección.⁵ Hoy, está claro que el dispositivo cinematográfico presenta, junto con sus dimensiones arquitectónicas y técnicas, una dimensión discursivo-formal o estético-formal, que es pieza fundamental en la constitución de un modelo de representación institucional, cuyas bases se encuentran en el cine clásico, en particular en el hollywoodiano.

⁵ Jean-Louis Comolli, "Técnica e ideología: cámara, perspectiva, profundidad de campo", 1971.



A lo largo de la historia oficial del cine, hubo en su margen varias experiencias de variación y desvío de ese modelo ilusionista y de la estética de transparencia, que sólo existen como proyecto ideológico y modelo teórico.

Cuestión filosófica

Dejando de lado los efectos de igual manera idealistas del pensamiento de la falta y de la ocultación, interesa en el pensamiento relacional de Baudry, vía estructuralismo, el hecho de que el dispositivo también es un campo de fuerzas de relaciones de elementos heterogéneos, simultáneamente técnicos, discursivos, arquitectónicos y afectivos. El pensamiento estructuralista, un pensamiento del dispositivo por excelencia, busca analizar los campos de fuerza y las relaciones que constituyen los sujetos y los signos de los sistemas culturales, más allá de sus particularidades psicológicas (personalidad) y metafísicas (significación). En otras palabras, se trata de un pensamiento relacional, aunque guarda vestigios del idealismo, ya que cree, sea en estructuras esenciales y formas *a priori* (por ejemplo, el incesto y la castración para el psicoanálisis y para la antropología), sea en la homogeneidad de los elementos que forman la estructura (pertenecientes a una misma naturaleza).

Según Michel Foucault, un dispositivo posee tres niveles de agenciamiento: 1) el conjunto heterogéneo de discursos, formas arquitectónicas, proposiciones y estrategias de saber y de poder, disposiciones subjetivas e inclinaciones culturales, etc.; 2) la naturaleza de la conexión entre esos elementos heterogéneos, y 3) la *episteme* o formación discursiva en sentido amplio, resultante de las conexiones entre los elementos. En verdad, la visión sistemática de la concepción foucaultiana está plenamente contemplada en las dos vertientes etimológicas del vocablo dispositivo: en cuanto al término *disponere*, en latín, describe la configuración de los diferentes elementos de un conjunto; con relación a *sistema*, en griego expresa

el lado sistemático del conjunto, cuyo cuerpo posee consistencia, o sea, se trata de un conjunto en que el todo es más que la suma de las partes.

Hay dispositivo desde que la relación entre elementos heterogéneos (enunciativos, arquitectónicos, tecnológicos, institucionales, etc.) concurre para producir efecto de subjetivación en el cuerpo social, sea él de normalidad o desvío (Foucault), de territorialización o desterritorialización (Deleuze), o bien de apaciguamiento o intensidad (Jean-François Lyotard). En ese sentido, la gran ventaja de pensar al dispositivo es escapando de las dicotomías que están en la base de la representación, entre ellas sujeto y objeto, imagen y realidad, lenguaje y percepción. Por naturaleza, el dispositivo es rizomático, aspecto que, de cierta forma, nos permite disolver ciertas fragmentaciones y oposiciones que, en muchas situaciones, no solo paralizan nuestros pensamientos –lenguaje y percepción, discurso y afecto, sujeto y objeto, arte y tecnología, pre- y pos-cine, etc.–, sino que crean falsas oposiciones, otra manera de decir que debe ser entendido más allá de sus determinaciones técnicas o materiales.

Por ejemplo, para Foucault, el proceso de producción de la subjetividad-prisión jamás estuvo restringido al espacio de una prisión ni tampoco a su forma arquitectónica panóptica. Desde siempre, el panóptico fue una matriz conceptual, un diagrama, una manera de decir que estamos en la prisión, en la fábrica, en la escuela, en la familia, desde que introyectamos la disposición disciplinar implicada por tales espacios; desde el momento en que nos aposentamos del "muro de la prisión" (en verdad, el sistema de control de sí producido por el dispositivo del panóptico), lo acarreamos por donde andemos, vale decir, por todo el campo de la sociedad disciplinar. Ocurre lo mismo con el cine. Hoy, el "efecto cine" (Baudry) está por todos lados, en la sala y fuera de ella, en otros espacios como la televisión, Internet, el museo y la galería de arte, pero también en medios como la pintura icónica pos-modernista de los años setenta y ochenta, la fotografía y la historieta.

El concepto de dispositivo tiene una fuerte historia filosófica en la obra de los grandes filósofos posestructuralistas, en particular los ya citados Michel Foucault, Gilles Deleuze y Jean-François Lyotard. Para ellos, el efecto producido por el dispositivo en el cuerpo social se inscribe en las palabras, las imágenes, los cuerpos, los pensamientos y los afectos. Por este motivo Foucault se refiere a dispositivos de poder y de saber; Deleuze, a dispositivos de producción y de subjetividad, y Lyotard, a dispositivos pulsionales. Cada uno de ellos hace uso del concepto para analizar una obra en la que la cuestión del dispositivo es una suerte de manifiesto de su pensamiento.

Para Foucault, el panóptico era el prototipo propio de las sociedades disciplinares y el cuadro *Las meninas*, de Velásquez, una *opera prima* del problema de la representación en general. Lyotard piensa la pintura como dispositivo pulsional, esto es, la pintura ya no puede ser vista como representación, pues transforma la energía por ella suscitada en los espectadores, que dejan de ser pasivos y se tornan el vector de la actualización sensorial y afectiva de la obra. En materia de arte, la única regla común a dispositivos tan distintos es que los efectos sean intensos y los afectos, durables. Ya Deleuze se consagró al estudio del cine porque, según él, se trata del único dispositivo capaz de darnos una percepción directa del tiempo. Cuando los cineastas de posguerra inventaron la imagen-tiempo, se creó un cortocircuito indiscernible entre lo real y lo virtual, o sea que ésta nos llevó a una cuestión simultáneamente artística, filosófica y política.

Lo virtual no se opone a lo real, sino a los ideales de verdad que son la más pura ficción. Tanto en la filosofía como en la ciencia y el arte, el tiempo es el operador que pone en crisis la verdad y el mundo, la significación y la comunicación. La contemporaneidad nace de la crisis de la representación justamente porque surge con ella, en primer plano, la cuestión de la producción de lo nuevo. Esto es lo que escapa a la representación, pero también lo que significa la emergencia de la imaginación en el mundo racional

y, consecuentemente, en un mundo que se liberó de los modelos de verdad. La razón de eso es muy simple: el tiempo de la verdad (verdades y formas eternas de lo que lo moderno todavía es tributario) es sustituido por la verdad del tiempo como proceso de producción de lo nuevo. "El tiempo es invención, o él no es nada", expresa Henri Bergson. El tiempo es puro proceso y, como tal, no para de desdoblarse, atravesando pasados no necesariamente verdaderos (Hombre: "Yo te encontré el año pasado en Marienbad"; Mujer: "No, no me encontraste") y presentes *incomprensibles* (hubo y no hubo encuentro el año pasado en Marienbad).

Algunos teóricos del cine contemporáneo, en gran parte inspirados en las obras de Deleuze, Foucault y Lyotard, problematizan la cuestión del dispositivo al menos por dos razones. En primer lugar, para mostrar que el cine, en la condición de dispositivo, produce una imagen que escapa a la representación, a los esquematismos de la figura y del discurso, del lenguaje y sus cadenas significantes, de la significación como proceso de reificación. En segundo, para enfatizar, por detrás de las alianzas establecidas por el cine con otros dispositivos y medios de producción de imagen, un proceso de desplazamiento del primero con relación a sus formas de representación dominante. En ese contexto, Raymond Bellour lanza el concepto de "entre-imágenes" para comentar el vasto campo de encuentro entre el cine y las imágenes electrónicas y digitales (= nuevos medios); Philippe Dubois analiza el *efecto* "film" o el "movimiento improbable", como forma de aludir a la hibridación entre el cine y las artes plásticas, en especial la fotografía; Serge Daney reflexiona sobre los *efectos* "manieristas" probados por los encuentros entre el cine y la imagen electrónica, sobre todo la televisión; Jacques Aumont concibe la idea del "ojo interminable" para *expresar* las relaciones del mirar del cine con el de la pintura; Noël Burch nombra como "tragaluz del infinito" al espacio virtual creado por el cine con su *découpage* y montaje clásico. Entre esos autores, a los cuales se podrían sumar muchos otros, como Anne-Marie Duguet y Jean-



Paul Fargier, la idea común es que el videoarte es el elemento que, por excelencia, promueve el proceso de desterritorialización del cine y lleva a una nueva forma de pensar el pasaje entre imágenes, de la *ta-voletta* a los actuales dispositivos de realidad virtual.

El dispositivo como concepto: estado del arte

No fue preciso esperar por los teóricos anglosajones de inspiración cognitiva y analítica de los años ochenta (David Bordwell, Noël Carroll, Murray Smith, etc.), para que se criticase la noción de dispositivo y otras relacionadas a ella (espectador, sutura, narrativa clásica y ficción, entre otros), por implicar generalizaciones y abstracciones que no tienen en cuenta la textualidad filmica. Lo que está en la base de esas críticas es la supuesta pasividad del espectador, que subyace una reducción de la narrativa cinematográfica, sea ella clásica o no. De hecho, al intentar comprender el film, el espectador lo construye.

Esta visión repercute en un conjunto de cuestiones ligadas a las teorías del cine como medio. En su gran mayoría, las teorías de los medios son monopolizadas por una visión moralizadora, en la que, por un lado, están los sistemas de comunicación y, por otro, la sociedad y sus espectadores, víctimas de los mensajes vehiculizados por esos sistemas. Se tiene una situación de terror, en la que la sociedad es dominada por el monstruo del medio, que se le impone con mensajes de eficacia pavloviana. Desde otra perspectiva, los medios y los lenguajes son absolutamente disecados y su subjetividad, vaciada: todo lo que escapa a la masacre de los medios, todo lo que es ético, político, poético o interactivo, es inmediatamente eliminado, a la luz de una teoría de la manipulación absoluta.

Hoy vemos, cada vez más, surgir aquí y allá un nuevo rumbo en las investigaciones, difíciles de ser nombradas, ya que son muy diferentes entre sí. Esas investigaciones, sin embargo, tienen en común la

necesidad de reintroducir, en las teorías de la comunicación, dimensiones no deterministas, ontológicas y subjetivas. El trabajo de producción de una nueva subjetividad gana fuerza con el horizonte virtual progresivamente abierto por las nuevas tecnologías de la comunicación.

Sin duda, podemos decir que la comunicación es la dimensión más nueva de la fuerza social productiva, y eso no sólo porque el proceso de producción deja de ser el que se realiza en las fábricas, pasando a ocupar todos los lugares donde el sujeto es producido para desear el producto que, *socialmente*, él ayuda a fabricar. Es preciso ir más allá y destacar el trabajo de todos aquellos que, de alguna forma, repiensen los dispositivos como equipamientos colectivos de subjetivación, reintroduciendo directa o indirectamente en la teoría de la comunicación dimensiones autopoiéticas y creativas, esto es, agenciamientos colectivos que hacen emerger nuevas subjetividades en el tejido de la comunicación mediática: el orden del discurso (Foucault, Deleuze, Félix Guattari, Michel de Certeau, Roger Chartier), la historia de las tecnologías cognitivas (Jack Goody, André Lehou-Gouhan, Elizabeth Eisenstein) y los conceptos de interface, simulación y redes (Bruno Latour, Michel Callon, Pierre Lévy).

Es en este contexto que se sitúan los trabajos de personas como Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning y Jacques Aumont, que problematizaron el dispositivo por medio de múltiples perspectivas. Los trabajos de esos autores nos conducen a plantear, entre otras, estas cuestiones: ¿en qué medida el dispositivo cinematográfico es transhistórico y transmediático? ¿Habría sólo uno o varios dispositivos cinematográficos en los cuales convergieran los dispositivos llamados precinematográficos? ¿De qué modo el cine, entendido como dispositivo, y otros dispositivos que lo precedieron pueden ser reducidos a un mismo deseo de ilusión que remonta a la perspectiva renacentista? ¿Por qué razón el cine se confunde con un medio más frecuentemente de lo que ocurre con otros dispositivos de imágenes que lo precedieron

o que lo sucedieron (nos referimos aquí a dispositivos ópticos, como los panoramas)?

Investigaciones históricas, sobre todo aquellas realizadas en torno del centenario del cine, muestran que el modo de funcionamiento del cine-representativo-institucional, a partir del cual se forjó el concepto de dispositivo, difiere mucho del cine primitivo. Entre ellas, se destaca el análisis de Tom Gunning, para quien el cine de los primeros tiempos privilegia el polo de atracción (analítico), en detrimento del polo narrativo (sintético). ¿En qué medida, entonces, el concepto de dispositivo nos permitiría comprender de manera más acertada las rupturas narrativas y la expresividad atractiva de los cines experimentales y modernos? ¿Sería el caso de preguntarnos hasta qué punto los efectos espaciales del cine americano actual desempeñan un papel comparable al de las atracciones en los primeros films realizados?

Muchos autores abordaron la cuestión del dispositivo en una perspectiva transmediática, valiéndose de la idea de que el deseo de ilusión, generado por el aparato de base del cine, remonta a otros dispositivos desde la creación de la perspectiva renacentista. Recordemos que, recientemente, algunos estudios indicaron al dispositivo panorámico como medio autónomo, cuya función primordial consistiría, antes del cine, en producir la entrada del espectador en la imagen.⁶ ¿En qué medida es posible considerar un medio a un dispositivo como el panorama o el cine?

El concepto de dispositivo, entendido de manera transhistórica, ha sido utilizado con relación a la historia de los medios por muchos autores. La premisa general es que el dispositivo cinematográfico es un modelo teórico que funciona como una estructura ideológica que, por haber pasado por ciertos momentos fuertes de la historia de los medios de imágenes, como los de la emergencia de los panoramas y de la fotografía, y culminar en la idea de un cine total (como lo entendía André Bazin), daría sentido histórico a un

proceso de evaluación de los dispositivos de imágenes iniciados con la perspectiva renacentista. Hoy, por lo tanto, el proceso de reinterpretación del dispositivo cinematográfico en una perspectiva pragmática nos permite historiarlo, al menos, de dos modos.

En primer lugar, por la comprensión de que un único dispositivo puede dar lugar a diferentes modos de representación y visiones del mundo. Es el caso, por ejemplo, de la cámara oscura, que en el siglo XVIII se torna el modelo de percepción pasiva, descarnada, objetiva, y en el siglo XIX, el modelo de una percepción activa, encarnada, subjetiva.⁷ En otras palabras, un mismo medio puede esconder, detrás de una aparente identidad, diferentes dispositivos.

En segundo lugar, por las diferencias, y no por las similitudes, de dispositivo entre los medios. El panorama puede traer consigo algunos gérmenes del cine, como medio de transporte o estética de transparencia, pero no contienen una serie de otras cuestiones en él existentes, entre ellas las de montaje, extracampano, movimiento, ritmo, duración y relación entre imagen y sonido. Entre varios otros, los trabajos de Noël Burch, André Gaudreault, Raymond Bellour y Jacques Aumont sobre la percepción, el origen del cine y la ligazón entre pre- y poscine, en fin, el hecho de que la visión cinematográfica puede ser encontrada en la caverna de Platón, en la *tavoletta*, en la cámara oscura, en el panorama y en la fotografía, están insertados en ese rol de preocupaciones. Cada uno de esos dispositivos hace cine a su modo y, con eso, nos hace ver al cine de otra manera, porque éste es un tipo de relaciones entre imágenes, y entre imágenes y espectadores, y no una realidad inmutable.

Apostamos que, como afirmaran Cray y Gaudreault, no existe continuidad o discontinuidad en la historia, sino tan solo en la explicación histórica. En ese sentido, preferimos la idea de que el dispositivo remite a un conjunto heterogéneo de elementos que, en ciertos momentos, se pueden cristalizar en una

⁶ Ver Bernard Comment, *Le XIXème siècle des panoramas*, 1993, y Stephen Oettermann, *The Panorama: history of mass media*, 1977.

⁷ Johathan Cray, *The technics of observer*, 1990.



formación o *episteme* dominante, como la del cine-representativo instituido. Por lo tanto, tratándose de arte, creemos que la crisis de la representación nace con el modelo de representación. Justamente, es en el momento en que vemos instituirse un determinado modelo que percibimos la existencia de formas fuera de su campo gravitacional.

La noción de dispositivo puede contribuir, pues, a una renovación de la teoría del cine, sobre todo en lo que dice respecto de la idea de un cine expandido bajo todas sus nuevas modalidades, o sea, de un cine que alarga las fronteras del cine-representación instituido. Los dispositivos accionan variaciones, transformaciones y posicionamientos que determinan el horizonte de una práctica en aparición, la práctica cinematográfica, en un conjunto de relaciones entre las que se pueden distinguir algunas esferas: las técnicas utilizadas, desarrolladas, desplazadas; el contexto epistémico en que esas prácticas se construyen, con sus visiones de mundo; las órdenes de los discursos que producen inflexiones y jerarquizaciones en las *lecturas y recepciones* de las obras; las condiciones de las experiencias estéticas, inclusive los espacios institucionalizados y las disposiciones culturales pre-establecidas y las formas de subjetivación, dado que los dispositivos son, ante todo, equipamientos colectivos de subjetivación.

Dicho de otro modo, el concepto de dispositivo surgió en el cine para, después, contaminar otros campos teóricos, en particular el de las artes mediales, en el que se generalizó (fotografía, cine, vídeo, instalaciones, interfaces interactivas, video-game, telepresencia, etc.). Eso se debe al hecho de que obras de arte e imágenes dejaron de presentarse necesariamente bajo la forma de objetos, una vez que se *desmaterializan*, o sea, se *dispersan* en articulaciones conceptuales, ambientales e interactivas. Hoy, las imágenes se extienden más allá de los espacios habituales en que eran expuestas, como la sala de cine y la televisión doméstica, y ocupan galerías, museos e incluso el espacio urbano.

El cine del dispositivo y las instalaciones panorámicas

En este apartado damos algunos ejemplos de experiencias realizadas a lo largo de la historia del cine que demostraron que éste se halla lejos de reducirse a la "forma cine". Privilegiamos aquellas que adoptan la "forma panorama", ya que, a nuestro entender, la imagen panorámica contiene muchas virtualidades.

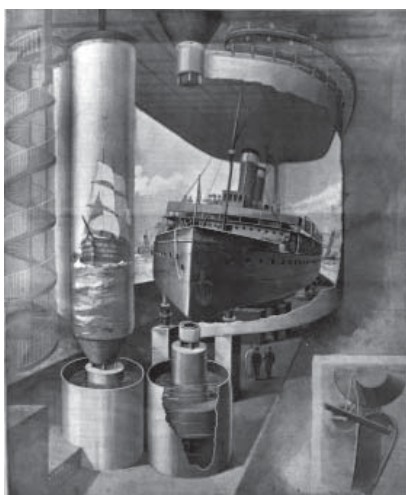
El panorama es un gigantesco dispositivo de imagen (muchos panoramas tenían una pantalla con más de mil metros cuadrados) de comunicación de masa que dominó Europa a lo largo del siglo XIX. Patentado por Robert Barker en 1787, se trataba de un tipo de pintura mural construida en un espacio circular, en torno de una plataforma central, de manera de crear la inmersión de los espectadores en el universo representado por la pintura, como si ellos estuviesen delante de los propios acontecimientos.

Es bueno recordar en cuanto a concepto que el arte moderno surge de una transformación detectada por Denis Diderot en la pintura francesa del siglo XVIII, en particular en las obras de Jean-Baptiste Greuze, Jacques-Louis David y Jean-Baptiste Simeon Chardin. Según Diderot, esa pintura está estrechamente relacionada con un esfuerzo para combatir la teatralidad de la representación y la racionalización de la figuración, frutos del racionalismo cartesiano que remitían a una imagen descarnada, hecha para ser vista por el ojo de la razón. Ésta, por lo tanto, negaría la presencia del espectador, problematizada por el arte moderno por medio de dos caminos diferentes: el de la estética de opacidad y el de la estética de transparencia.

En el primer caso, la pintura se torna cada vez más opaca –la imagen pictórica, por un lado, se temporaliza, preocupada por captar el instante; por el otro, asume su artificialidad (aparición de la pincelada) hasta volverse abstracción. La pintura impresionista y, más tarde, la pintura abstracta radicalizan y llevan hasta las últimas consecuencias la estética de opacidad. En el segundo caso, en vez de eso, la pintura hace

de todo para traer al espectador dentro del cuadro. El panorama, en esos términos, es el dispositivo perfeccionado de la estética de transparencia, una vez que su objeto primordial es transportar al espectador en el espacio y el tiempo, trayéndolo hacia dentro de la imagen. Esas dos concepciones, por lo tanto, problematizan el lugar del espectador que se encarna, o sea, se torna un sujeto sensible que percibe con el cuerpo como un todo, y no sólo con los ojos del espíritu (espectador clásico, idealizado, descarnado, sujeto del conocimiento). De ese modo, la evolución del panorama se relaciona con la creación de un ambiente, de una instalación, en la que se presenta y proyecta algo en torno del espectador, para que se genere en él la sensación de estar delante no de una imagen, sino de la realidad simulada por ella.

En 1900, en la Exposición Universal de París se presentaron dos notables instalaciones panorámicas. En *Mareorama*, el espectador viajaba por los mares de Marsella, de Yokohama, de Nápoles, de Ceylán, de Singapur y de China. Su plataforma hacía a veces de un navío transatlántico, de setenta metros de largo y capacidad para hasta seiscientas personas, posado sobre una suspensión, cuyo objetivo era simular el balanceo de las olas. Los hermanos Lumière, por su par-



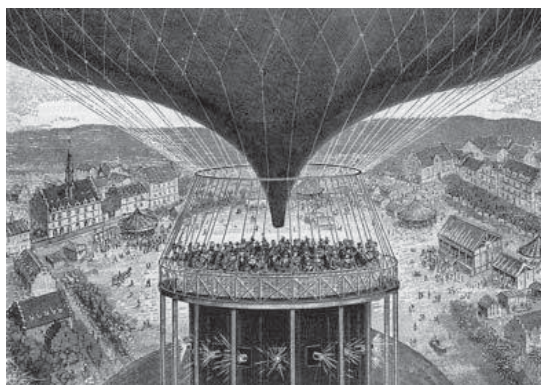
Mareorama (1900)

te, presentaron *Photorama*, un sistema de proyección de imágenes fotográficas de 360°, hechas por ellos en todo el mundo, en rotundas panorámicas de veinte metros de diámetro por diez metros de altura. El espectáculo duraba cerca de media hora y cada vista, alrededor de cinco minutos. Como se verá más adelante, ambos hacen del panorama el punto nodal del desenvolvimiento del cine inmersivo, de los parques temáticos, de los actuales sistemas de realidad virtual y de las instalaciones multimedia.

Cine del dispositivo

El primer periodo de la historia del cine se da entre la invención técnica propiamente dicha, en 1896, y su institucionalización, ocurrida alrededor de 1908. Durante esos años aún no se sabía lo que sería el cine, razón por la cual hubo una febril experimentación relacionada con su dispositivo. Gran parte de esas experiencias no tenían que ver con el cine de sala y obtuvieron éxito comercial hasta la prevalencia de éste: *Kinetoscópio* (Thomas A. Edison, 1890), *Cineorama* (Raul Grimoin-Sanson, 1889) y *Hale's Tours* (William Keefe, 1903), entre otros.

El *Cineorama*, patentado por Raul Grimoin-Sanson en 1897, es un dispositivo formado por un predio circular de cien metros de circunferencia. Sus paredes blancas sirven de pantalla continua, en la cual las imágenes salidas de diez proyectores componen una



Cineorama (1897)



imagen única. El centro de la sala es ocupado por una inmensa cesta de globo aerostático, equipada con sus accesorios habituales, ancla, cuerdas, contrapeso y escalera, y techo, cubierto por una cortina que simula un globo aerostático. Bajo la cesta, están fijados los diez aparatos que, después de haber oscurecido la sala, proyectan de manera sincronizada vistas de despegues y aterrizajes de globos, las últimas obtenidas por el pasaje de la película invertida.

El *Hale's Tour*, explorado comercialmente por George Hale en Estados Unidos a comienzos del siglo XX, estaba compuesto por salas de cine imitando vagones de tren. El edificio principal simulaba una estación y empleados uniformados introducían a los espectadores en salas de sesenta lugares para *viajes* de media hora. En las ventanas laterales y traseras de los vagones se proyectaban imágenes cinematográficas del gran paisaje americano, filmadas originalmente en trenes. Aunque, según Noël Burch, hubo más de quinientas de ellas en torno a 1905, este dispositivo desapareció poco después de 1910.

Las experimentaciones no se detuvieron en ese momento de efervescencia e incerteza en cuanto al futuro del cine. En la posguerra hubo varias experiencias interesantes, a raíz de las transformaciones producidas por el cine sonoro, el cine a color y la televisión, que no deja de ser una especie de cine hecho con imágenes electrónicas.

En primer lugar, es preciso decir que, en los años 1950, el largo de la pantalla se duplicó y el tamaño se triplicó. Stephen Heath, no obstante, a pesar de sostener que el cine nació cuando se definió la posición de los espectadores frente a la imagen, adoptándose como patrón la tecnología del film de 35mm (la pantalla fija el deseo cuando se torna un patrón), minimizó esos cambios en la proporción y el tamaño de la pantalla, ya que, a su entender, la pantalla es apenas símbolo visible del modo como el cine clásico constituye al sujeto de la experiencia.⁸

Para Heath, la forma de la pantalla es menos significativa que ciertas constantes, como los códigos de representación, entre los cuales está la perspectiva renacentista que modela el espacio representado en la pantalla, y que las operaciones narrativas que transforman espacio en lugar, entre las cuales se destacan las de sutura (cortes o cambios de plano), que esconden ciertas discontinuidades elementales. De ser percibidas, estas discontinuidades impedirían la unidad ilusoria del objeto que el cine se propone crear.

Sin embargo, por ser componentes de la dimensión arquitectónica de la sala, la forma y el tamaño de la pantalla modifican la dimensión discursiva del dispositivo y sus códigos de representación, por ejemplo, la perspectiva y el corte de ciertos dispositivos de representación como campo y contra-campo. No por nada, una de las mayores dificultades del cine inmersivo viene del hecho de que campo y contra-campo se debilitan o son, en el caso de los cines de 360°, completamente destruidos.

El *Cinerama* o el cine panorámico inmersivo con sonido *surround*, de Fred Walker (1938), fue creado como simulador en el entrenamiento de tiradores para baterías antiaéreas. En 1952, la Paramount lo lanzó para competir con el *CinemaScope* (Henri Chrétien, 1953), adoptado por la Twentieth Century Fox, pero como exigía grandes inversiones –era realizado con tres proyectores en una pantalla semicircular, implicando grandes transformaciones en el formato de la sala convencional de cine, tradicionalmente estrecha –, acabó por perder la disputa.

Cine experimental

En "L'acinéma", Jean-François Lyotard llama la atención acerca de dos de las más radicales tendencias del cine experimental.⁹ La primera es representada por el cine de la inmovilidad completa, por ejemplo, los films de Andy Warhol y Michael Snow, con sus

⁸ Stephen Heath, *On screen, in frame: film and ideology*, 1982.

⁹ Jean-François Lyotard, "L'acinéma", 1978.

interminables planos-secuencia. Los cuerpos de un único gesto de Warhol (alguien duerme ocho horas en *Sleep*, otro come 45 minutos en *Eat* y una pareja se besa largamente en *Kiss*) y los planos-secuencia vacíos de *Snow* (los 45 minutos de *zoom* de *Wavelength*) y las tres horas de movimientos panorámicos de *La Région Centrale* son una de las principales tendencias del cine experimental en un proceso de radicalización de los tiempos muertos del cine moderno.

La segunda tendencia es ilustrada por otra corriente, que busca obtener el máximo de movilidad posible, esto es, una especie de imagen gaseosa en donde el espectador tiene dificultades para identificar lo que ve. El cine de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Hollis Frampton y Paul Sharits ejemplifican el cine de máxima velocidad, en el cual muchas veces el plano equivale a un único fotograma.

Para el cine experimental no interesa la impresión de realidad, punto nodal del cine de representación, sino la intensidad y duración de las imágenes. Obviamente, un film de ocho horas, que muestra un hombre que duerme, no es hecho para ser pasado en una sala de cine. Hoy, ese tipo de experiencia ganó galerías y museos. Se trata del llamado cine de museo, que ya posee sus clásicos, como el film de Douglas Gordon que transformó *Psicosis*, de Alfred Hitchcock (1951), en la instalación intitulada *24 hour psycho* (1993), de 24 horas de duración (equivalentes al tiempo diegético del film de Hitchcock).

Cine electrónico. El videoarte

Autores como Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet mostraron que el vídeo desempeñó un lugar importante del pasaje –“entre-imagen” y el campo conceptual explorado por Bellour– entre el audiovisual y las artes plásticas. De hecho, aún en los años 1960, el vídeo intensifica el proceso (iniciado por el cine experimental) de desarticulación de la imagen-movimiento hacia los territorios del arte. Fenómenos como la multiplicación de pantallas, el dispositivo de

circuito cerrado (tiempo real), la coexistencia entre imagen y objeto, las instalaciones y la interacción con la imagen son introducidos y/o potenciados por los dispositivos del videoarte.

Por intermedio del trabajo de sus artistas, pero también por la evolución de sus dispositivos (del circuito cerrado a la cinta de vídeo, del monitor al proyector, de las imágenes múltiples al proceso de especialización de la imagen), el vídeo introdujo la imagen en movimiento en los templos del arte e inauguró el fenómeno del “cine de museo”. Desde entonces, el cine, en la condición de imagen, de estética, pero sobre todo de dispositivo (el movimiento, la luz, la proyección, la inmaterialidad, el tiempo, etc.), forma parte del arte. Se trata de lo que podemos llamar, con Philippe Dubois y muchos otros, “efecto cine” en el arte contemporáneo.

Entre las principales tendencias del videoarte se destacan dos. La primera, directamente relacionada con la cuestión del dispositivo, tiene que ver con el uso del circuito cerrado, esto es, el llamado dispositivo de videovigilancia, en tiempo real o ligeramente diferido. En el cine, la separación espacial entre el film y la imagen proyectada, como separación temporal entre la realización del film y el film terminado, se constituye en esos intersticios en los que el espectador se sitúa. Ya en la imagen de vídeo, sobre todo en los dispositivos en circuito cerrado, se crea una simultaneidad espacio-temporal en la que el espectador, a un solo tiempo, es testimonio y personaje, o sea, alguien que se ve viendo, como decía Maurice Merleau-Ponty, ver es ser visto.

Con efecto, el videoarte renovó de modo radical el lugar del espectador y el concepto de obra de arte. Autores como Bruce Nauman, Peter Campos, Steina y Woody Vasulka, y Dan Graham utilizaron el circuito cerrado para recrear instalaciones en las que el dispositivo y la propia experiencia de la obra son vividos como personajes principales. En *Two Views Room* (1975), una de sus instalaciones más interesantes, Dan Graham confronta dos espacios adyacentes con



la ayuda de espejos y videos en circuito cerrado, produciendo una visión compleja, una representación en la que un espacio se refleja dentro de otro en tiempos muy poco diferidos por un sistema de *delay*. Al articular el dispositivo especular al dispositivo electrónico y arquitectónico, Graham produce una cascada de variaciones reflexivas en la cual dispositivo y espectador son elementos de la instalación, entre otros. En *Video Surveillance Piece: Public Room, Private Room* (1969-70), Nauman transgrede el espacio privado para ofrecer a los espectadores la imagen de un espacio en la que no hay nada para ver, en el cual no pasa nada. Al frustrar la expectativa del visitante, él interroga por medio de la sorpresa, del engaño. Según Anne-Marie Duguet, el video de Nauman opera por medio de un quiasmo, transformando el interior en exterior, lo privado en público, presente en ausente, al mismo tiempo que, inversamente, desafía las leyes tradicionales de la arquitectura y los límites impuestos por ella. En *Allvision* (Steina y Woody Vasulka, 1975), hay un dispositivo panorámico que gira sin cesar –se trata de una plataforma sobre la cual una esfera espejada es colocada delante de la cámara –y funciona sin operador humano, explorando el concepto de “visión total” del espacio. “Queríamos crear una visión que viese el espacio entero todo el tiempo”, dicen Steina y Woody Vasulka. Tal vigilancia integral del espacio, de acuerdo con Duguet, se debe a la voluntad de liberar a la cámara de la subjetividad, disociándola del punto de vista humano y atribuyendo las decisiones de selección exclusivamente al dispositivo. El espectador es llevado a confrontar el espacio de la galería con la imagen creada por el dispositivo central, una vez que ellos se reflejan en la esfera y el conjunto es captado en la pantalla del monitor, en tiempo real, es posteriormente devuelto al espacio, en un juego en que uno se refleja y transforma al otro.

La cuestión del dispositivo está arraigada en el videoarte, porque en él la obra no se presenta más como un objeto autónomo que preexiste a la relación establecida con el sujeto que la experimenta. Todo

nos lleva a creer, por lo tanto, que el cine sufre una transformación radical en tales instalaciones de video, teniendo en cuenta que ellas permiten al artista especializar los elementos constitutivos de la obra.

El propio término indica un tipo de creación que rechaza la reducción del arte a un objeto con el objetivo de mejor considerar la relación entre sus elementos, entre los cuales, muchas veces, está el propio espectador. La experiencia de la obra por parte del espectador constituye el punto central de la obra. En ella, el espectador se ve viendo, y la obra es un proceso, pues su percepción se efectúa en la duración de un trayecto. Comprometido en un dispositivo, inmerso en un ambiente, el espectador participa de la movilidad de la obra.

Desde otro punto de vista, el dispositivo designa la forma como la presentación material de la obra se inscribe en una mirada sistemática, estructural. Desde fines de los años 1950, el arte, en especial el minimalismo, elabora el concepto de obra como situación (Robert Morris), ambiente, arquitectura o dispositivo, o sea, como una instalación que compromete la participación física del espectador como uno de los elementos de la obra.

La segunda tendencia importante del videoarte es la de la “imagen-cuerpo” (Deleuze), ligada a un concepto o actitud crítica que apuntaba a forzar el pensamiento, a pensar lo intolerable de la sociedad. Entre 1974 y 1982, un grupo de pioneros del videoarte en Brasil (Anna Bella Geiger, Fernando Cocharale, Ivens Machado, Sônia Andrade, Leticia Parente, Paulo Herkenhoff y Miriam Danowski, y Ana Vitória Mussi) produjo más de cuarenta videos –de los cuales la mitad son de Sônia y de Leticia–, que circularon en importantes eventos internacionales de videoarte en Brasil y en el exterior. Se trata de videos marcados por la precariedad técnica, al punto que importantes críticos los hayan confundido con los simples registros de performance de los artistas, en la que gestos cotidianos repetidos de forma ritualizada –subir y bajar escaleras, realizar una firma, maquillarse, afeitarse,

comer, jugar al teléfono descompuesto— son escenificados de manera irónica para forzar el pensamiento a pensar lo intolerable.

En *Passagens* (1974), Anna Bella Geiger sube y baja lentamente escaleras a ritmo constante, como en un rito de pasaje; en *Dissolução* (1974), Ivens Machado firma su nombre una centena de veces, hasta disolverse; en *Marca registrada* (1975), Leticia Parente, siguiendo el juego nordestino que hace de un gesto banal, cotidiano, un ritual cruel, cose en la planta del pie, con aguja e hilo, las palabras Made in Brasil; en *A procura do recorte* (1975), Miriam Danowski recorta muñequitos en hojas de diario como forma de transmutar pequeños gestos en rituales transgresivos; en *Estômago embrulhado*, Paulo Herkenhoff transforma el acto visceral de comer diario en una irónica pedagogía de cómo "digerir la información" y en un video colectivo, *Wireless telephone* (1976), el grupo de artistas dispuestos en círculo juegan al teléfono descompuesto, mientras la cámara gira en torno de ellos y el espectador asiste al proceso de transformación de la información en ruido, revelándose, por medio de un juego popular, una de las principales cuestiones teóricas de la comunicación, según la cual el ruido es parte constituyente del proceso de comunicación y no apenas interferencia.

La obra es una inflexión, un pliegue, pero el pliegue pasa por las actitudes del cuerpo, por el "sumergirse en el cuerpo", expresión de Hélio Oiticica que retomamos como manifestación de la reversión estética, la cura de la obsesión formal modernista. Dicho de otro modo, el cuerpo deja de ser tomado en una dicotomía cartesiana que separa el pensamiento de sí mismo, tornándose aquello en que se debe sumergir para ligar el pensamiento a lo que está fuera de él, como lo impensable y lo indecible. ¿Qué es lo impensable? En primer lugar, lo intolerable que lleva al grito silencioso de *A morte de horror* (Sonia Andrade), la desesperación que lleva a la artista a envolver su

rostro en una tela de nylon hasta deformarlo completamente o a cortar los pelos del cuerpo y del rostro en gestos inútiles, pero siempre reanudados; el trance producido por la televisión en el video en el que ella come *feijão* con pan y guaraná; la ceremonia extraña que consiste en introducir el cuerpo en jaulas de pájaros, como si fuese forzado a brotarle alas y sobre todo, la sumisión del cuerpo a una ceremonia, teatralización o violencia, como en el caso en que su mano izquierda intenta arrestar su mano derecha con clavos y alambres, en una posición imposible. Todo eso para extraer del cuerpo lo impensable, esto es, una razón para creer en el mundo en que vivimos.

Cine expandido

A diferencia de lo que piensa Gene Youngblood en el ya clásico *Expanded cinema*,¹⁰ el cine expandido para nosotros se caracteriza por dos vertientes: las instalaciones que reinventan la sala de cine en otros espacios y las instalaciones que radicalizan procesos de hibridación entre diferentes medios. Mientras el cine experimental se restringe a experimentaciones con el cine y el videoarte se notabiliza por el uso de la imagen electrónica, el cine expandido es el cine ampliado, el cine ambiental, el cine hibridado.

El *Sensorama* es un *prototipo* de realidad virtual desarrollado con imágenes de cine (Morton Heilig, 1955). Fue inventado por la utilización de *loops* de película, visión panorámica y estereoscópica, sonido estereofónico, olores, vibraciones y otros efectos, con el objetivo de producir la ilusión de un paseo de motocicleta por el barrio de Brooklyn. Se trata del primer intento de crear un cine interactivo, todavía sin el auxilio de computadoras. El dispositivo se presenta como una pequeña cabina en la que el espectador se sienta y *dirige* su moto. Al igual que con lo que ocurre en el *Mareorama* (viaje en barco) y en el *Cineorama* (volar en globo aerostático), el espectador se siente

¹⁰ Gene Youngblood, *Expanded cinema*, 1970.



participando de una acción (andar en moto), en una especie de anticipación de las visitas virtuales realizadas con sistemas avanzados de realidad virtual.

En *Moving movie* (1977), Michael Naimark parte de una cuestión muy simple. Como en el cine, en general, es la cámara y no el proyector la que se mueve, ¿qué ocurriría si el proyector girase en torno de un trípode, reproduciendo el mismo movimiento circular de la cámara? De esa cuestión resulta una instalación inmersiva en la que la imagen del film es proyectada en una pantalla circular de 360° y, como el proyector mantiene la misma velocidad del movimiento que la cámara, las imágenes muestran el espacio circundante, como si siempre hubiese estado ahí mismo, en un extracampo virtual iluminado por la luz del proyector. En *Displacements* (1984), por su parte, Naimark repite la experiencia de proyección circular, pero realiza una pequeña modificación: esta vez la imagen es proyectada sobre la propia realidad que representa. Objetos que componen una sala de estar típicamente americana son filmados en el propio espacio de proyección/instalación. Así, son pintados de blanco, para que las imágenes puedan ser proyectadas sobre ellos con precisión. Se tiene, así, una instalación con movimiento panorámico, en el que la imagen, producida sin ningún recurso electrónico, crea la ilusión de tridimensionalidad. Impresiona la coexistencia de la imagen con los objetos que ella representa, de una imagen que es un híbrido de la imagen y de la realidad material representada. Las únicas imágenes sin materialidad son las de las personas que fluctúan en el espacio como si fuesen fantasmas.

Cine interactivo

La principal novedad del digital reside en el hecho de que él vale sobre todo por sus potencialidades. La tecnología no se da como un objeto, sino como un espacio a ser vivido, experimentado, explorado, o sea,

se trata de máquinas relacionadas en las que las nociones de simulación, cognición y experiencia ganan nuevos contornos.

El primer aspecto a ser considerado en esta situación es la acción del sujeto, que puede ser percibida por medio de la transformación desencadenada por él en el ambiente virtual. Este sólo se revela, o se actualiza, a partir de la acción del espectador o *interactor*, término creado por Brenda Laurel para dramatizar la interactividad de las interfaces computacionales, a la luz de la analogía entre experiencia interactiva y el teatro griego, en donde los espectadores participaban de la pieza representada.¹¹ La experiencia del espacio se torna posible por un proceso de simulación sensorial del espacio, por intermedio del dispositivo o interface que responde a los movimientos del interactor. En el caso de un sistema de realidad virtual o aumentada, hay ruptura con la utopía moderna de totalidad de una obra dotada de un comienzo y de un fin, desde el punto de vista de su significante. El espacio digital es potencialmente infinito, pues es cogenerado por la acción del interactor y vuelve a presentarse en cada acceso. A diferencia del film y del panorama, la forma final del lugar visitado depende de la acción del interactor.

El segundo aspecto importante en juego es la multidimensionalidad del dispositivo: los estímulos que envuelven al visitante son intensos y refuerzan la sensación de presencia y de integración de su cuerpo al ambiente. A partir de esa situación, podemos pensar la equivalencia práctica entre el espacio digital y el espacio físico: cuando el dispositivo funciona como un espacio complementario, no hace mucha diferencia para el participante estar en un espacio real o complementario, más allá de las diferencias existentes entre ellos.

Este segundo aspecto evidencia otro problema: la relación entre representación y realidad representada, una vez que la obra digital ya no es más la marca de un sujeto (el autor, que da sentido a la obra), puesto

¹¹ Brenda Laurel (ed.), *Computer as theatre*, 1991.

que ella es realizada por otro: el lector-usuario. En esos términos, el espacio digital se configuraría como un campo de posibles, en que el sujeto enunciador proporciona elementos y el sujeto actualizador realiza parte de sus posibilidades; a su vez, el usuario puede ser encarado como coautor de una obra digital ya que contribuye, de manera efectiva, a su formación. En ese caso, no hay un sentido preexistente a la aprensión del usuario, pues es la propia experiencia la que construye el sentido.

EVE (Extended Virtual Environment, 1993), de Jeffrey Shaw, es una instalación en la que la imagen es un ambiente virtual panorámico. El espectador entra en una cúpula, coloca un pequeño censor en su cabeza y, para donde quiera que mire, ve una imagen proyectada en la cúpula, justamente el lugar para el cual mira, por un robot con brazo articulado de la industria automotriz. La imagen que él ve es la imagen de un espacio real, mostrado por dos cámaras de vigilancia que están del lado de afuera del museo. El espectador visualiza, por medio de la imagen proyectada, una realidad que existe, de hecho, más allá de la cúpula, y la imagen proyectada se mueve con los movimientos de cabeza del espectador y de las cámaras de vigilancia. Así, las cámaras de vigilancia y el brazo del robot actualizan sus posiciones en función de los movimientos de cabeza del espectador, una vez que éstos son enviados por el censor a la computadora, que controla las posiciones de la cámara y del robot. La interacción aquí no es apenas exterior a la relación entre el espectador y la obra. Esa especie de caverna de Platón digital impresiona, pues en ella no hay nada que pueda escapar a la mirada del espectador, ya que la imagen es *producida* por la propia mirada del espectador: para donde él mira, la imagen siempre estará en una especie de presencia panóptica desconcertante.

De este modo, podemos decir que el resurgimiento de la imagen panorámica en las instalaciones interactivas contemporáneas produce un incremento en la complejidad de la relación entre la imagen y el espectador. Hoy, las interfaces interactivas han asignado una mayor amplitud a las obras y han permitido que el espectador las explore y las transforme con su acción. Las instalaciones panorámicas, entonces, interesan porque hacen converger el cine, los panoramas y las interfaces computacionales en obras que unen inmersión e interactividad.

Bibliografía¹²

- AUMONT, Jacques: *L'oeil interminable*, Paris, Séguier, 1989 (Traducción al español: *El ojo interminable*, Barcelona, Paidós, 1999).
- BAUDRY, Jean-Louis: *L'effet-cinéma*, Paris, Albatros, 1978.
- BAZIN, André: *Qu'est-ce que le cinéma?* (étude en 4 volumes). T. I. *Ontologie et langage*, Paris, Éditions du Cerf, 1958 (Traducción al español: *Qué es el cine?*, Madrid, RIALP, 1966).
- BELLOUR, Raymond: "D'un autre cinéma", en *Trafic*, N° 34, été, 2000.
- _____. "Querelle des dispositifs", en *Art Press*, N° 262, Paris, 1999.
- _____. *L'entre-images II*, Paris, P.O.L., 1999.
- _____. (org.): *Passages de l'image*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990a.
- _____. *L'entre-images*, Paris, La Différence, 1990b. (Traducción al español: *Entre imágenes*, Buenos Aires, Colihue, 2009).
- _____. Et Duguet, Anne-Marie (orgs.): "La Question vidéo", en *Communications*, N° 48, Paris, 1988.
- BORDWELL, David: *On the history of film style*, Harvard, Harvard University Press, 1997.
- _____. *Narration in the fiction film*, London, Routledge, 1985. (Traducción al español: *La narración en el filme de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996)
- BORDWELL, David & CARROLL, Noël (eds): *Post-theory: reconstructing film studies*, Madison, University of Wisconsin Press, 1996.
- BROWNE, Nick: *Cahiers du Cinéma: 1969-1972. The politics of representation*, Vol. 3, London, Routledge, 1990.

¹² Esta traducción del texto de André Parente es la primera publicación en castellano acerca de la noción de dispositivo y su transformación a partir de los nuevos medios, una cuestión crucial en la actualidad. Por este motivo, *Arkadin* incluye, a modo de excepción y excediendo las Normas de estilo, la Bibliografía completa que el autor presenta en la versión original del artículo.



- BURCH, Noel: *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, 1991.
- COMMENT, Bernard: *Le XIXème siècle des panoramas*, Paris, Adam Biro, 1993.
- COMOLLI, Jean-Louis: "Technique et idéologie: camera, perspective, profondeur de champ", en *Cahiers du Cinéma*, N° 229, Paris, 1971-1972.
- CRARY, Johathan: *The technics of observer*, Cambridge, MIT Press, 1990. (Traducción al español: *Las técnicas del observador*, Murcia, CENDEAC, 2008).
- DAGOINET, François: *Etienne-Jules Marey*, Paris, Hazan, 1987.
- DAMISCH, Hubert: *L'origine de la perspective*, Paris, Flammarion, 1987.
- DELEUZE, Gilles: (1989) "O que é um dispositivo", en *O mistério de Ariana*, Lisboa, Passagens, 1996. (Traducción al español: *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona, Gedisa, 1990).
- DUBOIS, Philippe: *L'effet film: figures, matières et formes du cinema en photographie*, Catálogo, Lyon, Lecture, Cherbourg, 1999.
- _____ "La question du panorama: entre photographie et cinema", en *Revue de la Cinémathèque*, N° 4, Paris, 1995.
- DUGUET, Anne-Marie: *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.
- _____ "Dispositifs", en *Communications*, N° 48: Vidéo, Paris, 1988.
- EISENSTEIN, Sergei: (1929) *A forma do filme*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1990. (Traducción al español: *La forma del cine*, México, Siglo XXI, 1981).
- EL NOUTY, Hassan: *Théâtre et pré-cinéma. Essai sur la problématique du spectacle au XIXème siècle*, Paris, Nizet, 1978.
- FOUCAULT, Michel: (1975) *Surveiller et punir: naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1993. (Traducción al español: *Vigilar y castigar*, México, Siglo XXI, 1983).
- _____ *Histoire de la sexualité*. Tome 1: *la volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1976. (Traducción al español: *Historia de la sexualidad*. Tomo 1: *La voluntad de saber*, México, Siglo XXI, 1978).
- GRIMOIN-SANSON, Raoul: *Le film de ma vie*, Paris, Henri Parville, 1926.
- GUNNING, Tom: "Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique", en *Cinemas*, N° 14: Dispositif(s) du cinema, Paris, 2003.
- _____ "The cinema of attractions early cinema, its spectator and the avant-garde", en Elsaesser, Thomas (ed.): *Early cinema: space, frame, narrative*, London, British Film Institute, 1990.
- HAYWARD, Philip & Wollen, Tana (eds.): *Future visions: new technologies of the screen*, London, British Film Institute, 1993.
- HEATH, Stephen: *On screen, in frame: film and ideology*, Bloomington, Indiana University Press, 1982.
- _____ *Questions of cinema*, London, Macmillan, 1981.
- JAY, Martin: "Les régimes scopiques de la modernité", en *Réseaux*, N° 61, Paris, sept.-oct. 1993. (Traducción al español: *Campos de fuerza*, Barcelona, Paidós, 1999).
- KESSLER, Frank: "La cinématographie comme dispositif (du spectaculaire)", en *Cinemas*, N° 14: dispositif(s) du cinema, Paris, 2003.
- LAUREL, Brenda: *Computer as theatre*, Reading, Addison-Wesley, 1991.
- _____ (ed.): (1990) *Art of human computer interface design*, Reading, Addison-Wesley, 1990.
- LYOTARD, Jean-François: (1973) *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée, 1994. (Traducción al español: *Dispositivos pulsionales*, Madrid, Fundamentos, 1973).
- _____ "L'acinéma", en Noguez, Dominique (org.): *Cinéma: théorie, lectures*, Paris, Klincksieck, 1978.
- METZ, Christian: *Le signifiant imaginaire*, Paris, Union Générale d'Éditions, 10/18, 1977 (Traducción al español: *Psicoanálisis y cine*, Barcelona, Gustavo Gili, 1980).
- MICHAUX, Emmanuelle: *Du panorama pictural au cinéma circulaire: origines et histoire d'un autre cinéma 1785-1998*, Paris, L'Harmattan, 2000.
- MORRIS, Robert: *Regards sur l'art américain des années 60*, Paris, Territoires, 1979.
- NOGUEZ, Dominique: *Éloge du cinéma expérimental*, Paris, Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, 1979.
- OETERMANN, Stephen: *The Panorama: history of mass media*, New York, Zone Books, 1997.
- PAINI, Dominique: *Le temps exposé: le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2002.
- PARENTE, André: *O virtual e o hipertextual*, Rio de Janeiro, Pazulin, 1999.
- _____ "Le cinéma de la pensée où le virtual en tant que jamais vu", en ALLIEZ, Eric (ed.): *Gilles Deleuze, une vie philosophique*, Paris, Institut Synthélabo, 1998.
- _____ "La transparente de l'image électronique et ses courts-circuits", en Costa, Mario (ed.): *Nuovi media e sperimentazione d'artista*, Napoli, Scientifiche Italiane, 1994.
- _____ (org.): *Imagem-máquina*, Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- POPPER, Frank: *Art of the electronic age*, New York, Herry N. Abrams, 1993.

- RAMOS, Fernão: "Panorama da teoria de cinema hoje", en *Cinemas*, Nº 14, Rio de Janeiro, 1998.
- RIESER, Martin y ZAPP, Andrea: *New screen media cinema/art/narrative*, London, British Film Institute, 2002.
- ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire: *L'écran de la mémoire, essai de lecture cinématographique*, Paris, Seuil, 1970 (Traducción al español: *Lecturas de Cine*, Madrid, Fundamentos, 1973).
- ROSEN, Philip (org.): *Narrative, apparatus, ideology: a film theory*, New York, Columbia University Press, 1985.
- RUSH, Michael: *New media in late 20th Century art*, London, Thames Et Hudson, 1999.
- SHAW, Jeffrey y WEIBEL, Peter (eds): *Future cinema: the cinematic imaginary after film*, Cambridge, MIT Press, 2003.
- SITNEY, P. Adams: *Visionary film: the american avant-Garde 1943-1978*, New York, Oxford University Press, 1974.
- YOUNGBLOOD, Gene: *Expanded cinema*, New York, Dutton, 1970.
- Xavier, Ismael: *Discurso cinematográfico: a opacidades e a transparência*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977 (Traducción al español: *El discurso cinematográfico: la opacidad y la transparencia*, Buenos Aires, Manantial, 2008).
- ZIELINSKI, Siegfried: "Historic modes of the audiovisual apparatus", en *Iris*, Nº 17, 1994.



Dispositivos, máquinas y principio-cine

La utopía intermediática de Alexander Kluge¹

► Escribe Eduardo A. Russo

Crítico, docente e investigador de cine y artes audiovisuales. Doctor en Psicología Social. Dirige el Doctorado en Artes de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Profesor de Teoría, Análisis y Crítica de Cine y Artes Audiovisuales en carreras de grado y posgrado de Argentina (UBA, UNC, UNT) y del exterior. Integra el Observatorio Latinoamericano de Teoría e Historia del Cine de la Universidad Nacional de Colombia y el Comité Científico del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia. Autor de *El cine clásico. Itinerarios, variaciones y replanteos de una idea* (Manantial, 2008) y *Diccionario de cine* (Paidós, 1998). Compilador de *The Film Edge* (Teseo, 2010), *Hacer Cine: producción audiovisual en América Latina* (Paidós, 2008) e *Interrogaciones sobre Hitchcock* (Simurg, 2001).

Descubrimientos parciales en torno a Alexander Kluge

Podría considerarse innecesario, a esta altura de la historia del cine y a medio siglo del inicio de su propia carrera, comenzar este artículo por una presentación de Alexander Kluge. Sin embargo, entre los realizadores fundamentales desde los años 60 al presente, el autor que nos ocupa posee una condición excepcional: es de los más prolíficos y de los cuales más se acepta en los círculos especializados su lugar central en toda una serie de cuestiones decisivas al cine y las artes audiovisuales contemporáneas. También puede reconocérselo como un referente insoslayable en los debates sobre las difíciles relaciones entre arte, política y sociedad en el mundo actual, en los que participa tanto en su condición de artista como de intelectual permanente activo. No obstante este reconocimiento de los ámbitos obligadamente limitados en los que resuenan los problemas aquí citados, Kluge sigue siendo una figura recóndita para el público masivo.

¹ Este artículo cuenta con el precedente de previas incursiones en la caudalosa producción de Alexander Kluge. La primera etapa, que brindó oportunidad para una inmersión intensiva en su producción audiovisual transmediática, tuvo lugar gracias a la generosa convocatoria de Inge Stache, de la Cinemateca del Instituto Goethe de Buenos Aires, para presentar la Retrospectiva Integral Alexander Kluge que se realizó en la Sala Leopoldo Lugones, de Cinemateca Argentina, durante julio del 2008 en Buenos Aires. Ligada a esa experiencia crucial, que permitió configurar un conjunto que en nuestras latitudes se había presentado durante largas décadas de modo altamente fragmentario y disperso, estuvo la producción de los textos de difusión del ciclo y permitió la presentación en sala de sus obras, más una primera tentativa de análisis en una publicación especializada: "Alexander Kluge: Desencanto y Utopía" fue publicada en la revista *El Amante-Cine* (Nº 195, agosto 2008). Dos años más tarde, la convocatoria de Carla Imbrogno a intercambiar algunos datos e ideas en torno a la traducción de la edición argentina de *120 historias del cine*, que se encontraba editando, permitieron avanzar en el buceo en una notable –y siempre en aumento– cantidad de materiales klugiianos. Resultado de esa incursión fue, para la edición de *120 historias...*, la adopción de algunas alternativas en la traducción de la frecuentemente intrincada prosa del autor, y por nuestra parte, la escritura de un nuevo artículo: "Un cine que viene del futuro" (*El Amante-Cine*, Nº 219, julio 2010). Antecedentes textuales que, como conviene en el caso de Kluge, han sido revisados y reconsiderados a la luz de esta nueva incursión en un territorio especialmente abierto para cartografías cambiantes. Aprovechamos la oportunidad para agradecer a Inge Stache y Carla Imbrogno el acceso a buena parte de los materiales que han sido fundamentales para la formulación de las ideas de este escrito.

Hasta esta situación, no sería un caso tan excepcional. Pero resulta que, incluso dentro de los debates cinéfilos y académicos en torno del cine contemporáneo, el prestigio no corre a la par de su real difusión, que no ha alcanzado aún la expansión que merece, restringida por prolongadas dificultades de acceso que hacen a la dinámica del mercado audiovisual y editorial de alcance global respecto a la producción cinematográfica y escrita en lengua alemana: es un autor, entonces, mucho más mencionado que visto, oído o leído. Para mayor dificultad, buena parte de su trayectoria se ha localizado en la televisión de su país, lo que ha llevado a un confinamiento mediático que recién se comienza a revertir. Es preciso, pues, introducir aún a Kluge en un lugar acorde a su relevancia decisiva en algunas discusiones actuales, para hacer participar a su producción en circuitos culturales que, acaso más afectos a las modas intelectuales globales y a los debates agendados por mercados mediáticos varios, le han reservado largamente esa condición paradójica, de ser mucho más citado que cabalmente atendido. Dicha situación también se había instalado dentro del ámbito mismo de la cultura alemana; alguna vez, Andreas Huyssen recordó cómo, con su habitual agudeza y con una expresión que, más allá de su resonancia irónica, solo aparentemente es un contrasentido, Hans Magnus Enzensberger había destacado que el autor se había erigido, a lo largo de décadas de intensa actividad, en el más desconocido de los intelectuales reconocidos dentro de su propia tierra. Aún es preciso lanzarse a una búsqueda no desprovista de interrogantes para encontrarse con la producción de Kluge. Si bien su obra audiovisual ha sufrido un notable giro en términos de acceso a partir de su disponibilidad creciente en DVD, en lo que toca a sus libros todavía es extensa la lista de lo pendiente. Esto último no implica un dato menor respecto de un autor que suele considerarse a sí mismo, ante todo, como un escritor. De todas maneras, como veremos, se trata de un escritor particularmente atípico, que de seguro nos obliga a ampliar nuestro concepto de

escritura hacia un territorio que avanza más allá de las páginas impresas.

Realmente difíciles de abarcar son tanto la figura como el extenso y variado trabajo de este escritor que cabe calificar como decididamente intermediático. Cuando uno cree, luego de largas frecuentaciones, descubrimientos y revisiones, que puede trazar un perfil posible, Kluge sorprende con un gesto, un término, una imagen o cierta conexión de ellas que obliga a recomponer el conjunto cambiante. No en vano ha sido uno de los más consecuentes cultores del montaje como principio compositivo en el cine contemporáneo. Montando y remontando sus textos escritos y audiovisuales, Kluge parece proceder en la operación misma de sus pensamientos por medio de esa maniobra configuradora y reconfiguradora, sometiendo a su lector, su observador, (acaso caben más estas figuras que la del tradicional espectador para aquel que se enfrenta a sus obras), al trabajo de repensar el cine y repensarse en tanto sujeto a él vinculado. Se trata, en suma, de postular a ese lector y observador, ágil en la mirada y escucha, como alguien con voluntad de ejercer el pensamiento como actividad simultánea a la percepción, dispuesto a un cierto ejercicio de pasaje. El resultado no es otro que la propuesta de construcción, antes que de un espectador, de un verdadero interlocutor, abierto al cambio en sus perspectivas y a los efectos de un discurso siempre en marcha.

Realizador polimorfo, artista pensador, Kluge es difícilmente **apresable** por nuestras prácticas de percepción y catalogación usuales, que se empeñan en distinguir disciplinas, especialidades, zonas de destreza o de trabajo experto a veces no tanto por apego al rigor, sino por nuestra necesidad de rótulos. Más allá de sus sucesos cinematográficos tempranos en festivales cinematográficos de altísima repercusión como el de Venecia, donde obtuvo el León de Oro por *Artistas bajo la carpa del circo: Perplejos* (1968), durante demasiados años la citada dificultad de acceso a sus obras demoró largamente una repercusión in-



ternacional acorde a la dimensión de su aporte. Pero esa demora no se manifestó sólo en el extranjero. Hemos destacado el nada pequeño detalle de que en su propia tierra Kluge era hacia los años 80 el menos conocido entre los más prestigiosos de los intelectuales alemanes. Lentamente, en los últimos años, el autor ha ido incrementando la circulación global de un modo que permite reafirmar su posición decisiva en el actual contexto de las artes audiovisuales, y lo ha hecho de la mano de las actuales transformaciones en el plano de la circulación y el acceso posibilitados por los medios digitales.

Sería errado pensar que esta apertura a los nuevos medios se presenta abruptamente en estos últimos años de la carrera de Kluge; en verdad, ya venía planteada desde el comienzo de su carrera, aunque en un primer momento involucró a la relación entre el cine y la televisión. Quien luego sería creador cinematográfico y televisivo, teórico y docente, narrador y ensayista, llegó al cine en forma atípica. Joven doctor en leyes, Kluge era, a fines de los 50, asesor jurídico del célebre *Institut für Sozialforschung* y discípulo de Theodor Adorno durante el retorno a Alemania de la institución que fue el mismo epicentro de la Escuela de Frankfurt, luego del largo exilio en América. Fue el mismo Adorno quien lo presentó ante Fritz Lang, también en el regreso al viejo continente después de una larga estancia en Hollywood. Kluge fue asistente de Lang en sus últimos films alemanes, y pudo comprobar de manera sumamente cercana la pugna entre distintos modelos de cine, las posibilidades y limitaciones planteadas a un autor cinematográfico en el seno de un sistema industrial. Kluge homenajearía permanentemente a sus maestros, tanto al intelectual que fue Adorno como a ese otro maestro artístico que fue Lang, aprendiendo de las tribulaciones vividas por el veterano cineasta, al borde del retiro, en tensión con su productor alemán y su ominosa ceguera en avance.

Un par de años más tarde, el abogado y ya flamante director –cuyo debut en el corto, con *Brutalidad en piedra* (1961, codirigida con Peter Schamoni),

marcó todo un programa para el resto de su carrera– fue redactor fundamental del célebre Manifiesto de Oberhausen, que en 1962 sentó las bases del nuevo cine alemán.

Desde ese punto, Alexander Kluge desplegó una trayectoria que lo erige en un cabal autor, aunque a un modo que cabría calificar como posromántico, trascendiendo toda apelación a un genio creador, a la expresión de interioridades o de expansión de una personalidad a través de una obra pensada como emanación. Apoyado en grupos o en asociaciones con sus pares, se enfrentó a lo que tempranamente definió como "cine de confección", con películas que a la vez postulaban una revuelta consciente y erudita contra la administración mercantil o fascistoide de un arte de masas. Fundó cooperativas, distribuidoras y productoras, diseñando una relación inédita entre cine y TV en el ámbito alemán. *Adiós al ayer* (1968), *Los artistas bajo la carpa del circo: perplejos* (1968) o *Trabajo ocasional de una esclava* (1973) fueron las estaciones tempranas de un recorrido que tuvo con *Ferdinando el duro* (1976) cierto momento que fue tal vez el de mayor cercanía con el cine acorde a las exigencias del mercado habitual, pero que luego volvió a una intransigencia obsesiva que encontró, inesperadamente, su principal terreno de cultivo no en las salas especializadas, sino en la pantalla de la televisión alemana.

De un modo insólito, Kluge construyó un espacio propio en la televisión de su país, lo que ha implicado la posibilidad de producir y hacer ver una de las obras más desafiantes que se hayan planteado en las pantallas electrónicas. Ver uno de sus programas implica rendirse ante la evidencia de que la televisión, aunque no sin un esfuerzo y voluntad constantes, puede ser otra cosa que lo determinado por los hábitos de los *mass media*. Ganándose largamente las diatribas de innumerables voceros del populismo televisivo, sus intervenciones, desde los tempranos 70 hasta el presente, son parte obligada de cualquier antología de un arte televisivo siempre emergente. No ha cesado de

cultivar un ámbito que ha elegido denominar como *Gegenöffentlichkeit*, que podría ser traducido como esfera pública alternativa o de oposición, desde el cual ejerce su potencial crítico sobre las fuerzas mediáticas constructoras de hegemonía.

Kluge ensaya con los múltiples medios a su alcance sobre un mundo desencantado y cada día más oscuro. Lo hace en muchos de sus cortometrajes, por ejemplo, en los de *Noticias varias* (1986) o, ingresando en la conjunción entre artes audiovisuales y espacios museales, en su programa reciente para la *Serpentine Gallery* de Londres (1995-2005), pero más que nunca puede verse a estas verdaderas *tour de force* discursivas en los cinco capítulos realizados para el Festival de Venecia en su edición del 2007, o en sus últimas monumentales producciones disponibles en DVD. Allí revisa la historia del cine y del siglo XX, proyectándose (esto es, recordando que el cine es asunto de *proyección*) hacia lo cosmológico, enlazando los filósofos presocráticos con ciertas conjeturas de la física contemporánea. A partir del ya conocido como "Programa Venecia", prosiguiendo la edición integral de su producción en 15 DVD, el autor abrió una nueva etapa mediante la presentación de un nuevo formato, el de la edición en soporte digital de piezas que llegan casi a las diez horas de duración, y que circulan en un mercado a medio camino entre el discográfico y el editorial, con lo que encontró otro modo de convergencia entre sus libros, sus films y sus programas televisivos, en una propuesta que tiene elementos de todos esos referentes, pero que adquiere a la vez contornos distintivos. No nos concentraremos en este artículo en sus films, sino en ciertas piezas difíciles de clasificar, pero que no obstante pueden ser consideradas como cruciales a la hora de comprender las ideas de Kluge sobre el lugar del cine y las artes audiovisuales en un ámbito destinado a cierto modo de transformación. Por ejemplo, un peculiar programa televisivo y uno de sus libros pueden convertirse, a la manera de formaciones fractales, en una cabal muestra del universo del autor.

Artista bajo la luz catódica: *Reformzirkus* y la televisión de autor

Para Kluge, como para Godard, los medios provistos por la imagen electrónica son una máquina para pensar lo que el cine crea. Cabe resaltar que, de acuerdo con sus criterios, el autor no reconoce diferencias sustantivas entre escribir un libro, hacer una película y dirigir o producir un programa televisivo. Desde hace cuatro décadas cultiva un lugar de excepción en la televisión alemana, levemente enmascarado bajo la fachada de una productora independiente, que no es otra cosa que la iniciativa de sostener algo tan raro como una *televisión de autor*.

En la edición integral de Kluge en DVD compilada por Filmmuseum, que incluye cronológicamente los films y los programas televisivos de una larga trayectoria, destaca, por su carácter de excepción, una emisión televisiva en la que él no asume el lugar de director, sino de actor, si así puede llamarse a su participación en un largo, problemático y ejemplar panel de discusión. Su título es *Reformzirkus* (1970), y consistía, en principio, en un programa de discusión sobre un caso polémico de convivencia entre cine y TV. Específicamente, allí iba a tratarse lo ocurrido a partir de la recepción controvertida que tuvo la transmisión por la televisión alemana del film de Kluge premiado en Venecia, *Artistas bajo la carpa del circo: Perplejos*.

Vale la pena recordar los intervinientes en aquella discusión en la que Hans-Geert Falkenberg fue el moderador: Siegfried Scheber, crítico de cine, Dieter Schmidt, periodista, y Kluge. Todos ellos presentados por Wilfried Reichart, en el marco del programa semanal de cultura *Wochenendforum*.

El tema del debate no parecía excepcional, sino más bien obligado por las circunstancias: era el de la relación sociedad-cine, a partir de la recepción entre crítica y público del film de Kluge, o más precisamente, de su difusión por TV. Lo que entraba en discusión no era precisamente el film, sino el hecho de que su propuesta desafiante había ocupado un lugar en la



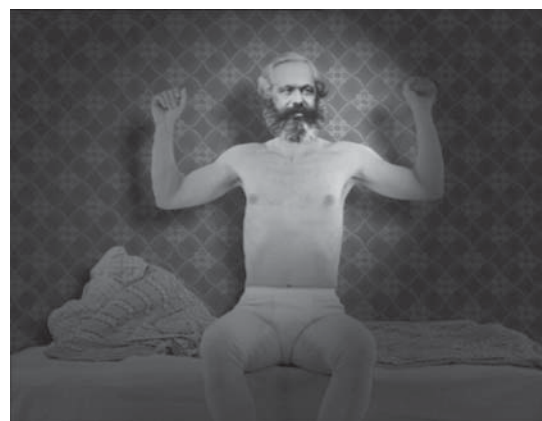
grilla de programación televisiva. En el público y la crítica se alzaron voces en discusión, que fueron retomadas en el comienzo de un debate normal, ejercido en su primer tramo en tono civilizado, fuertemente argumentativo, donde podía apreciarse el tiempo pionero de la discusión en televisión, aún sin el apremio característico por reducir todo intercambio a consignas y epítetos. Cada uno de los participantes parecía asumir sus papeles profesionales; Kluge desplazándose desde la posición de intelectual a la de artista, entremezclándolas, desobedeciendo al lugar asignado por el dispositivo "panel de discusión". Complicando los lugares, pero también los tiempos, en esa primera parte sus intervenciones también lograban escamotearse del lugar de acusado en el que los otros participantes, postulándose como voceros de un público al que pretendían representar, lo confinaban, ejerciendo de algo así como autopropuestos fiscales en nombre de un espectador televisivo medio.

No obstante el interés del tramo inicial de *Reformzirkus*, hasta allí sería solamente un interesante testimonio de las ideas de Kluge en 1970, en cuanto a las relaciones entre cine, televisión, arte, cultura y sociedad. Pero a los 45 minutos irrumpió lo sorprendente mediante un giro inesperado, que descolocó al conjunto. En cierto punto, intempestivamente, entró en pantalla el redactor Georg Alexander con una nota que entregó al presentador y que el director, advertido, hizo leer a Falkenberg. En ella, el redactor acusaba a Kluge de manipular la mesa, de no dejar que el animador dictase el uso y pase de la palabra y los tiempos del diálogo. Allí tambaleó el juego, afectando a la misma estructura del panel. Lo que vacilaba entre el interrogatorio a un acusado y un diálogo intelectual se convirtió en una puesta a prueba no solamente del formato panel de discusión, sino también de los elementos simbólicos e intersubjetivos que formaban parte del dispositivo.

No parece exagerado afirmar que *Reformzirkus* es una pieza clave de la reflexión de la televisión en su relación con el cine, y de las estructuras y procesos

que el medio se empeña en ocultar, naturalizándolos. Si bien señalamos más arriba que en ese caso Kluge no fue el director, acaso cabría morigerar esa afirmación, dado que desde el interior del combate podría afirmarse que Kluge intentaba dirigir de otra manera, interviniendo desde el interior de la puesta en escena televisiva para hacer emerger ciertos imprevisibles efectos de verdad. El debate había pasado a ser, desde la formulación inicial de las relaciones entre cine y sociedad, a una acusación contra el cine de Kluge y las posibilidades de acceso o repudio del público, más su transmisión por televisión. Un dato crucial fue que la reacción no se dio cuando el film circuló en el espacio restringido de las salas, sino cuando literalmente estalló, desafiando las expectativas de los espectadores, en la pantalla electrónica.

Mientras el debate circuló dentro de los carriles previsibles, Kluge expresó sus ya desarrolladas ideas sobre lo que denominaba como "cine de confección", y la relación opuesta que este cine mantenía con un modo particular de cine de autor. Por cierto, no se trataba de un cine fundado en una idea romántica o esencialista, para la cual la obra consiste en una emanación de la interioridad de un genio creador. Por el contrario, su idea de autoría se basaba en una concepción eminentemente materialista. Por un lado, un



1. Noticias de la antigüedad ideológica: Marx-Eisenstein-El Capital (2008)

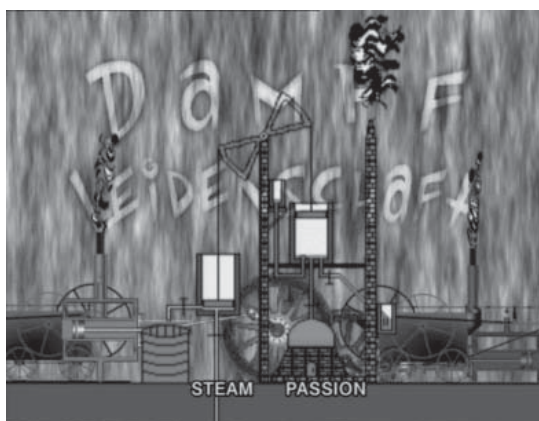
cine capitalista, corporativo, y ya para ese entonces, adecuado a las exigencias crecientes del formateo de la televisión comercial. Por otro, un cine en cierto modo precapitalista, artesanal, con una relación autor-espectador tendiente a la colaboración, no un receptor o consumidor.

Es interesante observar cómo desde el comienzo de la emisión, Falkenberg interrumpía permanentemente a Kluge, le exigía simplificar para que "la gente lo entienda". A su vez, Scheber preguntaba si se dirigía al verdadero público o solamente a una élite intelectual.

Por su parte, de modo un tanto sorprendente, Kluge manifestaba acerca del espectador que solamente exigía algo que parecía resonar extraño en su intelectualidad materialista: amor al arte. Pero no en un sentido esteticista, sino con la energía de una pasión de ese espectador por algo que le incumbe de modo crucial.

Luego de la irrupción del redactor, que fue invitado a participar y se integró nerviosamente a la mesa, ensanchando el círculo de acusadores, lo que siguió en *Reformzirkus* fue una puesta en escena de resonancias brechtianas. Se abre el plano y luego de una discusión entre lo presumiblemente apto para transmitir y las bambalinas, pasó a discutirse otra cosa: ni más ni menos que el sentido de esa misma discusión en un programa de televisión, y dado que la emisión estaba siendo grabada, si había que editar el debate o emitirlo íntegro, con el detrás de escena, para que el público pudiera aumentar los elementos para su propia elaboración. La ampliación del cuadro, entrando en pantalla y haciendo uso de la palabra los trabajadores habitualmente localizados detrás de cámara, otorgó un giro más en cuanto a la complejidad de los elementos de deconstrucción del dispositivo "mesa de debate", integrando al programa en otro dispositivo contenedor, el propio del armado material de un programa en un piso televisivo. Los mismos trabajadores que por obligación o hábito quedan en el fuera del cuadro electrónico fueron invitados a participar del intercambio. El resultado derivó en una verdadera

asamblea general del discurso televisivo, que se convirtió en uno de los casos más intensos de reflexión en acto sobre el potencial y las limitaciones de la televisión, no tanto en relación a sus dimensiones tecnológicas e incluso a las comunicativas, sino a su capacidad de remover los sentidos preformados y hacer ejercitar, mediante una intervención en lo simbólico y traspasando su tendencia a la espectacularización, el pensamiento crítico.



2. Noticias de la antigüedad ideológica: Marx-Eisenstein-El Capital (2008)

Por un cine más allá de la tecnología cinematográfica

Respecto de la escritura de Kluge, la reciente publicación argentina de *120 historias del cine* en una versión que hace honor a su volumen original en lengua alemana (publicado en el 2007) es algo para celebrar. Cabe destacar que este libro ocupa un lugar central en cuanto a la formulación de las ideas de Kluge sobre el cine. En cierto modo, en su diseño hipernarrativo, mediante microhistorias que operan a modo de parábolas o apólogos, puede hallarse un pensamiento en marcha sobre el arte del siglo XX, y no pocas conjeturas sobre su apertura a la centuria siguiente. Aunque haya sido insistentemente caratulado como un moderno paradig-



mático, la modernidad en Kluge lo arraiga en una condición no tanto en pugna con un presunto clasicismo cinematográfico del que quisiera despegarse, sino con los sustratos de una modernidad cultural que pueden encontrarse, por ejemplo, en el inadecuadamente llamado "cine primitivo", ese cine temprano que abarca la última década del siglo XIX y la primera del siguiente, relación que fue estudiada exhaustivamente por Miriam Hansen en un artículo publicado en el número especial que la revista *October* le dedicara en 1988, donde analizaba una vinculación activa con el cine de los primeros años a lo largo de toda su producción, tanto ficcional como ensayística. Relación que Kluge no dejaría de profundizar en el avance de su obra más reciente.

El tanta veces mentado "cine primitivo" no fue otra cosa que una fuerza que era todo promesa de futuro, donde literalmente lo que estaba entrando a jugar en sociedad era un conjunto de aparatos dispuestos a dar una forma revolucionariamente novedosa a la vida por venir. Por otra parte, Kluge no es solamente uno de los cineastas fundamentales del cine moderno en ese particular sentido mutante del cine de los comienzos ligado a una modernidad cultural en acepción amplia, no al impulso de determinado modernismo estético, sino que también pertenece a esa rara estirpe de intelectuales-poetas en los que la creación artística y la producción conceptual son complementarias e indiscernibles. Poco es aún lo que de él se ha traducido a nuestro idioma. Circula en español otro libro suyo de relatos: *El hueco que deja el diablo* (2007). Ese volumen consistió, hasta la publicación de las *120 historias...*, con la breve compañía de algunos de sus guiones tempranos (entre ellos *Artistas bajo la carpa del circo: Perplejos y Leni Pieckert*) publicados en Madrid por Alianza en 1972, en todo el Kluge disponible en castellano. Y allí terminaba una lista especialmente exigua si uno compara esta pequeña serie con la abundancia de publicaciones del autor desde los años 60, abarcando la producción literaria, el ensayo y la teoría sociopolítica, y que le valió los premios literarios Von Kleist 1985, Heinrich Boll 1994 y el Lessing 2002 de crítica en lengua alemana.

Considerando lo anterior, la edición argentina de *120 historias del cine* es todo un acontecimiento. La publicación traduce íntegramente el original alemán de las *Geschichte von Kino* (vale la pena destacar que la edición norteamericana, drásticamente abreviada, condensa en un breve centenar de páginas sólo 36 de estas historias) y agrega una entrevista con Kluge mantenida por Carla Imbrogno, a cuyo cuidado fue realizada la edición. La editora y el traductor Nicolás Gelormini encararon exitosamente el desafío de entretenerse con una prosa cuya afabilidad va a la par de su exigencia y que no deja de proponer, a cada página, su cuota de misterio por develar.

Aunque en un célebre pasaje Susan Sontag comparó a Kluge con Pasolini, por ser ambos representantes paradigmáticos de esa figura del intelectual como artista (y del artista como intelectual) que encontró su culminación en la segunda mitad del siglo pasado, a la vista su producción audiovisual es seguramente con Godard con quien las vinculaciones de Kluge resultan más evidentes, y estas *120 historias del cine*, junto a sus programas de TV, dialogan desde varios ángulos con las *Histoire(s) du Cinéma* godardianas. Acercándose a ambas propuestas, uno reencuentra imágenes y argumentos diseminados a lo largo de la producción audiovisual de dos artistas que ensayan ficcionalizando, y que ficcionalizan ensayando.



3. Noticias de la antigüedad ideológica: Marx-Eisenstein-El Capital (2008)

En los dos casos se trata de artefactos para pensar con detenimiento al cine y su tiempo, aunque mantengan distintos estados de ánimo.

120 historias del cine puede ser leído como una red de relatos tanto del cine como del siglo del cine. Es también, a su manera, una singular historia del siglo XX y de las tragedias y paradojas en las que el cine estuvo implicado de un modo u otro. Kluge ha concentrado especialmente su atención en el dispositivo cinematográfico en el contexto de una centuria signada por la técnica, sus promesas, maravillas y catástrofes. No es que no atienda al lenguaje del cine, pero sus escritos rodean una y otra vez más bien a ciertos elementos cruciales que hacen a la articulación entre lo artístico, la ciencia, la técnica y la ideología en el cine. El autor piensa que eso que llamamos cine persiste desde tiempos inmemoriales en el terreno de las aspiraciones humanas, y que el complejo de artefactos inventados en las postrimerías del siglo XIX no hizo otra cosa que darle una concreción en el plano de la técnica, que hoy está siendo relevado por otras disponibilidades. Como hemos ya consignado, y nos lo recuerda Imbrogno en su introducción al libro, el multifacético Kluge bien puede ser caracterizado, más allá de la obligatoria mención a sus variados oficios ("novelista, cuentista, director de cine, rumiante empedernido, cronista, productor de radio y TV, pedagogo, pensador político u social", según una enumeración propuesta por Susan Sontag, que es tomada como acápite de dicha introducción, como alguien formado fundamentalmente por su contacto con la escritura: su obra principal –no cesa de advertir– son sus libros. De ese modo, hay que proponer estas *120 historias del cine* como parte central de su producción. Su estructura es la de un prolífico conjunto de relatos breves que asumen la forma de apólogos o fragmentos de diálogos que se dirigen, más que a aclarar algunos puntos, a horadar algunas cuestiones, y encontrar elementos para hacer nuevas preguntas y dejarlas resonando. Acertadamente, Huyssen ha designado a su condición como la de un "narrador analítico".

El conjunto permite acceder desde un ángulo renovado a las ideas que acompañan la monumental obra cinematográfica, videográfica y televisiva de un autor intermediático. Intersectando ideas sobre la historia del cine, teoría y crítica, estética, sociología y teoría política contemporáneas, y por qué no, entremezclándolas con inusuales tramos pertenecientes al género narrativo, inscriptos en un tipo de construcción que podría calificarse con justeza como ficción teórica, Kluge ha desarrollado, entre otras cosas, ciertas ideas que impactan de lleno en una relectura de la cuestión de los dispositivos en el cine y las artes audiovisuales.

Como las *Histoire(s) du cinéma* de Godard, las de Kluge son tales en varios sentidos: a veces se trata de historias que tienen al cine como protagonista; en otras oportunidades se refiere a esas historias que son vehiculizadas por el cine como artefacto narrativo. Kluge se interesa por aspectos que pueden ir del detalle aparentemente nimio a sus implicancias dramáticamente desmesuradas. Detecta una suerte de "efecto mariposa" en el aleteo de esa imagen frágil, parpadeante, cuyos efectos pueden llegar hasta un grado sísmico a escala psicosocial. Algunas –muy pocas– de estas historias conocieron una versión anterior en las páginas de *El hueco que deja el diablo*. Se trata de un puñado de relatos cuyo tema se relacionaba directamente con el cine: "Ejecución de un elefante", "Russian Endings/American Endings", "El diablo como animador" y muy particularmente el relato que en el libro anterior se titulaba "La película favorita de Walter Benjamin" y ahora es "Hijos de la vida", donde desarrolla una ejemplar lectura de la extraordinaria y muy poco revisada *Soledad (Lonesome, 1928)* de Paul Fejos.

En sus escritos, Kluge arrasa toda barrera entre el documento verdadero o la fabulación deliberada, progresando en un terreno donde la reflexión se hace correlativa a la invención ficcional. Como hace en sus programas de TV cuando entrevista a actores que interpretan personajes de existencia real, aunando



guión de ficción con datos provenientes del mundo de la ciencia o la historia, haciendo de sus relatos audiovisuales verdaderas máquinas de desorientación en cuanto al borramiento de fronteras entre ficción y realidad, las historias que componen el libro y sus procedimientos narrativos navegan una zona intermedia, siguiendo una de sus premisas: "En las viejas historias que nos cuentan (los libros) podemos encontrar las armas más eficaces contra lo que la realidad tiene de falso".

Desfilan por estas historias, entre otros, estrellas olvidadas del cine mudo, inventores y productores quiméricos, el viejo maestro ciego que fue Fritz Lang para Kluge y también sus pares del Nuevo Cine Alemán. En cada relato acecha no tanto el encadenamiento lineal de los hechos como el encuentro decisivo en un instante afortunado. Es que para Kluge tanto hacer cine como pensar el cine atañen a una particular forma de asir ese tiempo fugaz, el de la oportunidad crucial, el de una encrucijada donde algo asoma brevemente y luego desaparece. Un tiempo, el propio de la imagen de cine, sólo apto para espíritus alertas. Aunque no parezca ajeno a una visión catastrófica de la historia, aquella emblemática por Benjamin en su *Angelus Novus* y que puede también advertirse en otros artistas-intelectuales que en cierto sentido han vibrado, por decirlo así, en su misma longitud de onda. Como sus coterráneos W. G. Sebald o Hans-Jürgen Syberberg, la perspectiva de Kluge parece abrirse paso desde las ruinas del siglo XX hacia cierta curiosa cosmología de un presente en el que el cine, como aparato de captura, transformación y proyección de deseos y realidades en el sentido más amplio del término, no sólo está muy lejos de enfrentarse a su crepúsculo, sino que se encuentra tenuemente iluminado por el inicio de una nueva jornada. Superando cualquier determinismo técnico (aunque la dimensión técnica se halle a menudo en el núcleo mismo de muchos de sus planteos), Kluge avista un cine revitalizado, que bien puede encontrar hoy fundamentos para sostenerse como arma decisiva de la

percepción y el pensamiento contemporáneos. En ese sentido, su atención a los complejos y cambiantes paisajes del cine de los comienzos y sus notables correspondencias con el actual magma audiovisual en mutación no hacen más que confirmarlo: en el cine, lo no filmado critica lo filmado. Situación que hace a estas *120 historias del cine* el relato de algo tan intensamente vivido durante 120 años del viejo traqueteo, como también algo todavía por ser realizado, gracias a la potencia de su virtualización.

Del *Prinzip Kino* al cine del futuro: por la reinención de los dispositivos

Afecto a la dimensión plural de los relatos, al entrelazamiento de lo microscópico, aun de la nimiedad aparente, que va configurando construcciones materiales y de sentido, Kluge ha visualizado al cine no como un producto de un abstracto genio humano, menos aún de la visión de algunos pocos grandes hombres, ni tampoco una creación colectiva puesta a punto por una masa anónima en las urbes modernas del siglo XIX tardío. Su análisis de lo que considera no el cine como técnica o espectáculo, sino cierto arreglo complejo que prefiere denominar *Prinzip Kino*, "principio-cine", involucra tres estructuras ya de notable complejidad cada una de ellas, que propone concebir como máquinas, en el sentido que el mismo Marx las había considerado. Máquinas, como estructuras de elementos articulados e interdependientes, cuya función es transformar cierta energía en trabajo, con la finalidad de obtener un resultado. En cierto modo, su intelección del cine recuerda aquella dimensión de los aparatos que desde la semiología examinase Christian Metz, al postular lo cinematográfico como resultado de la interacción de distintos aparatos: tecnológico-industrial, económico y discursivo. Lo de Kluge asume una forma que le es más afín, la narrativa, promoviendo el comentario a partir de la evocación de sucesos, fueran estos candidatos al monumento o a lo residual.

La primera máquina que dio forma al cine fue, para Kluge, algo relativo a los aparatos técnicos, con Lumière y Edison como los promotores más conspicuos, pero por cierto acompañados de una pléyade de inventores en América y Europa más o menos reconocidos en sus respectivos ambientes: la ciencia aplicada, el espectáculo, la fotografía. Responsables todos ellos de un aparato que funciona registrando imágenes a cierta cadencia, almacenándolas en un soporte y que luego pueden ser sometidas a una proyección. Imágenes que se perciben como acontecimientos: móviles, temporalizadas. Kluge destaca lo que de máquina de coser tienen esos artefactos, en la pinza que arrastra la película, y también lo que poseen de bicicleta, en las manivelas y ruedas que hacen que esa imagen se ponga en marcha, vaya hacia adelante.

La segunda máquina que constituyó el cine surgió de un curioso trueque: Godard, a su manera, en su emisión televisiva producida para el British Film Institute hacia el Centenario Lumière, *50 + 50 años de cine francés* (1996), la caracterizó crudamente: se trata de cambiar la proyección de un film (un pequeño asombro, una excitación, acaso un ensueño) por una moneda. El verdadero invento de los Lumière, declaraba Godard, no había sido el célebre *Cinematographe* patentado a su nombre, sino la idea de un espectáculo de imágenes proyectadas al que se accede mediante el pago de una entrada. Kluge articula esa percepción con un concepto que ha venido trabajando concienzudamente desde los tempranos años 70, muy especialmente en sus textos aún inéditos en castellano junto al sociólogo Oskar Negt: el de esfera pública. Según este criterio, lo que la Máquina Número Dos del cine pudo ofrecer como novedad no ha sido otra cosa que la construcción de esfera pública a cambio de un pago monetario. No era algo del todo novedoso: en el centro de atracción, dentro del espacio resguardado de aquellos que no tenían el dinero para ganarse el acceso, aguardaba el artefacto ya probado en términos tecnocientíficos. Para esa operación generadora de esfera pública a fuerza de taquilla hizo falta un

diseño en el que intervenían aspectos demográficos, económicos, arquitectónicos, institucionales. En su fase inicial, el cine tomó elementos de otras modalidades vecinas con las que convivía en su instalación de esfera pública: el teatro, la ópera, los gabinetes de curiosidades y espectáculos de feria, los mercados anuales, las exposiciones internacionales. Como puede verse, factores múltiples y de escala diversa. La segunda máquina fue un extraño complejo que aunó velocidad y detenimiento. Si bien la aceleración en las transformaciones fue un dato crucial de esos años formativos, la construcción se llevó su tiempo: apunta Kluge, no sin cierto estupor cuando revisa las alternativas cambiantes de aquellos años, que una década más tarde de lanzado el espectáculo pago a la disponibilidad del público, a la oferta de un sujeto postulado al lugar de un nuevo tipo de espectador, la esfera pública respectiva no había cobrado una forma particularmente estabilizada y distinguible. Por cierto, el tiempo de los pioneros inventores había cedido a la época de los empresarios, más o menos aventureros, más o menos inventivos, exitosos o malogrados. Pero para que el cine fuera una fuerza que diera forma al siglo naciente haría falta la intervención de una tercera máquina.

Kluge estipula como Máquina Número Tres del cine a la estabilización de las materialidades, las prácticas y el poder simbólico e imaginario del nuevo medio a lo que elige llamar como principio *penny arcade*. En una interesante maniobra, si bien instala a esa transformación hacia la mitad de la primera década del siglo XX, no elige poner en un lugar emblemático al contemporáneo fenómeno de los Nickelodeons, las primeras salas concebidas y consagradas a ofrecer películas como actividad central a cambio de un pequeño pago (el *nickel*, la moneda de cinco centavos que lleva a su denominación), sino a su pariente multimediático, las *penny arcades*. De cinco centavos a un penique, pero también de los Estados Unidos a Europa, y de una apuesta a la centralidad del cine en una sala ya dispuesta a ofrecer películas como acti-



vidad principal, al reconocimiento de la hibridación presente en las prácticas audiovisuales de aquellos días. En las penny arcades no importaba tanto que se pasaran películas como espectáculo central, sino que las muchedumbres que circulaban por la ciudad en su tiempo disponible y con algunas monedas en el bolsillo, acudieran a ciertos lugares a sumergirse en un mundo alternativo, sometido a su deseo espectadorial. Allí, señala Kluge, lo ocurrido no fue cosa propuesta por empresarios más o menos visionarios, sino un verdadero fenómeno guiado por las formaciones de un deseo a escala masiva, que hizo del cine un sueño colectivo, un artefacto para la ensoñación al unísono. Fue así que, en cierta manera, unos y otros aprendieron el cine, haciéndolo una institución determinante del imaginario del siglo que iniciaba.

En el acercamiento entre la narración y la reflexión que Kluge pone en marcha en sus *120 historias del cine*, ciertos momentos sólo aparentemente anecdóticos adquieren una significación sobresaliente, haciendo trabajar, en conjunto, cine, imagen electrónica y otros modos del audiovisual que provienen de circunstancias que es preciso integrar en su intelección. Por ejemplo, recuerda que en los comienzos de la televisión europea, específicamente en la sociedad alemana, se habían puesto de moda un conjunto de curiosos adminículos bautizados como "lámparas para ver televisión". Partían del consejo muchas veces reiterado por autoridades oftalmológicas varias, entre otras advertencias: la luz del tubo de rayos catódicos, como sola fuente en un ambiente oscuro, podría provocar daños a la vista. Al menos un doloroso cansancio visual. Entonces, comenzaron a ofrecerse en las tiendas unas lámparas de iluminación tenue, veladores cuya pantalla dejaba filtrar una luz difusa, con el aditamento de que esa pantalla circular estaba provista de la capacidad de girar, movida por el mismo calor del aire ascendente de la lámpara en su centro. Algo así como una "*luz buena*", cálidamente ofrecida desde el fondo ancestral del lar hogareño, para combatir la "*luz mala*", fría, del tubo del televi-

sor. La pantalla estaba usualmente ornada de paisajes, un tren en marcha u otros elementos que insinuaban, mediante la rotación, una impresión de movimiento. Kluge rescata de este episodio temprano de las culturas cotidianas de la televisión, desde el ángulo frecuentemente menos observado, el de la recepción, el parentesco de las lámparas para mirar televisión con la centenaria tradición de la linterna mágica. Y comentando jocosamente que nadie quiere estar a solas y a oscuras con el televisor, conecta esas complejas lógicas de la luz y sus formas en conflicto como fuerza contraria a la oscuridad que es fuente misma de la caja negra en cuyo interior el cine ha sido posible. Por otra parte, haciendo resonar hasta qué punto lo que fue cobrando forma en ambos medios estuvo relacionado, mucho antes que con la configuración de posibles lenguajes, con transformaciones profundas en el plano de dispositivos caracterizados por una hibridación cuyo carácter fue constituyente.


Epílogo: de la perseverancia en el principio a la dificultad de concluir

Alexander Kluge parece haber encontrado la clave en estos últimos años, si bien no le ha sido fácil, de posibilitar el acceso a escala global de su producción gracias a su capacidad de horadar con paciencia bloques presuntamente monolíticos, o ampliar ciertas fisuras para instalar de una manera intersticial su propia labor. Un acceso no de carácter masivo, por cierto, pero al alcance de los verdaderamente interpelados por su trabajo.

Dadas las características del sistema televisivo transnacional, parece aún utópica la posibilidad de dar cabida a cierta forma de discurso televisivo al que no cabe calificar de otro modo que autoral. Pero aquí *utópico* significa cualquier cosa menos ilusión candorosa. Por supuesto, durante un buen tiempo la dificultad de expandir el trabajo de Kluge dentro de los paradigmas habituales de la difusión televisiva internacional fue una limitación, pero hoy ésta parece bajo cierto ángulo remediada, si bien desplazándose desde

la transmisión hertziana o por cable hacia el stock audiovisual posibilitado por los *new media*, incluyendo uno de sus proyectos más recientes: su señal en webTV (www.dctp.tv). Dos monumentales videoensayos editados en DVD: *Nachrichten aus der ideologischen Antike - Marx/Eisenstein/Das Kapital (Noticias de la antigüedad ideológica: Marx/Eisenstein/El Capital, 2008)* y *Früchte der Vertrauens (El fruto de la confianza, 2010)*, de casi una decena de horas cada uno, se suman hoy a su obra integral editada hace un par de temporadas en el mismo formato. Kluge se ha relanzado definitivamente y está disponible para la reconsideración crítica y para el encuentro con el espectador avisado. Quien hoy quiera contactarse con su obra audiovisual, si se empeña, puede hallarla con un poco de búsqueda.

Su proyecto creativo, tanto en términos de realización como de intelección, es de ambición extrema; se trata de poner a punto una máquina integradora de pasado y futuro, con la perspectiva de generar un tiempo y un mundo distintos. Kairós es el nombre de la productora de Kluge desde 1965. También fue, mucho antes, el nombre del dios griego de la oportunidad, cuya imagen es la de un joven alado, dotado de un espeso mechón de cabello en la frente. Para atrapar a Kairós el hombre debe ser rápido, y asirlo de ese mechón un instante antes de que se escabulla con sus dobles alas de pies y espalda. Kairós es, entonces, un tiempo ligado a la fortuna y por lo tanto, también, tiempo del afortunado. De no atraparlos, quienes dejen escapar a Kairós seguirán prisioneros de Cronos, ese gigante que obsesionó durante toda su carrera a Fritz Lang, el tiempo que nos oprime con la marcha de los relojes y las cuentas regresivas (una cristalina invención languiana que pone en escena ese conteo de lo inexorable). El de Cronos no es otro que ese tiempo que resta para la muerte, el tiempo que pasa, por ejemplo, mientras miramos la televisión. Si Lang construía sus ficciones obsesionado por Cronos, Kluge no cesa de construir naves para lanzarse a ese riesgoso encuentro con Kairós. Aspecto distintivo de

esa utopía conciente de una historia y particularmente abierta al siglo que se inicia, armada con el pesimismo de la inteligencia y el optimismo del cine. 

Bibliografía

- HANSEN, Miriam: "Reinventing the Nickelodeon. Notes on Kluge and Early Cinema", en *October 46, Alexander Kluge: Theoretical Writings, Stories, and an Interview*, Autumn, 1988.
- HUYSEN, Andreas: "An Analytic Storyteller in the Course of Time", en *October 46, Alexander Kluge: Theoretical Writings, Stories, and an Interview*, Autumn, 1988.
- KLUGE, Alexander: *120 historias del cine*, Buenos Aires, Caja Negra, 2010.
- KLUGE, Alexander: *El hueco que deja el diablo*, Barcelona, Anagrama, 2007.
- KLUGE, Alexander, Oskar Negt y Peter Labanyi: "The Public Sphere and Experience": Selections, en *October 46, Alexander Kluge: Theoretical Writings, Stories, and an Interview*, Autumn, 1988.



Nuevos medios, viejos medios

► Escribe **Carlos Trilnick**

Artista visual, docente e investigador. Profesor Titular del Taller de Diseño Audiovisual I, II y III de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido, y Profesor Adjunto de Medios Expresivos I y II de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Buenos Aires.

Profesor Invitado del Departamento de Comunicación de la Universidad de California, San Diego, EE.UU; del Programa Internacional (PEI) de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia, y Profesor Titular de la Maestría en Diseño Multimedia de la Universidad del Azuay en Cuenca, Ecuador. Desde 1980 ha producido un importante cuerpo de trabajos en fotografía, video e instalaciones expuestas internacionalmente.

Los medios de comunicación textuales, sonoros, visuales y audiovisuales están inmersos en un profundo cambio producto de la convergencia tecnológica. Mientras estos sistemas fueron manuales, mecánicos y electromecánicos, cada uno tuvo una identidad que le permitía generar sistemas de producción de sentido, de estudio y análisis independientes.

Desde comienzos del siglo **xxi**, esta situación varía en la medida en que los medios comienzan a entrecruzarse en los niveles tecnológicos y expresivos, y por el efecto de dependencia que se produce entre seres humanos e instrumentos digitales.

Imagen, texto y movimiento

Si bien hace más de 4.000 años que el ser humano utiliza recursos multimediales para exteriorizar conceptos, recién desde mediados de la década del 60 se comienzan a desarrollar sistemas de análisis discursivos intertextuales. Recordemos, por ejemplo, que las imágenes egipcias del Rey Micerino (c.2514 - 2486 a. C.), con jeroglíficos explicativos que a modo de epígrafe se inscriben en su base y complejas estructuras arquitectónicas para su exhibición original, siempre fueron llamadas esculturas y no instalaciones; que las obras de Sófocles (496 - 406 a. C.) con sus indicaciones sobre puesta en escena, escenografía y efectos sonoros y visuales fueron llamadas teatro y no espectáculos multimedia, y que las primitivas máquinas de reproducción de imágenes en movimiento fueron consideradas aparatos pre cinematográficos y no instrumentos preinteractivos.

El surgimiento del cine de proyección colectiva (Louis y Auguste Lumière, 1895), definido en 1911 por el escritor futurista Ricciotto Canudo en el *Manifiesto de las Siete Artes* como fusión total de las artes y como sistema integrador de pintura, escultura, arquitectura, danza, música y poesía, fue el punto de partida para nuevas formas discursivas mediante recursos expresivos interdisciplinarios.¹

Desde su nacimiento, las artes audiovisuales han sido integradoras. Partiendo de la base de que un guión presupone un texto lingüístico y visual, un concepto que deberá ser traducido a imágenes y sonidos creados mediante dispositivos técnicos y procesados con complejos mecanismos de edición y manipulación estética y temporal, para confluir en un sistema de difusión y exhibición que requiere de intrincadas negociaciones con las industrias culturales, el cine ha sido, como afirma Canudo, el arte que mejor representa el cambio social del siglo XX, signado por la utilización de tecnologías electromecánicas, el mestizaje de medios y la velocidad de transferencia de información.

En varias de las producciones del cine preinstitucionalizado,² podemos observar intentos por formular propuestas multidisciplinarias e, inclusive, interactivas. Es decir, podemos ver ciertas intencionalidades presentes en obras de la cinematografía primitiva (1895-1914) que se relacionan potencialmente con lo que hoy llamamos de manera genérica "nuevos medios".

En la película *Los afiches se divierten* (Georges Méliès, 1906), para contar una historia que contiene varias historias paralelas, el autor se asiste de elementos visuales y narrativos diversos incluyendo la utilización de textos escritos, grafitis, gráficas publicitarias en la vía pública, división del cuadro en fragmentos independientes e interconectados, diferencias en los tamaños de los personajes y de las situaciones

e imágenes fijas, pero latentes, que toman acción/movimiento cuando son activadas por la narrativa.

La *interfase* gráfica de esta obra audiovisual remite a las pantallas contemporáneas, solo falta la interactividad del espectador que en este caso está en manos de algunos de los personajes que *encienden* la acción.

¿Es posible decir que las ideas de interfases interactivas ya estaban presentes desde hace más de cien años y que se evidencian en la producción de algunos de los primeros films de la historia e inclusive antes con los espectáculos de fantasmagorías?

Paul Virilio afirma:

Méliès comprendió muy temprano que el cine no era el séptimo arte, sino el arte que utiliza todos los demás: dibujo, pintura arquitectónica, música, pero también trabajos mecánicos, eléctricos, etcétera.³

Los aparatos anteriores a la popularización de las proyecciones presentadas por los hermanos Lumière en 1895 son interactivos; el espectáculo cinético requería, como en los zootropos o en el magnetoscopio, que el espectador accionara en forma individual un dispositivo, pudiendo ver y volver a ver el contenido visual en forma reiterativa o en *loop*. ¿Estaban presentes en esos dispositivos las ideas de interactividad hechas realidad recién después de que la electrónica se desarrollara como industria? En esos instrumentos precinematográficos se proponían también esquemas simples de interfase, pero en este caso, a diferencia de las pantallas de Méliès, estaban en el diseño de los dispositivos de exhibición.

Lo cinético y las teorías del discurso

En la conversación entre Luis A. Quevedo y Eliseo Verón, éste último toma los estudios sobre cine que realiza Christian Metz a mediados de los años 60

¹ Ricciotto Canudo, "Manifiesto de las Siete Artes", 1989.

² Noël Burch, *El tragaluz del infinito*, 1987.

³ Paul Virilio, *Estética de la desaparición*, 1988, p. 121.



como ejemplo de análisis de la imagen utilizando recursos interdisciplinarios.⁴

En *Ensayos sobre la significación en el cine*, Metz expresa:

El cine es algo vasto, no tiene una única vía de acceso. Considerado en conjunto, el cine es en primer lugar un hecho y, como tal, plantea problemas a la psicología de la percepción y la intelección, a la estética teórica, a la sociología de los públicos, a la semiología en general.⁵

Metz inaugura un sistema de análisis que comprende al discurso cinematográfico como una sumatoria de elementos y sistemas puestos en función de una estrategia discursiva determinada. Así, cuando compara una película de Fellini con una de la Marina norteamericana, afirma que ambas comparten los mismos mecanismos semiológicos, pero difieren entre sí por el grado de talento y principalmente por sus finalidades.⁶

Podemos afirmar que la cinematografía, por su complejidad discursiva y por los entrecruzamientos de lenguajes que componen sus variables comunicacionales, es el punto de partida de un cambio en la forma de percibir el mundo que se produce en la sociedad desde hace poco más de un siglo. Cambios que, principalmente, se acentúan en su poder de representación de lo real y lo imaginario, en la utilización del movimiento, la velocidad y la electricidad como recursos expresivos y en su convergencia multidisciplinaria.

Metz hará hincapié en una metodología de análisis que, en palabras de Derrida, *deconstruye* el corpus fílmico para realizar un micro análisis partiendo del sistema mínimo de escritura audiovisual. El *cuadro* o *frame* será objeto de estudio en función de estructuras textuales mayores como el plano y la secuencia.

Esta teoría del análisis, ligada a la lingüística y más cercana al estudio de textos literarios, será ampliada por los estudios de la imagen que se realizan a finales del siglo XX, más influenciadas por el papel preponderante que pasan a tener los medios electrónicos en el paisaje mediático de fines de siglo.

Gilles Deleuze, en *La imagen-movimiento*, se refiere a imágenes rarificadas y, ampliando el concepto de cuadro y su forma de abordaje, expresa al respecto:

El cuadro constituye un conjunto que posee gran número de partes, es decir, de elementos que entran a su vez en subconjuntos y de los que se puede hacer un inventario. Es evidente que estas partes se hallan a su vez en imagen; lo que hace decir a Jakobson que son objetos-signos y a Pasolini, que son "cinemas". Sin embargo, esta terminología sugiere cierto parangón con el lenguaje (los cinemas serían como fonemas, y el plano como monema) que no parece necesario. Porque si el cuadro tiene un análogo, estará más bien del lado de un sistema informático que de uno lingüístico.⁷

Si bien Deleuze plantea esta referencia a la informática desde el punto de vista cuantitativo, pues habla de saturación y rarefacción de los *datos* que constituyen el cuadro, establece también una nueva modalidad de estudio que se adelanta en el tiempo y que puede ser aplicada a todo producto hipertextual.

Esta nueva formulación del cuadro cinematográfico aplicada a sistemas audiovisuales totalmente digitales, donde dentro de cada cuadro se instalan infinitud de variables interactivas, lleva a repensar la idea de unidad mínima de escritura audiovisual para establecer un sistema de análisis ya no basado en su estructura física superficial, sino en sus capas interiores. Se produce una variación en el universo de los

⁴ Conversación entre Eliseo Verón y Luis Alberto Quevedo, "Cultura audiovisual, medios y televisión", 2009.

⁵ Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine*, 1972, p. 17.

⁶ *Ibidem*, p. 131.

⁷ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento*, 1983, p. 27.

textos digitales, ahora el *key frame* o cuadro clave, o más radicalmente el *byte*, son los nuevos sistemas mínimos de escritura audiovisual, aquellos que traducen las funciones interactivas, amplían los límites profundos del texto y ponen de manifiesto los datos contenidos en la imagen.

La ya famosa manito con el dedo índice extendido que aparece al navegar una imagen digital es el signo con el cual se revierte la idea cinematográfica de movimiento lineal para establecer sistemas de lectura no lineales.

En el mismo sentido, Santos Zunzunegui planteará acerca de la forma de abordar los textos visuales que en el mundo contemporáneo la imagen significa algo más que mirar o formular un punto de vista; es algo que, además, se calcula mediante algoritmos digitales.⁸

El cuerpo digitalizado

El cine fue posible porque antes se había experimentado con imágenes y movimiento y porque la fotografía había conseguido fijar la imagen en una superficie material. La televisión se hace realidad porque ya se había encontrado la forma de utilizar el aire y los cables como conductores de información y la electromecánica había hecho posible la transmisión de imágenes y sonidos a distancia.

Los medios digitales se hacen presentes por una conjunción de todos estos factores sumados a los avances en los campos específicos de la electrónica, la digitalización y el procesamiento de datos, que hasta mediados del siglo XX no formaron parte del paisaje mass mediático, sino que estuvieron centrados en la investigación de laboratorio, y sus aplicaciones, como se manifiesta en toda innovación tecnológica, fueron exclusivamente de uso militar y, en un segundo plano, administrativo y artístico.

Desde la invención de la fotografía por Niepse en 1826, el ser humano ha llegado a producir y reproducir imágenes de su entorno físico e *imágenes imaginarias* tan aparentemente reales que hasta llegan a ocasionar cierto engaño perceptivo en el espectador.

Con los simuladores virtuales holográficos en 3D, esa búsqueda por llegar a la *perfección* en el registro de lo real y en la puesta visual de lo ideológico y lo imaginario está llegando a resultados casi óptimos de ilusionismo.

Una vez alcanzados estos niveles de definición, calidad y realismo, ¿qué queda por reproducir? Una respuesta posible la podemos encontrar en las transformaciones sociales visibles en las sociedades urbanas más desarrolladas económicamente.⁹

Los sistemas informáticos, las prótesis corporales, los robots y los recursos técnicos que amplían la capacidad corporal y cerebral humanas para realizar todo tipo de tareas, son actores principales en el paisaje social de principios del siglo XXI. En este contexto se manifiesta claramente que el desafío de las ciencias informáticas fue y es copiar lo que hasta mediados del siglo XX todavía no se había reproducido: el cuerpo humano por dentro, sus órganos y, especialmente, el cerebro y sus posibilidades infinitas de realizar asociaciones y cálculos.

Dos factores invitan a pensar en que nada de todo esto sería posible sin el aporte tecnológico y sociolingüístico de los medios textuales, sonoros y audiovisuales que instalaron en la percepción cultural los conceptos de velocidad, fragmentación e inmediatez, y, en una segunda etapa más reciente, sin el desarrollo en el área de la computación y la digitalización del entorno social. Esta relación entre cuerpo y computadoras se confirma al revisar las asociaciones que se establecen entre ellos en el universo de la informática.

En principio, la palabra *computación* deriva de cálculo, una función sólo ejercida por el cerebro. La

⁸ Santos Zunzunegui, *Pensar la imagen*, 1992, p. 243.

⁹ Ver Paul Virilio, *La máquina de visión*, 1989; y Manuel Castells, *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, 2001.



idea de realizar operaciones matemáticas con resultados visuales sean más veloces que las capacidades cerebrales fue la que derivó en la creación de sistemas que van desde los ábacos de hace 2.500 años, hasta las sofisticadas máquinas digitales de la actualidad.

Joseph Carl Robnett Licklider, uno de los creadores de la primera red de computadoras,¹⁰ manifestaba, en uno de sus textos fundacionales de 1960, que en un futuro cercano la relación entre cerebros humanos y computadoras será tan estrecha que producirán resultados sorprendentes en el manejo de la información. Gene Youngblood, creador del concepto *cine expandido*, escribe en referencia a estas asociaciones: "Las computadoras amplifican la inteligencia humana en la misma proporción que el telescopio extendió su visión".¹¹

Ampliando estas relaciones entre cuerpo y máquinas digitales, Paula Sibilia expresa en su libro *El hombre postorgánico*: "De hecho, las computadoras y las biotecnologías gozan de un íntimo parentesco",¹² para luego describir cómo las empresas clave de informática en el procesamiento y transmisión de imágenes y sonidos (Sony, IBM, Motorola, Compaq, 3M, Intel y otras) están variando sus negocios hacia las que la autora llama "ciencias de la vida" y que conforman un nuevo panorama donde la búsqueda tecnológica se centra en lograr asimilarse cada vez más al cuerpo humano, especialmente a las estructuras neuronales y a las relaciones que se establecen en las cadenas de ADN aplicadas a la programación de computadoras. En el mismo sentido, el artista Roy Ascott, pionero de la cibernética, la telemática y la interactividad, afirma en *Del ciberespacio a la realidad sincrética* los siguientes conceptos:

Nuestra mente es cada vez más tecnoética, es decir, nuestra forma de pensar, de percibir el mundo está

cada vez más integrada en los sistemas tecnológicos que estamos desarrollando. Y esos sistemas, a su vez, se integran cada vez más en lo que nosotros entendemos como naturaleza.¹³

Arlindo Machado destaca los procesos de imitación que se producen entre máquinas y seres humanos:

Buenos ejemplos de mimetismo de la vida son las técnicas de programación conocidas como *redes neuronales*, que simulan el procesamiento paralelo del cerebro y el diálogo entre las neuronas, los algoritmos genéticos y los virus informáticos.¹⁴

Asimismo, es interesante revisar la similitud en la formas de representación del universo (la gran naturaleza que contiene al mundo), el cerebro y las redes digitales. Generalmente, estas tres variables se grafican por medio de nodos interconectados que contienen infinidad de posibles puntos móviles de contacto.

Copiar las estructuras atómicas de la naturaleza y, por lo tanto, las del cerebro, ha sido, y sigue siendo, el norte de las ciencias informáticas. Posiblemente ese sea el motivo por el cual los aparatos creados por estas ciencias, como robots, computadoras y celulares, hayan sido tan fácilmente adaptados a la vida cotidiana, que nos resulten tan familiares y que pensemos en ellos como complementos indispensables de nuestras vidas.

En la sociedad actual, un procesador de computadora es un segundo cerebro artificial que nos asiste en resolver, con velocidad y precisión, problemas de cálculo y, a la vez, nos posibilita instrumentar sofisticadas formas y conexiones comunicativas e informativas.

¹⁰ ARPANET, USA, 1962, la misma que en 1990 se convertiría en la Internet de protocolos TCP/IP que todos conocemos y que actualmente utiliza el 25% de la población mundial

¹¹ Gene Youngblood, "Cybernetic Cinema and Computer Films", 1970, p. 181.

¹² Paula Sibilia, *El hombre postorgánico*, 2009, p. 73.

¹³ Roy Ascott, *Del ciberespacio a la realidad sincrética*, 2007.

¹⁴ Arlindo Machado, "Cuerpos y mentes en expansión", 2006.

Para describir cómo se estructura una red de Internet, Nicolás Nóbile manifiesta: "Un estudio realizado por László Barabási¹⁵ repara en las características morfológicas de la Web, y la describe como una Red no planificada, pero tampoco una red constituida por el azar". Ilustra este concepto con un esquema de redes y nodos que bien podría ser un gráfico de las estructuras neuronales del cerebro o una de una constelación estelar.¹⁶ Se plantea, por lo tanto, una relación visual entre la dinámica de la naturaleza y la red virtual de datos.

¿Estamos entonces ante una nueva forma de representación de la naturaleza que ya no se inscribe como una estructura lineal, sino como una red de asociaciones más cercana al funcionamiento de nuestra mente? La respuesta la encontramos en las relaciones neuronas-bytes, sistemas neuronales-chips y cerebros-computadoras que se inscriben en la base de las ciencias informáticas y en la naturaleza del pensamiento binario y digital.

El hipertexto formulado por Ted Nelson hace 50 años está basado en esas relaciones asociativas infinitas que el cerebro produce frente a diferentes impulsos o situaciones.¹⁷

En el libro *Ser digital*, un texto más cercano a la propaganda que al análisis teórico pero que nos sirve de referente para analizar los tiempos presentes, Nicholas Negroponte, director del Media Lab del MIT, expresa sin ningún tipo de complejo:

Mi sueño sobre una interfaz, es que las computadoras sean cada vez más similares a las personas, (...) A mediados de la década del 60, me fijé el objetivo de emular, en computación, la comunicación personal,

con su lenguaje de gestos y expresiones faciales y la participación motora de nuestro cuerpo.¹⁸

Casi 20 años después, estas afirmaciones comienzan a ser reales; ya existen al menos dos generaciones nacidas en el contexto digital, y nada hace prever que esta tendencia por convivir con minirobots se revierta. Luis A. Quevedo, refiriéndose a las tecnologías digitales portátiles, afirma:

A medida que la tecnología se va achicando, abaratando y concentrando, las personas llevan consigo aparatos que expresan de manera más radical la convergencia digital.¹⁹

Hoy todo convive en un enorme universo multimedial altamente interconectado. Inclusive, bajo las apariencias de avatares o de *amigos-facebook*, los apocalípticos y los integrados de Umberto Eco encuentran puntos de contacto e interactúan en el contexto digital.²⁰

En 1970, una época en que todavía no existían los nativos digitales, Gene Youngblood vaticinó: "La computación es el árbitro de una evolución humana radical: ella cambia el significado de la vida. Nos vuelve niños. Debemos nuevamente aprender a vivir".²¹

No parece haber hecho falta demasiado esfuerzo por aprender a vivir en este nuevo entorno tecnológico; miles de años de historia cultural y la estrecha asociación que se manifiesta entre naturaleza humana y computadoras han despejado el camino hacia una sociedad digitalizada y de redes. Nuevos medios, viejos medios.

¹⁵ Albert-László Barabási, es Director del Center for Complex Network Research. Northeastern University, Boston, EEUU. Ver <http://www.barabasilab.com/>. (El agregado pertenece al autor).

¹⁶ Nicolás Nóbile, "Transformaciones de la escritura en la era digital", 2010.

¹⁷ Ver Hugo Pardo Kuklinski, "Entrevista a Ted Nelson en digitalismo.com", 2005.

¹⁸ Nicholas Negroponte, *Ser digital*, 1995, p. 107.

¹⁹ Luis Alberto Quevedo, *Migración digital, cultura y nuevas tecnologías*, 2010.

²⁰ Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, 1965.

²¹ Gene Youngblood, "Cybernetic Cinema and Computer Films", 1970.



En el contexto social, cultural y tecnológico contemporáneo se hace imposible articular la imagen desde un solo soporte tecnológico o desde un único punto de vista conceptual y proyectual. Por el contrario, se la debe entender como un concepto integral y en permanente reinterpretación.

Así como Benjamin, Metz, Barthes, Eco, Deleuze, Hall, Virilio, Verón y otros pensadores y filósofos contemporáneos realizaron aportes fundamentales para comprender la funcionalidad y el sentido de las variables que constituyen los mensajes mediatizados, será necesaria una actualización conceptual para entender qué significa escribir y representar por medio de bytes. Desde cómo se constituyen los discursos hipermediáticos no lineales hasta cuál es el sentido de una determinada programación o de un diseño de interfaces y de redes digitales. Lev Manovich enfatiza este concepto al afirmar que en los estudios de software es donde se encuentra la llave para comprender el paso de la sociedad industrial basada en la electricidad y en los carburantes fósiles a la sociedad de las energías limpias, la digitalización y los entornos computacionales abiertos.²²

Un texto del artista multimediático Antoni Muntadas aporta una visión más humanista cuando, frente al nuevo panorama virtual, expresa:

(...) los artistas deben mantener la misma posición crítica que está en la base de los trabajos más lúcidos de la historia del arte: aquellos trabajos arraigados a una época y un lugar específicos, es decir, en un contexto.²³

Ángel Quintana, editor de la edición en español de *Cahiers du Cinéma*, plantea que las narrativas cinematográficas se establecen sobre una temporalidad especial, diferente a la velocidad e inmediatez contemporáneas.

El cine, analógico o digital, inmerso en el enorme y casi infinito universo de circulación electrónica de información y en la confluencia que proponen los dispositivos portátiles, continúa generando un paréntesis temporal donde se establece un lugar para la narrativa, para contar una historia.

Un grafiti pintado en una calle de Nápoles durante las manifestaciones contra el tercer Forum Global reproducía la siguiente frase de Pier Paolo Pasolini: "Solo la tradición salvará a la revolución".²⁴ Quizás en esas pocas palabras esté la clave para ayudarnos a comprender que el cambio tecnológico y sociocultural producto de la hiperdigitalización, comúnmente llamado *revolución digital*, será en verdad transformador si lo entendemos como la continuidad de las experiencias anteriores a su surgimiento y si las tecnologías se desarrollan en función de ampliar las posibilidades expresivas comunicaciones y educativas del ser humano y de la sociedad en general. ✨

Bibliografía

- ASCOTT, Roy: "Del ciberespacio a la realidad sincrética", en La Ferla, Jorge (comp.): *Arte, Ciencia y Tecnología, un panorama crítico*, Programa de formación Espacio Fundación Telefónica de Argentina, 2006-2008.
- BURCH, Noël: *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1987.
- CANUDO, Ricciotto: "Manifiesto de las Siete Artes", en Romaguera, Joaquim y Alsina Thevenet, Homero (eds.): *Textos y Manifiestos del Cine*, Madrid, Cátedra, 1989.
- CASTELLS, Manuel: *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, Barcelona, Areté, 2001.
- DELEUZE, Gilles: *La imagen-movimiento. Estudio sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1983.
- ECO, Umberto: *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1965.
- LICKLIDER, Joseph C. R.: *Man-Computer Symbiosis*, Cambridge, MIT Press, 1960.
- MACHADO, Arlindo: "Cuerpos y mentes en expansión", en La Ferla, Jorge (comp.): *Arte, Ciencia y Tecnología, un pa-*

²² Lev Manovich, *Software Takes Command*, 2008.

²³ Antoni Muntadas, "La intervención tecnológica de los artistas en un espacio virtual o El artista como escéptico en un mundo simulado", 1996.

²⁴ Organizado por la ONU en marzo de 2001 en Nápoles, Italia, bajo el nombre de 3rd Global Forum on Reinventing Government. <http://www.unpan.org/DPADM/GlobalForum/3rdGlobalForum/tabid/607/Default.aspx>

norama crítico, Programa de formación Espacio Fundación Telefónica de Argentina, 2006-2008.

MANOVICH, Lev: *Software Takes Command, San Diego (California), University of California (UCSD) / Institute for Telecommunications and Information (Calit2), Software Studies*, 2008.

METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972.

MUNTADAS, Antoni: "La intervención tecnológica de los artistas en un espacio virtual o El artista como escéptico en un mundo simulado", en el Catálogo *Conference on a new space for culture and Society*, Praga, 1996.

NEGROPONTE, Nicholas: *Ser digital*, Buenos Aires, Atlántida, 1995.

NELSON, Ted: *Transliterature. A Humanist Format for Re-Usable Documents and Media*, s/d, 2004.

NÓBILE, Nicolás: "Transformaciones de la escritura en la era digital", Diplomatura en Educación, imágenes y medios, Módulo 3. Apropiedades y usos de las nuevas tecnologías, FLACSO, 2010.

PASOLINI, Pier Paolo: *Cartas Luteranas*, Madrid, Trotta, 1997.

QUEVEDO, Luis Alberto: "Migración digital, cultura y nuevas tecnologías", Diplomatura en Educación, imágenes y medios, Módulo 3. Apropiedades y usos de las nuevas tecnologías, FLACSO, 2010.

QUINTANA, Ángel y DUSSEL, Inés: "Entre lo obvio y lo obtuso: notas sobre cine y educación", Diplomatura en Educación, imágenes y medios, Módulo 4. Educación, imágenes y medios. Planteos y alternativas, FLACSO, 2010.

RUNGE PEÑA, Andrés Klaus: "El saber pedagógico en las imágenes y las imágenes en el saber pedagógico". Diplomatura en Educación, imágenes y medios, FLACSO, 2009

SIBILIA, Paula: *El hombre postorgánico*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2009.

VERÓN, Eliseo y QUEVEDO, Luis Alberto: "Cultura audiovisual, medios y televisión", Clase 12, Diplomatura en Educación, imágenes y medios, FLACSO, 2009.

VIRILIO, Paul: *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1989. *Estética de la desaparición*, Barcelona, Anagrama, 1988.

ZUNZUNEGUI, Santos: *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra, 1992.

a-ted-nelson-en-digitalismocom.php, 14 de noviembre de 2005, [8 de septiembre de 2010].

YOUNGBLOOD, Gene: "Cybernetic Cinema and Computer Films", en *Expanded Cinema*, New York, Dutton, 1970. [El línea] http://www.vasulka.org/kitchen/pdf_expandedcinema/expandedcinema.html, [8 de septiembre de 2010].

Fuentes electrónicas

KUKLINSKI, Hugo Pardo: "Entrevista a Ted Nelson en digitalismo.com", en el sitio Portal educ.ar, [El línea] <http://portal.educ.ar/debates/educacuinytic/inclusion-digital/entrevista->



Cine, televisión pública y nuevos medios

Entrevista a Alejandro Fernández Mouján

► Escribe **Eva Noriega**

Profesora en Comunicación Audiovisual, FBA-UNLP. Docente de las cátedras Análisis y Crítica y Teorías del Audiovisual de la Licenciatura en Artes Audiovisuales, FBA-UNLP. Profesora de la asignatura Discurso Audiovisual IV (Cine y nuevos medios) en la Universidad de Palermo, y docente en la Escuela de Cine *Observatorio*, sede Buenos Aires.

Arkadin dialogó en mayo de 2010 con el realizador de documentales y actualmente uno de los responsables del Área Cine de la Televisión Pública, Alejandro Fernández Mouján. La conversación giró en torno a la tarea de articular cine y televisión en un canal público y a las perspectivas abiertas por el audiovisual digital.

¿Cómo empezó el Área Cine en Canal 7 Televisión Pública?

En 2006, cuando el canal estaba bajo la dirección de Rosario Lufrano, Néstor Piccone me convocó para que desarrollara el Área Cine. En la reunión propuse que fuéramos dos para hacernos cargo de esa tarea y fue entonces cuando convocamos a Pablo Reyer. Empezamos a trabajar en mayo de ese año y lo primero que recomendé a la Dirección fue la creación de un espacio de cine documental, que no existía. La idea era pasar documentales de largometraje y para eso armamos una propuesta que se llamó *Ficciones de lo real*. Para la primera parte de este ciclo convocamos a Eduardo Russo, quien trabajó como guionista, y a Diego Brodersen. En ese tiempo incluíamos entrevistas con los realizadores de cada película; como en la mayoría de los casos eran documentales nacionales, además de la transmisión, convocábamos a los realizadores, a los productores y a diversas personas vinculadas para hablar sobre el film.

En paralelo, propusimos el programa *Filmoteca*, para el que convocamos a Fernando Peña. Al principio iba una vez por semana y desde hace un par de años es un programa diario. También estaba el programa de Carlos Morelli, *El cine que nos mira*, que si bien

venía de antes lo reprogramamos junto con otro ciclo también anterior, *Cine de barrio* (que ahora se llama *Cine de siempre*), que emite cine argentino en blanco y negro de los años 40 a los 60. Incluimos, además, un programa llamado *Versión original*, un ciclo conducido por Leonardo Sbaraglia que abarca todo el cine extranjero en su lengua, con subtítulos en español (la primera temporada fue conducida por Inés Estevez). Con todos estos programas empezamos el Área Cine del canal.

En ese momento teníamos un convenio con el INCAA, mediante el cual el Instituto cedía las películas que tenían derecho de emisión por televisión a cambio de unos segundos de publicidad que el canal le daba para promocionar los estrenos. De este modo, toda película argentina que se estrenaba recibía una cantidad de segundos de aire del canal, y éste, a dos años de estrenadas en sala, tenía derechos exclusivos para el estreno en televisión, más otras dos pasadas no exclusivas. Eso duró hasta la gestión de Jorge Álvarez; allí cambiaron las condiciones y el convenio dejó de existir. Desde entonces, no contamos con las producciones del INCAA y tuvimos que empezar a comprar más películas.

¿En qué consiste esta compra y cómo se adquieren los derechos por una película?

Las películas iberoamericanas pertenecen o son coproducidas por el programa Ibermedia, un fondo de ayuda que integran numerosos canales iberoamericanos para estimular la coproducción de películas latinoamericanas, españolas y portuguesas. El ciclo que emite estas películas es el que conduce Carlos Morelli. Del resto, prácticamente se compra todo. Es decir, de no comprar nada al principio, en parte porque teníamos los derechos del INCAA y a los realizadores les pedíamos cesión de derechos por al menos una pasada y con eso armábamos la programación, pasamos después de mucho trabajo a comprar todo. Hoy en día no tenemos programas con derechos gratuitos;

el canal compra todo el material, tanto las películas documentales como las de ficción.

Normalmente, lo que se compran son las pasadas; son derechos por tres pasadas en tres años, aunque a veces suele ser por un tiempo más. En *Ficciones de lo real*, por ejemplo, la mayor parte del material que tenemos son documentales extranjeros; no contamos con derechos sobre muchos documentales argentinos. Y ahora, debido a la Vía Digital del Documental (una rama de créditos del Instituto) prácticamente todos los derechos de esas producciones los tiene el INCAA, pero como no hemos acordado por varias razones, no volvimos a tener un convenio sobre los derechos.

Seguimos con la historia...

Durante 2008 tuvimos un programa diario llamado *Ventana documental* en el que pasamos películas documentales de todo el país. Duraba una hora, y de allí para abajo hacíamos una preselección de cortos y medimétrajes de las provincias y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En enero de ese año también emitimos *La joven guardia*, un programa que abarcaba todo el cine argentino filmado entre los años 60 y 80, y en 2009 en *El cine que nos mira* proyectamos cine nacional de los 80 y 90.

La verdad es que estamos pasando de todo. En *Filmoteca* emitimos un ciclo de Andrei Tarkovski y tenemos previsto un ciclo de Werner Herzog, uno de Pier Paolo Pasolini y otro de Ingmar Bergman. Desde hace tres años, *Filmoteca* es un programa diario que se organiza por semanas temáticas: estilos de cine, autores o alguna otra categoría, como cine político.

En esos ciclos han emitido cosas inéditas

Claro. Hemos pasado películas completas de Raimundo Gleyzer, o el documental *Actualización política y doctrinaria para la toma del poder* (Grupo Cine Liberación), que en televisión no se habían visto. Y tenemos pautado proyectar toda la filmografía de Santiago Álvarez.



Actualmente hay cinco programas de cine: *Filmo-teca*, *El cine que nos mira Iberoamericano*, *Cine de siempre*, *Ficciones de lo real* y *Versión original*, más el estreno de la serie documental *Huellas de un siglo*, la primera producción que hacemos desde este área. Los 25 capítulos, de media hora, están producidos ciento por ciento por el canal. Creo que es la primera producción documental que hace el canal en muchísimo tiempo.

¿Cómo fue el proceso de Huellas de un siglo?

Para esta producción se convocó a tres directores: Gustavo Fontán, Hernán Kourian y Carlos Echeverría. A esto se suman algunos capítulos que hice junto con Pablo Reyro, por lo que en total somos cinco realizadores. Otro director que hizo un documental fue Marcel Cluzet, pero luego no pudo continuar. Es una serie que nos está dando mucha satisfacción, que mide muy bien por la hora en que está al aire y que está siendo bastante comentada.

Esta experiencia es para nosotros el inicio de la posibilidad de generar desde el canal un Departamento de producción documental. Nos interesaría llegar a eso, porque si bien esta producción se concretó recién en 2009, es algo en lo que venimos trabajando desde que estamos en el canal. Obviamente, como venimos de la producción lo que nos interesa es generar documentales; no solo programarlos, sino producirlos.

En el caso de Huellas... se aprecia un trabajo muy sólido desde el guión y es muy interesante la idea de vincular cada documental con referencias audiovisuales. ¿Cómo elaboraron esa etapa?

La parte de los contenidos la trabajamos con el historiador Javier Trímboli, la investigación con el historiador Ariel Yablon y el guión con Mariana Iturriza, Fernando Ansotegui y Dodi Scheuer. La búsqueda de archivos la hicimos con los asistentes de producción del canal que la manejaron muy bien. Las referencias audiovisuales son una marca que le quisimos poner

desde el principio: abordar el momento histórico desde distintos lugares, vincularlo con otras películas, libros, obras de arte, pinturas... Por eso hay muchas citas de libros, de escritores, de ensayistas. Tratamos de dar una mirada distinta a lo que es el relato de la historia, teniendo en cuenta, como suele ser, una narración plana de una sola mirada. Intentamos que incluya varias miradas, además de la impronta que le imprime cada director, y también que rescate en cada acontecimiento la historia que no era tan contada, la que iba por debajo o en forma paralela a la historia más conocida.

Eso nos dio bastante trabajo a la hora de la búsqueda de archivo. En algunos casos, fue necesario mucho esfuerzo para sacarle el jugo al poco material que existía, y para reconstruir la historia con distintos recursos audiovisuales, como archivos filmicos, fotos o grabaciones más actuales que hacíamos nosotros; siempre relacionando el pasado con el presente. Fue un trabajo muy interesante. Queríamos que lo que se veía (el pasado) activara relaciones con el presente y que a partir de eso se pudiera hacer una reflexión. Para nosotros fue una experiencia nueva porque no habíamos hecho este tipo de trabajo en televisión y no somos realizadores que trabajen mucho con archivo, lo que nos obligó a ponernos en tema. Hoy ya estamos pensando en la posibilidad de renovar el ciclo, de mejorarlo y ver qué podemos hacer para futuras emisiones.

¿Cómo imagina la continuación de este proceso?

Pienso que el canal sigue interesado en estas propuestas porque ve al cine como una parte importante. Desde 2006 viene tratando de recuperar su imagen como televisión pública, de hecho ahora se llama *TV Pública*, y creo que nuestro aporte ayudó mucho a esta recuperación. En ese sentido, el Área Cine va a seguir, y lo que tenemos que pensar cada año es qué le incorporamos de novedoso o de interesante; buscar nuevos materiales o diseñar una nueva presentación, una nueva estructura de programa. Siempre está la

cuestión de que en determinado horario el programa tiene que ser de cierta manera y en otro horario de otra, y es muy importante quiénes lo conducen, ya que en general la televisión demanda de alguien que introduzca y haga de intermediario entre el contenido y el espectador.

A nosotros, que venimos de la producción y de hacer películas, nos interesa que el énfasis se ponga en la producción propia más que en la programación misma. Si bien es nuestro trabajo y creo que lo sabemos hacer, también nos interesa llegar a producir. La idea fundamental es producir materiales propios. Coproducir es otro paso que también vamos a dar; alentar las coproducciones con los realizadores que hay en el país, en las distintas áreas y también con otros países. Ahora estamos participando en una coproducción, en una pequeña parte, para un documental que están haciendo sobre el tema de la comida en el Instituto Nacional del Audiovisual de Francia; ya hemos comprado derechos anticipados. Y tenemos intención de que eso siga y se potencie más todavía.

También empezamos a participar en foros internacionales donde hay compradores y vendedores de otros canales, principalmente públicos, de Europa, de Estados Unidos y de otros países, y tratamos de generar vínculos con países latinoamericanos. De a poco, aunque cada vez más, estamos entrando en un canal que estaba muy cerrado, que por su historia había sufrido los vaivenes de la política, sobre todo los más nefastos, como la época de la dictadura y del menemismo, que se encargaron de desarmarlo, de vaciarlo, no sólo de material sino de contenido. Tal es así que llegó a ser una televisión que la gente ni siquiera miraba, hasta convertirse hoy en día en un canal que participa de la discusión que se da en la sociedad y que se está abriendo cada vez más a lo nacional y a lo internacional.

En cuanto a la programación, ¿cómo hacen para convivir entre los distintos programas, por citar sólo el caso del programa Fútbol para todos, que transmite por la televisión abierta los partidos de primera división?

Al principio esta incorporación generó muchos cambios, pero ahora el canal está más adaptado. Dentro del rol que cumple la televisión, creo que es importante que le haya dado lugar al fútbol; se trata de una expresión masiva y popular de lo que la gente rescata y valora. Cuando transmitían los partidos en diferido, si no pagabas no podías verlos o te mostraban durante 90 minutos el plano de una tribuna. Era una cosa insultante, y eso el canal lo ha recuperado. A mí me parece muy bien, aunque obviamente modificó toda la grilla de programación y fue necesario correr programas. Nosotros hemos tenido cambios de horario, y a veces tuvimos que levantar un programa porque había un partido inesperado para transmitir, pero convivimos con eso, no es un gran problema. Y viene bien porque como el fútbol atrae público, hace que la gente quede enganchada con otros programas, que vea las promociones del canal y acceda a otras cosas.

El cine en la televisión: ¿cómo ve esa relación en la TV pública, considerando los programas de cine que se emiten actualmente?

Generalmente, los canales no están muy acostumbrados al cine. Al menos en los abiertos no hay una oferta muy grande; en cable sí, hay canales que están dedicados exclusivamente a transmitir películas. Ahora bien, como televisión pública es una experiencia distinta, porque creo que es donde el cine tiene mayor presencia y, además, los materiales no son tan comerciales. En *Versión original* tratamos de no poner tanto cine de Hollywood, sino películas de buena factura; por ejemplo, si es cine norteamericano, será cine independiente, como el ciclo que hicimos con David Lynch o Gus Van Sant; y también hay cine europeo, asiático, latinoamericano. Si bien no es lo más taquillero, es lo que nos parece más interesante. ¿Qué sentido tiene programar grandes *tanques* de Hollywood como hacen Canal 13 o Telefe? No se trata de competir. Creo que el canal tiene que apuntar a tener más audiencia y a pelear por el rating, pero fortaleciendo la calidad y ofreciendo contenidos di-



ferentes. No se trata de repetir lo mismo, porque de lo contrario sucede como en el cable, donde hay 80 canales de los cuales 75 son más de lo mismo y sólo hay cuatro o cinco en los que ver cosas diferentes. Y lo mismo para los programas de entretenimiento: entre los canales de aire son parecidos entre sí, y este canal trata de que tengan otro contenido. Un ejemplo es lo que se generó con **6,7,8**, un programa que mide muy bien y que justamente trabaja sobre los medios y las noticias. En ese sentido, también los noticieros del canal han mejorado muchísimo. Pero insisto, no se trata sólo de aumentar la audiencia. Un canal público tiene la función de brindar contenidos diferentes, que inviten a pensar que hay otro mundo, otra manera, que no todo son culos y tetas o competencia fortuita.

En relación con esta idea de producir contenidos diferentes, el hecho de anunciar, por ejemplo en Huellas de un siglo, que los documentales se pueden ver online desde el portal del canal, ¿no plantea también una alternativa diferente al tema de los permisos de televisión?

Sin duda. Todos los documentales están en la página web, se pueden ver y nuestro interés es que también se puedan bajar. No obstante, en principio el canal no puede hacer expresamente eso porque hay una cuestión de derechos que no permite bajar todo lo que está subido; nos han dado los archivos pero con el compromiso de que sólo serían emitidos por aire. Eso puede ser más complicado y requiere otra negociación, pero lo que nos interesa es que sean vistos por la mayor cantidad de gente y que la gente se los apropie. Hoy en día Internet es un medio incontrolable, por lo que no va a faltar alguno que baje los documentales, y no podemos hacer nada frente a eso. Ya tenemos muchos pedidos de directores de escuela, de docentes y de organizaciones sociales que quieren copia, que preguntan cuándo se va a repetir la serie.

El día que la televisión volvió a la Tierra

Algunas palabras sobre la televisión en Argentina

► Escribe **Germán Monti**

Licenciado en Realización de Cine, Video y TV, FBA-UNLP. Docente de la cátedra Lenguaje Multimedial II, FBA-UNLP, y de la cátedra Video en el Departamento de Humanidades y Artes, Universidad Nacional de Lanús. Realizador independiente. Ha trabajado extensamente en canales televisivos de Buenos Aires y realiza experiencias en streaming media y webTV.

Hace 60 años desembarcaban en el puerto de Buenos Aires unas grandes cajas de madera con seis cámaras Dumont y el equipo necesario para transmitir imagen y sonido sincrónico por ondas de radio. La televisión de 1951 venía de los laboratorios estadounidenses junto con miles de aparatos receptores. En ese momento, la radio era el medio masivo de preferencia. Las tres grandes cadenas de Buenos Aires –Belgrano, El Mundo y Splendid– llegaban a todo el país. Años antes, alrededor del Centenario, tres redes se habían instalado: los ferrocarriles, la electricidad y el teléfono. Por ese entonces, los ferrocarriles y el cine proporcionaban las imágenes. Uno, desde las ventanillas europeas atravesando grandes extensiones de pampa por sus terraplenes elevados; el otro, desde sus salas oscuras trayendo noticias de lugares remotos a la ciudad. "Toda estructura artificial que se aplica metódicamente, acaba por funcionar con regularidad", escribía Ezequiel Martínez Estrada.

Los rayos X permitieron ver el esqueleto que sostiene el tejido social gracias al tubo de rayos catódicos. La electricidad y el teléfono facilitaron las comunicaciones en red interconectadas. El primer teléfono estridente sonó en el despacho de Bernardo de Irigoyen, ministro de Relaciones Exteriores. Tal vez la conexión entre el escritorio del burócrata y el ciberespacio sea de anterior data a los actuales sistemas informáticos. Al llegar a Buenos Aires la televisión requirió adaptarse. Pocos años antes, los ciclos de la red eléctrica se habían homologado con la europea en 50hz. Enrique Telémaco Susini y los ingenieros pioneros de la radiofonía tuvieron que crear una norma argentina con el ancho de banda estadounidense y la cadencia



de cuadros europea (25 cuadros en 50 campos). La televisión era local y la señal era irradiada a no más de 40 cuadras a la redonda. Jaime Yankelevich apuntó sus cámaras al balcón de la Casa Rosada, mientras Eva Perón pronunciaba el discurso de renuncia a su candidatura. Este acto nunca debió ser la fundación de la TV argentina.

Todo estaba dispuesto el 22 de agosto de 1951 sobre el edificio de Obras Públicas en la Avenida 9 de Julio, incluso la antena y la planta transmisora. Las primeras emisiones de prueba fueron el 24 de septiembre con la imagen del locutor de Radio Belgrano, Adolfo Salinas. Pero más allá de las precisiones históricas, por sus características la puesta del Cabildo Abierto Justicialista fue eminentemente televisiva, aunque técnicamente la televisión haya llegado un mes más tarde. José Espejo, secretario general de la CGT, fue el primer conductor de televisión de la Argentina, ya que medió entre la masa expectante y la protagonista. Evita se comportaba como una figura de baja definición, titubeante, pero sobre todo táctil, las palabras llenas de largos silencios invitando al abrazo final de la fotografía histórica. Dos millones de espectadores, un conductor que representaba las inquietudes de la masa y una protagonista inestable.

Casi 60 años después, la televisión vuelve a la Tierra. La Televisión Digital Terrestre es un nuevo medio. En la República Argentina funcionan 50 millones de teléfonos celulares,¹ cantidad que lo convierte en el medio de mayor inserción, dado que nuestro pueblo es eminentemente nómada y auditivo. Las comunidades de los pueblos originarios, las asociaciones de inmigrantes y los diversos cultos que se profesan en estas tierras tomaron reciente visibilidad en un debate que parecía no tener nada que ver con ellos. La ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual reserva iguales proporciones del espectro de las ondas hertzianas al Estado, al sector privado y a las comunidades.

La norma de Televisión Digital Terrestre Argentina divide cada uno de los canales estáticos de la frecuencia analógica en 13 segmentos. De manera modular es posible optar por transmitir utilizándolos para conformar cuatro señales digitales estándar o una, en alta definición. Se complementa con un primer segmento llamado OneSeg para equipos portátiles. Este OneSeg siempre está presente, llega a más distancia que el resto de los segmentos y puede ser visto en movimiento desde un teléfono celular adaptado. En ese pequeño segmento está guardado silencioso el pasado y, también, el futuro de la televisión, fría, de baja definición: la pantalla chica.

La televisión satelital globalizada de las corporaciones de medios queda atrapada por la red de cables negros. Sus antenas parabólicas apuntan al espacio sideral, reproduciendo señales pasteurizadas por las locuciones en castellano neutro. Ni bien, ni mal; ni de aquí, ni de allá. Son los ecos de aquel 20 de julio de 1969 cuando la televisión occidental perdió su espacialidad cotidiana de medio terrestre y empezó a mirar al cielo en busca de los OVNI, los cometas, los desastres ecológicos o las crisis financieras.

La televisión argentina recupera con la SATVD-T y la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual el espíritu de ser nuevamente un medio local. Las *cadena de repetidoras* son transformadas en *red de emisoras*. Aprendiendo de Internet y de la red eléctrica, las nuevas emisoras generan hasta un 60% de sus contenidos y comparten otro tanto entre vecinas o afines. Las redes de medios públicos o privados que propone la Ley 26.522 fortalecen la comunicación entre pares. Una nueva televisión mutante del ADN de Internet y del teléfono celular promete mucho más que su anterior parto natural analógico de radios *broadcasting* y satélites con dirección postal de Miami.

¹ Según datos del Instituto Superior de Seguridad Pública (ISSP) y el Instituto Nacional de Estadística y Censo (INDEC).

Bibliografía

Boletín Oficial de la República Argentina: *Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual*, Buenos Aires, 10 de octubre de 2009.

BUERO, Luis: *La TV argentina contada por sus protagonistas (1951-1995)*, Buenos Aires, Universidad de Morón, 1999.

Instituto de Estudios sobre Comunicación (editor): *Pensar los medios en la era digital: Iberoamérica frente al desafío de la convergencia*, Buenos Aires, La Crujía, 2010.

MARTÍNEZ ESTRADA, Ezequiel: *Radiografía de la Pampa*, Buenos Aires, Losada, 2007.

MCLUHAN, Marshall: *Comprender los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 1996.

MATTELART, Armand: *La invención de la comunicación*, México D.F., Siglo XXI, 1995.

MINDEZ, Leonardo Andrés: *Canal 7, medio siglo perdido: la historia del Estado argentino y su estación de televisión*, Buenos Aires, La Crujía, 2001.

WALGER, Sylvina y ULANOVSKY, Carlos: *TV guía negra: una época de la televisión en la Argentina en otra época*, Buenos Aires, Ediciones de La Flor, 1974.



Siglo XXI: vigilia de cámaras

Nuevos rumbos en la documentación de lo real

► Escribe **Jorge Falcone**

Realizador cinematográfico, Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda (IDAC). Escritor y documentalista. Docente en la Universidad de Palermo. Asesor audiovisual del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación. Miembro fundador del Movimiento de Documentalistas. Jurado en REC. Festival de Cine de Universidades Públicas.

Si la Patria cumplió 200 años, el cine documental acusa aproximadamente la mitad. Durante muchos años, este singular abordaje audiovisual que se ocupa de la discolpa materia de la realidad –en cuanto a afluencia de público y fomento a su producción– ocupó el sitio de “patito feo” del séptimo arte, hasta que surgieron los primeros maestros y filmes-escuela: Robert Flaherty y *Nanuk, el esquimal*; Joris Ivens y *Tierra de España*; Raymundo Gleyzer y *Méjico, la revolución congelada...*

En 1958, el humilde carácter del holandés Bert Häanstra se vio conmovido por el primer Oscar de la Academia otorgado a un filme documental: su obra *Vidrio*, que homenajea a los artesanos sopladores de cristal emulando una sesión de jazz, hace honor a la definición que se atribuye al sociólogo escocés John Grierson, quien caracterizó a nuestra profesión como un “tratamiento creativo de la realidad”.

El nuestro es un país con una vasta tradición documental, que para muchos especialistas halla un hito fundacional en la inauguración de la Escuela de Cine del Litoral, en la provincia de Santa Fe, cuyo mentor, el maestro Fernando Birri, importó la mirada neorrealista desde la Roma de posguerra a nuestra pampa gringa.

En la crisis de 2001, salvo honrosas excepciones, el documental –sujeto a la convención de busto parlante y locución en *off* sobre imágenes de archivo– aparecía ante el público joven como el ejemplo más palmario de un cine aburrido. Entonces, se produjo una auspiciosa confluencia de factores que enamoró a una nueva generación con este tipo de cine. Un pueblo movilizado pisoteaba el Estado de Sitio supe-

rando así las últimas secuelas del terrorismo ideológico y revalorizando la política y la historia, mientras irrumpía en el mercado una tecnología accesible y dúctil que propiciaría un escenario de cámaras alertas. El asesinato del presidente Kennedy se registró desde un único punto de vista y aún sigue impune; sesenta años después, el de los piqueteros Kosteki y Santillán fue plasmado en incontables registros que posibilitaron, a la fecha, meter preso por lo menos al ejecutor material de ese crimen.¹

¿Qué ha sido de este tipo de cine desde que registrar *La salida de los obreros de la fábrica* se intuyó diferente a inventar *Un viaje a través de lo imposible*?

- Por lo pronto, se derrumbaron los compartimentos estancos que separaban documental de ficción: un ficcionalista como Pablo Trapero se permite incrustar a su actriz de cabecera en medio de una población carcelaria real y sujeta a escasas consignas, y un documentalista como Michael Moore no elude ni el paso de comedia, ni el videoclip, ni la animación. Es más, con su película *Vals con Bashir*, el israelí Ari Folman inaugura la categoría de animación documental.

- El yo del documentalista va apareciendo desprejuiciadamente en cada vez más obras.

- La miniaturización creciente de los equipos de registro propicia climas narrativos de gran intimidad.

Tal vez nuestro mayor dilema sea repensar el rol del documentalista ante un escenario en el que todos somos potenciales corresponsales y lo privado irrumpe en la esfera pública con gran potencia. Ahora que una quinceañera presenta en sociedad el periplo audiovisual que va de su primera ecografía hasta la llegada en limusina al salón de fiestas; una pareja interrumpe el acto sexual para corregir el encuadre y colgar luego su intimidad en *Youtube*; un curso comercializa en el colegio el registro en celular del lin-

chamiento a la estudiante más bonita... Acaso nuestra función consista en dar la batalla por el sentido de las imágenes circulantes, generalmente arrebatado por un poder global que no deja de alienarnos. Quizás este presente nos esté imponiendo seguir los pasos de Guamán Poma de Ayala convirtiéndonos en cronistas de un siglo nuevo, al rescate de verdades tan antiguas como el hombre. ✱

¹ El 26 de junio de 2002, las principales organizaciones de desocupados del país realizaron una jornada de protesta por diversos reclamos. En esta ocasión, Maximiliano Kosteki y Darío Santillán –piqueteros del nucleamiento Movimiento de Trabajadores Desocupados “Anibal Verón”– fueron asesinados por la policía en inmediaciones de la estación ferroviaria de la localidad bonaerense de Avellaneda. En 2006, Alfredo Fanchiotti y Alejandro Acosta fueron encontrados culpables de los crímenes y condenados a prisión perpetua (N. de C.).



Proyecto ARCA Video Argentino

Base de datos y archivo *online* de video arte argentino¹

► Escribe Mariela Cantú

Profesora en Comunicación Audiovisual, FBA-UNLP. Docente en la Universidad de Buenos Aires, en el Instituto Universitario Nacional del Arte, en la Universidad del Cine y en la UNLP. Investigadora en Artes y Medios Audiovisuales. Co-curadora, con Jorge La Ferla, de la muestra *Video Arte Argentino* en el 7° Tandil Cine (2007).

Iniciada ya la segunda década del tercer milenio, advertimos que, afortunadamente, la relegada cuestión acerca de la documentación y la conservación de las artes audiovisuales comienza a instalarse poco a poco en la agenda de nuestro país. Iniciativas como la colección *Mosaico Criollo. Primera Antología del Cine Mudo Argentino*, editada por el Museo del Cine "Pablo Ducrós Hicken" y el INCAA,² dan cuenta de un interés en apuntalar el patrimonio audiovisual argentino. Para el caso del video arte, podemos señalar también una serie de meritorios proyectos dirigidos a la conservación y la difusión de esta parte fundamental de las prácticas artísticas contemporáneas,³ que no obstante suelen encontrarse con dificultades tanto en el acceso a los materiales⁴ como en la actualización de sus acervos.⁵

En este contexto, el proyecto ARCA Video Argentino –Base de datos y archivo *online* de video arte argentino–⁶ intenta asumir estas dificultades como punto de partida conceptual para el desarrollo de una plataforma

¹ Disponible en <http://arcavideoargentino.com.ar>

² Colección producida durante el 2009 por iniciativa de Paula Félix-Didier, actual directora del Museo.

³ La videoteca del Espacio Fundación Telefónica, que contiene obras exhibidas en la institución a partir de fines de los 90; la del CCEBA, que incluye, sobre todo, material de los festivales Buenos Aires Video –en su mayoría en casetes VHS– de fines de los 80 y principios de los 90, o el proyecto de Archivo de Video Arte del Museo Nacional de Bellas Artes. No obstante, una de las dificultades más serias que enfrentan estas instituciones es la actualización y la centralización de información de sus acervos, que aún no consiguen dar cuenta de un panorama extensivo del video a través de los años de su existencia en Argentina.

⁴ El público ubicado fuera de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires se enfrenta, en el mejor de los casos, con el traslado físico como un imperativo para visionar material, cuando no está totalmente impedido en circunstancias en las que las distancias son extremas. Afortunadamente, durante el proceso de investigación muchos artistas se hicieron eco de esta situación, colgando sus trabajos en sus propias *webs* o abriendo canales de video personales en plataformas como Vimeo o YouTube.

⁵ Tanto en las colecciones que son creadas como en los soportes tecnológicos que, sin los necesarios procesos de migración, van perdiendo la posibilidad de ser reproducidos.

⁶ El proceso de investigación y la realización del sitio fueron posibles gracias a una Beca de Perfeccionamiento del Plan de Becas Internas para la Investigación o desarrollo Científico, Tecnológico y Artístico de la Universidad Nacional de La Plata.

que permita el acceso a una base de datos con más de 700 obras relevadas y a un archivo *online* que, en la primera etapa, habilitará el visionado de unas 50 obras.⁷ Es oportuno destacar que este proyecto se inició en el marco de una institución pública como la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata.⁸

La base conceptual implicó la reflexión ineludible acerca de la pureza de los soportes, considerando que el momento de creación de este proyecto se encuentra marcado por un acelerado y posiblemente irreversible proceso de digitalización de todos los medios.⁹ En este sentido, resulta cada vez más problemático pensar al video como un medio definido, ante todo, por su soporte tecnológico, dado el contraste entre las primeras décadas de experimentación sobre la imagen electrónica analógica y la actual variabilidad de soportes.¹⁰

Ahora bien, idear un archivo digitalizado y *online* implica necesariamente asumir la migración de soportes (del analógico al digital, del VHS al FLV, etc.), no sólo como parte del proceso de conservación, sino como paso ineludible para volver accesibles los materiales, con miras a su existencia en la red. Lejos de percibir esta situación en términos de conflicto, nos interesa rescatar el concepto de "museo imaginario" de André Malraux, para concebir una nueva organización de las obras a partir del medio que las reproduce y, por tanto, que las reagrupa.¹¹

En términos generales, para la conservación y el archivo con frecuencia se ha puesto el énfasis en la

corta vida de los materiales y en la necesidad de salvaguardarlos del paso de tiempo. Sin embargo, debemos atender paralelamente (si no en mayor medida) a la vida de las *clasificaciones* que se elaboran acerca de ellos. En este contexto, el concepto de *metadato* resulta fundamental, ya que, tal como desarrollan Jannis Kallinikos y José Carlos Mariátegui, es el modo en que se describen los contenidos digitales lo que habilita su identificación y su accesibilidad. Como afirman los autores, en este soporte "la información sobre el contenido se vuelve tan valiosa como el contenido mismo",¹² dado que si la descripción no se realiza de un modo adecuado, el contenido –para nuestro caso, las obras de arte– puede perderse en una base de datos digital; es decir, no atentan contra su supervivencia material, pero sí determinan su accesibilidad u ocultamiento. De ahí que para Kallinikos "la producción de información está atada al presente".¹³

Por todo esto, uno de los pilares del proyecto ARCA Video Argentino ha sido el proceso de interpretación y de clasificación. Si bien podrá accederse a las obras del archivo mediante búsquedas por título, autor y año, éstas entrarán a su vez en una red de búsquedas a partir de nueve ejes conceptuales o categorías, que no se proponen trazar un panorama exhaustivo del video arte argentino, sino delinear algunas variables posibles. Estos ejes no fueron establecidos *a priori*; se basaron en el análisis de los videos seleccionados, en el contacto con los materiales.¹⁴

⁷ Esta selección no se sustenta en un criterio valorativo, ni busca establecer una antología histórica del video arte en Argentina. De hecho, el criterio de selección de las obras no fue único, ya que a la hora de idear un archivo existe una distancia clara con la de pensar, por ejemplo, una curaduría, donde es posible concebir más claramente un eje conceptual o estético que unifique la elección.

⁸ También el diseño de la plataforma y de la interfaz ha sido elaborado en esta Facultad, en colaboración con el emmeLAB, Laboratorio de Investigación y Desarrollo del Departamento de Multimedia de la Universidad Nacional de La Plata.

⁹ Ver Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, 2006, y Jorge La Ferla, *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y el computador*, 2009.

¹⁰ En la actualidad, aún conviven soportes analógicos (cintas VHS, Hi-8, entre otros) con digitales (cintas mini DV, cintas DVCAM, DVD, HDD).

¹¹ "La fotografía en blanco y negro 'acerca' los objetos que representa, por poco que se parezcan entre sí; reproducidos en una misma página, devienen una familia. Han perdido su color, su materia, su formato, casi lo que tienen de específico, pero se han beneficiado de su estilo común". André Malraux, *Le musée imaginaire*, 1947, p. 24.

¹² Jannis Kallinikos y José Carlos Mariátegui, *Culture as Information: Video Production and Distribution in the Internet Ecosystem*, 2007.

¹³ Jannis Kallinikos, "The Making of Ephemeria: On the Shortening Life Spans of Information", 2009.

¹⁴ Dichos ejes son: De híbridos y contaminaciones, Tiempos de experimentación, Mezcla de imágenes, Autorretratos, Lecturas urbanas, Imágenes alteradas, Performance/ performático, Imágenes encontradas y Plano secuencia. La definición de cada uno puede consultarse en el sitio del proyecto, <http://arcavideoargentino.com.ar>




El trabajo en una plataforma *on line* no sólo permite que estos ejes conceptuales aumenten o disminuyan con el agregado de nuevas obras, sino que ofrece la opción de pensarlos como categorías flexibles, provisorias y actualizables a partir de la digitalización y el hipervínculo. La clasificación implica una movilidad y una apertura que posibilita que a un mismo trabajo pueda accederse desde varios de estos ejes y que una misma obra pueda ser incluida en uno distinto en el futuro. Al respecto, Georges Perec señala: "Mi problema con las clasificaciones es que no son duraderas; apenas pongo orden, dicho orden caduca".¹⁵

De este modo, es posible concebir paralelamente al archivo como parte de un proceso de descubrimiento que no siempre debe partir de la búsqueda de algo que "ya se sabe que está allí", puesto que, a pesar de haber naturalizado la práctica de iniciar una consulta luego de atravesar un mínimo proceso de investigación previa, esta falencia de los archivos implica, según Mónica Kirchheimer:

[...] la construcción de operadores hiperespecializados, por una parte, y la exclusión del segmento de espectadores de los archivos públicos, por otra. Los espectadores no necesariamente presentan la tenacidad o la sistematicidad propias de los Productores o Investigadores.¹⁶

Resulta fundamental señalar que el proyecto ARCA Video Argentino se propone como una iniciativa sin fines de lucro que busca generar un espacio de acceso y difusión para estudiantes, artistas y curadores. La inclusión de las obras que es posible visualizar desde el sitio no ha implicado retribuciones monetarias a los artistas como tampoco ningún tipo de cesión de derechos sino, simplemente, una autorización de uso para estos fines.

Por último, es clave remarcar e insistir sobre la importancia de iniciar este proyecto en el marco de una institución pública como la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. A pesar de los proyectos trunco, de la ausencia de continuidad en las políticas culturales y de las responsabilidades crecientemente delegadas a manos privadas, la preservación de la memoria continúa y debe continuar siendo una tarea intransferible del Estado. 

Bibliografía

- LA FERLA, Jorge: *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y el computador*, Buenos Aires, Manantial, 2009.
- KALLINIKOS, Jannis: "The Making of Ephemeria: On the Shortening Life Spans of Information", en *The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences*, Volume 4, Number 3, Universidad de Illinois, Urbana-Champaign, 2009.
- KALLINIKOS, Jannis y MARIATEGUI, José Carlos: *Culture as Information: Video Production and Distribution in the Internet Ecosystem*, London School of Economics Department of Management Information Systems and Innovation Group, 2007.
- KIRCHHEIMER, Mónica S.: "Te amo, te odio. Dame más. Observaciones sobre el contacto de usuarios con archivos audiovisuales. Criterios de clasificación", en Oscar Steimberg, Oscar Traversa y Marita Soto (eds.): *El volver de las imágenes. Mirar, guardar, perder*, Buenos Aires, La Crujía, 2008.
- MALRAUX, André: *Le musee imaginaire*, Paris, Albert Skira Editeur, 1947.
- MANOVICH, Lev: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Buenos Aires, Paidós, 2006.
- PEREC, Georges: *Pensar/Clasificar*, Barcelona, Gedisa, 2001.

¹⁵ Georges Perec, *Pensar/Clasificar*, 2001.

¹⁶ Mónica S. Kirchheimer, "Te amo, te odio. Dame más. Observaciones sobre el contacto de usuarios con archivos audiovisuales. Criterios de clasificación", 2008, p. 410.

REC. Primer Festival de Cine de Universidades Públicas

► Escriben **María Elena Larrègle**

Profesora de Educación Musical, FBA-UNLP. Profesora titular de Sonido II de la Licenciatura en Artes Audiovisuales, FBA-UNLP. Secretaria de Publicaciones y Posgrado, FBA-UNLP. Docente investigadora del Programa de Incentivos. Integrante de la comisión organizadora de REC. Festival de Cine de Universidades Públicas.

► **Esteban Ferrari**

Comunicador Audiovisual, FBA-UNLP. Profesor adjunto de las cátedras Iluminación y Cámara I y II "B" de la Licenciatura en Artes Audiovisuales, FBA-UNLP. Jefe del Departamento de Artes Audiovisuales, FBA-UNLP. Evaluador de proyectos de extensión, UNLP. Productor de REC. Festival de Cine de Universidades Públicas.

En el Teatro Argentino de La Plata, organismo perteneciente al Instituto Cultural de la Provincia de Buenos Aires, entre el 8 y el 12 de junio de 2010 se llevó a cabo REC. Primer Festival de Cine de Universidades Públicas, organizado por el coliseo bonaerense y la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, con la presidencia honoraria ejercida por el realizador argentino Carlos Sorín. Destinado a todos los estudiantes de cine y artes audiovisuales de las universidades públicas argentinas, el Festival constituyó un acontecimiento novedoso como espacio de difusión de las realizaciones de los alumnos, a la vez que configuró un escenario propicio para el intercambio de experiencias académicas. Esta iniciativa conjunta de dos instituciones públicas dedicadas a la educación y la cultura, demuestra que es posible la coordinación desde el Estado de políticas orientadas a valorar, estimular y dar a conocer las obras de realizadores de cine del ámbito nacional.

El proyecto surgió a partir de un convenio de colaboración entre ambas instituciones que se encontraban en la búsqueda de concretar diversas aspiraciones. El Teatro tenía el propósito de incorporar a su programación las artes audiovisuales, con el objetivo de ampliar su perfil ligado tradicionalmente a la lírica, la música clásica y el ballet. La Facultad, por su parte, buscaba un medio para hacer conocer las producciones audiovisuales de sus estudiantes, docentes y graduados, y con esa meta había llevado a cabo diversas acciones, tales como apoyar la presentación de obras en festivales y concursos y hacer convenios con diversas entidades que promocionan la realización audiovisual.



Un festival de cine parecía ser la opción más viable; no obstante reconocer la gran cantidad que se lleva a cabo en el país, ninguno está dirigido puntualmente a estos destinatarios. Se trazaron, entonces, algunas líneas que definieron las características del encuentro. Por un lado, se propició que reuniera las producciones de instituciones de enseñanza de gestión pública, ya que éstas tienen particularidades en cuanto a sus condiciones de ingreso, metodologías de trabajo, posibilidades presupuestarias y aspectos de formación que las diferencian de las de gestión privada. Por otro, se buscó que las secciones de competencia se habilitaran exclusivamente a estudiantes y a graduados recientes (con no más de tres años de titulación), para favorecer la difusión de las realizaciones de aquellos que se encuentran en las etapas iniciales de su formación profesional; y a obras que, muchas veces, tienen un valor importante en cuanto al manejo del lenguaje audiovisual, su apertura estética y la originalidad de sus ideas, más allá de que se trate o no de trabajos elaborados para aprobar una materia. Se estimó que la concreción de este espacio resultaría un incentivo para acrecentar la calidad y la cantidad de producciones y se eligió el formato de cortometraje por ser el que más transitan los alumnos durante su carrera.

Otra línea orientadora fue que incluyera una amplia variedad de propuestas para que los estudiantes tuvieran acceso a materiales que no suelen abundar en los circuitos habituales. Por eso se decidió que el festival contara con una sección de muestra abierta a docentes, graduados, cátedras y alumnos, y que incorporara, además, películas seleccionadas en otros festivales universitarios de Argentina y América Latina. Por otra parte, se decidió incluir actividades de formación y debate académico respecto de los diversos aspectos que articula el campo de estudio en la actualidad. Para esto se organizaron charlas, conferencias y mesas redondas a cargo de docentes y personalidades de las artes audiovisuales, con el propósito de que los estudiantes pudieran conocer y discutir

el estado de la disciplina. Finalmente, se programaron espectáculos donde la música y el cine tuvieran protagonismo, como un modo de celebrar la acción conjunta de dos instituciones que, desde su perfil y su historia, coincidían en la necesidad de dar existencia a un espacio de crecimiento e intercambio.

De esta primera edición participaron más de noventa cortometrajes provenientes de ocho universidades, de los cuales quedaron seleccionados treinta en la categoría Ficción, catorce en Documental y diecisiete en Experimental. Más allá de quiénes resultaron ganadores, tanto en las proyecciones que participaron de la competencia como en las que se exhibieron en la muestra se pudo ver una gran variedad de temáticas, propuestas estéticas y resoluciones diversas desde el punto de vista de los usos y exploraciones sobre el lenguaje audiovisual. Esta circunstancia describe la amplitud de criterios con que los estudiantes encararon sus proyectos audiovisuales, no obstante las posibilidades concretas de medios tecnológicos de que dispongan. Este es un rasgo a señalar ya que, paralelamente, en las charlas y en las conferencias apareció siempre como un aspecto central la relación dialéctica que existe, durante el proceso compositivo de la obra, entre los materiales, los procedimientos y los recursos del lenguaje, los alcances y los límites de las herramientas.

Hubo, además, una sección de muestras especiales. Entre ellas, la Muestra Homenaje a Fernando Birri, a 50 años del estreno de *Tire dié*, actividad coordinada por la cátedra de Realización II B de la carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes, donde se exhibió el mencionado mediometraje y los largos *Los inundados* (1962), *Un señor muy viejo con unas alas enormes* (1988) y *El siglo del viento* (1999). Con muy buena respuesta de público, las películas permitieron apreciar la vigencia artística del maestro. También se proyectaron cortos provenientes de festivales e instituciones argentinas y de otros países de América Latina: la Escuela Internacional de Cine y TV de Cuba, el Festival ANIMA de Córdoba, el Festival CINECIEN del

Mercosur y el Festival de Cine Universitario Perro Loco de la Universidad Federal de Goiás, Brasil.

Parte central del espacio de formación del Festival REC fueron las charlas abiertas con los miembros del jurado de las diferentes categorías de competencia. Estos encuentros buscaron abrir un amplio debate entre estudiantes y profesionales respecto de la realización audiovisual en Argentina desde la perspectiva del lenguaje, los espacios de circulación y la formación de públicos. En el caso del jurado de la categoría Ficción, el director Fernando Spiner presentó algunas escenas de su última película, *Aballay*, y también fragmentos de sus trabajos anteriores. Con estos materiales, y junto con Carlos Vallina, docente e investigador de la UNLP, ofrecieron la oportunidad de dialogar sobre la tarea del realizador, el contexto para la producción en nuestro país y los modos narrativos predominantes entre los directores argentinos.

La charla del jurado de la sección Documental estuvo a cargo de Eduardo Russo y Jorge Falcone, quienes partieron de un breve punteo por la historia del documental hasta llegar a las producciones contemporáneas que dejan en evidencia lo difuso del límite entre la ficción y el documental, como en la película *La Libertad* (2001), de Lisandro Alonso. Los profesionales concluyeron que la hibridación de recursos técnicos y narrativos modifica el tratamiento del documental y su relación con el espectador, en especial si se considera la proliferación de celulares y equipos similares que permiten filmar en video. Estos dispositivos, a los que Falcone llamó "cámaras ardientes", posibilitan a cualquier persona grabar hechos de modo instantáneo, transformando el uso que se hace de este tipo de registros. Por su parte, los realizadores Carlos Trilnick y Hernán Khourián, miembros del jurado de la categoría Experimental, plantearon los límites del llamado video experimental y su transversalidad respecto de todos los géneros y disciplinas audiovisuales. Sin pretender dar una respuesta cerrada sobre la definición de "lo experimental", el encuentro abrió el juego acerca de la experimentación como el espacio

propio de los realizadores para que, constantemente, busquen nuevos modos en la construcción de sentidos a partir de los recursos del lenguaje audiovisual.

Como parte de los encuentros entre estudiantes y realizadores actuales de nuestro país, en la sala "Piazzolla" tuvo lugar una charla abierta entre parte del equipo realizativo de *El secreto de sus ojos* y más de 300 estudiantes que participaban de las proyecciones del Festival. En un ambiente distendido, Juan José Campanella, Félix "el Chango" Monti y José Luis Díaz abordaron las similitudes y diferencias entre el trabajo en Argentina y en el exterior y la relación entre el lenguaje del cine y la TV. Una de las constantes del diálogo fue la estrecha vinculación entre las decisiones estético-narrativas y las determinaciones y necesidades técnicas como soporte del relato y del lenguaje audiovisual. Ante el interés de los asistentes por el trabajo con la cámara de cine digital RED, Campanella y Monti indicaron la importancia que tuvo el uso de este equipamiento para la realización de planos prolongados, especialmente en el interrogatorio al acusado del asesinato, y para la construcción del complejo plano secuencia en el estadio del Club Huracán, donde se utilizaron diversos tipos de trucas con las cuales se unieron de modo prácticamente imperceptible varios planos diferentes. En ambos casos, se destacó que el trabajo realizado buscaba resaltar un hecho narrativo determinado: la confesión del homicida, punto de inflexión central del relato. Campanella, Monti y Díaz remarcaron cómo el uso de las tecnologías digitales disponibles hoy en día permitió la realización de escenas que, de haberse filmado con equipamiento tradicional, se hubieran resuelto de manera diferente, modificando su impacto narrativo y afectando, en consecuencia, la construcción del film.

Un párrafo aparte merecen los dos espectáculos musicales-audiovisuales que enmarcaron el inicio y el cierre del festival. Uno de ellos, *Cine accidental*, es una obra dedicada a homenajear la carrera de cine que tuvo la Facultad de Bellas Artes desde 1956 hasta 1976, cuando fue cerrada por la dictadura militar. La




compositora Carmen Baliero, que fuera estudiante de música en la Facultad en los años de recuperación de la democracia, y que vivió en ese momento las primeras acciones políticas que se llevaron a cabo para luchar por la reapertura de la carrera, hizo un análisis muy claro de lo que significó todo ese proceso –el devenir de la carrera, su pérdida y la lucha por volver a abrirla– que se incorporó a esta obra audiovisual-musical de gran valor estético, exquisita factura compositiva y potente sentido artístico y político. Junto con Ian Kornfeld y Cecilia López, la autora diseñó un video utilizando materiales provenientes de entrevistas efectuadas por docentes de la cátedra de Realización I de la actual carrera de Artes Audiovisuales a quienes fueran estudiantes en aquella época (ahora, profesores de una nueva cohorte de estudiantes) y de una serie de fragmentos de las películas que se filmaron durante la existencia de la vieja carrera, preservadas en la videoteca de la Facultad. Además, compuso una obra musical para piano, percusión, contrabajo y efectos de sonido que se interpretó en vivo durante la proyección de la película. Al comienzo del espectáculo se ven los rostros de quienes fueron alumnos y se escuchan sus testimonios, mientras en escena los músicos enmarcan en silencio la profundidad del sentido de los conceptos que elaboran los entrevistados. Luego comienzan a sucederse las imágenes de las películas de ese pasado tan presente que es la vieja carrera y la música no suena como acompañamiento ni como fondo, sino como disparador de nuevos sentidos que van construyendo poéticamente la historia de la carrera *robada*.

El cierre del Festival lo marcó la proyección de *El acorazado Potemkin* (1925), obra emblemática de Sergei Eisenstein. El teatro llenó su sala mayor con estudiantes, docentes y público en general, entre los cuales había muchos que nunca habían visto ese film en pantalla grande. Posiblemente, la mayoría asistía por primera vez a la ejecución de la música en vivo. La copia exhibida, cedida por el Instituto "Goethe", es la versión original completa, tal como fue restaurada

en Alemania tras un extenso trabajo de investigación y recupero de las escenas mutiladas por las diversas censuras que sufrió este clásico de la historia de la cinematografía mundial. La música, compuesta por Edmund Meisel en 1925, fue ejecutada por la Orquesta Estable del Teatro Argentino bajo la dirección del Maestro Guillermo Brizzio. Para los presentes, la proyección fue una experiencia artística muy especial, ya que la música engrandece el sentido emocional y la carga ideológica de las imágenes siguiendo casi cuadro a cuadro la acción. La obra musical aún hoy suena novedosa y vital. Al respecto, cuenta la leyenda que Meisel tuvo sólo doce días para concebirla y que Eisenstein intervino únicamente en la última parte, pidiéndole que se apoyara en el ritmo como elemento estructurante de la música. A pesar del poco tiempo, el compositor logró una obra que envuelve al espectador de una manera asombrosa y que no ha perdido nada de su impacto.

Finalmente, es oportuno mencionar y felicitar a los premiados. En la categoría Ficción, el primer premio lo obtuvo la película *Túneles en el río*, dirigida por Igor Galuk, de la carrera de Artes Audiovisuales de la UNLP, realizada en el año 2009, con una duración de 20 minutos. Las menciones fueron para *Invierno*, de Manuela Cuello, Victoria Echevarría y Cecilia Garizoain, y para *Imposibilidad*, de Marcelo Obregón, todos ellos egresados de la UNLP. En la categoría Documental se otorgó el primer premio a *Mikilo*, de Exequiel Karlen Amen, de la carrera de Técnico productor en medios audiovisuales de la Universidad Nacional de Córdoba, realizada en 2010, con una duración de 20 minutos. Las menciones fueron para *Viñateros del río*, de Paula Asprella, de la UNLP, y para *Sintrémolo*, de Ernesto Mántaras, Walter Vicentin y Cecilia Simonetti, del Instituto Superior de Cine y Artes Audiovisuales (ISCAA) de Santa Fe. En la categoría Experimental obtuvo el primer premio *La tormenta*, de Manuela Cuello, estudiante de Comunicación Audiovisual de la UNLP, realizada en 2009, con una duración de dos minutos. En este caso, las menciones fueron para *En la ruta*, de

Fabián López, y *Sin nombre*, de Augusto Rodríguez, ambos de la UNLP.

Para los organizadores las conclusiones son muy positivas. Los objetivos trazados fueron alcanzados y la gran afluencia de público confirmó la necesidad de contar con un espacio de estas características en la universidad pública y en la ciudad de La Plata. Más allá de algunos inconvenientes, que siempre pueden aparecer en el camino, vale sostener esta propuesta y trabajar para la edición 2011. Es deseable que REC finalmente adquiriera identidad y se instale como un festival estable dedicado a todos los estudiantes, docentes y realizadores que se esfuerzan a diario para que la universidad forme cada vez más y mejores profesionales de las artes audiovisuales. 



Nuevas modalidades

La experiencia audiovisual en entornos urbanos

► Escribe **Ana Pascal**

Comunicadora Audiovisual, FBA-UNLP. Docente de las cátedras Taller de Tesis, Análisis y Crítica y Teorías del Audiovisual de la Licenciatura en Artes Audiovisuales, FBA-UNLP.

En el período 2008-2009, un equipo de docentes investigadores pertenecientes al Departamento de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes (UNLP) desarrolló, bajo la dirección de Eduardo A. Russo, la investigación "Nuevas modalidades de la experiencia audiovisual en entornos urbanos (aparatos, dispositivos y discursos)".¹ El principal objetivo del proyecto fue el examen de un panorama emergente de las diversas modalidades de las culturas de lo audiovisual por medio del contacto con otras formas culturales, tanto en el espacio físico como en el ciberespacio. Un especial interés se puso en indagar el lugar clave que puede ocupar el ámbito académico en tanto activador, consumidor, crítico y promotor de dichas mutaciones.

La velocidad con que se reconfigura el entorno audiovisual actual nos ha vuelto conscientes de la contingencia y la caducidad de las categorías que han pretendido cristalizar dispositivos y prácticas discursivas, espacios de circulación y formas de contacto estético con lo audiovisual. La necesidad de comprender un panorama inestable, de convergencia tecnológica y de expansión del universo audiovisual, producto de la hibridación entre prácticas tradicionales ligadas al campo y otras emergentes o provenientes de campos artísticos afines, nos convoca, por un lado, a abordar las artes audiovisuales como un complejo entramado asequible –siempre parcialmente– desde diversos enfoques y disciplinas, entendiendo que los cambios tecnológicos y discursivos son, a la vez, producto y productores de la realidad sociocultural y

¹La investigación se radicó en la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata (B-210).

política en la que se activan. Por otro, a mantenernos en una constante revisión y puesta a prueba de las categorías y concepciones del arte y de lo audiovisual con las que nos hemos formado, es decir, a asumirnos activamente como sujetos y objeto del cambio.

En un contexto donde la reflexión y la puesta en común parecen ir a la zaga de las innovaciones tecnológicas y de las prácticas en transformación, donde la vertiginosidad de los cambios obliga y a la vez dificulta un *hacer pensante*, comprendemos la importancia que cobra el arte como práctica emancipadora y la universidad como espacio generador de conocimiento y de formación de agentes críticos con capacidad de intervención social en los sistemas culturales.

Desde el compromiso de generar condiciones para que aflore una reflexión analítica y crítica que permita trascender la noción mercantilista del audiovisual al servicio de la estandarización y el control psicosocial, se elaboró, a la par de la redefinición de los modos de pensar los medios audiovisuales y las prácticas artísticas a ellos ligados, un replanteo del programa de estudio de la materia "Análisis y crítica". Dichos cambios fueron enmarcados en la nueva denominación de la carrera que pasó a llamarse Artes Audiovisuales, encaminando la formación hacia una concepción artística del audiovisual y disolviendo el clásico paradigma binario Cine/ TV. En esa dirección, la materia que en planes de estudio anteriores se dividía en dos módulos cuatrimestrales correlativos, con contenidos mínimos referidos al análisis y la crítica de cine y televisión, asume una orientación ya no guiada tanto por esas dos tradiciones distintivas de los *mass media*, sino atenta a la relación entre creación, análisis y crítica audiovisual.

Si bien las prácticas de pantalla, cuyo origen podemos encontrar en los inicios de la Modernidad, han tomado escala masiva con el surgimiento del cine y posteriormente la televisión, el actual entorno mediático desafía las experiencias estéticas tradicionales en esos medios, obligándonos como docentes investigadores a explorar este nuevo territorio en busca

de herramientas para su comprensión y su análisis. Parte decisiva de la investigación fue el procesamiento de material bibliográfico actualizado, que luego de intervenir como insumo –traducción al castellano mediante–, se integró como material de uso interno en "Análisis y crítica". El proyecto procuró acordar con algunos debates cruciales sobre la relación entre técnicas, medios audiovisuales y creación artística contemporánea, de modo que en el ámbito de la formación de grado las posibilidades de discusión y generación de conocimiento se produzcan en diálogo con lo elaborado en otras latitudes y fomenten en ese nivel un horizonte de actividades investigativas para el ciclo superior de la Licenciatura.

El abordaje propuesto por la investigación puso énfasis en la articulación de ciertos fenómenos que adscriben a un estado de mundialización en las prácticas artísticas, el surgimiento de nuevas formas de lo identitario y la recreación de lo local a partir del audiovisual. Si bien una parte fundamental del trabajo fue delinear algunos conceptos clave en torno a tendencias urbanas a escala global, también atendió las características que el fenómeno ha adquirido a nivel local, ya que el estudio incluyó el relevamiento de lo acontecido en la ciudad de La Plata en los recorridos alternativos de circulación del audiovisual, el surgimiento de ciclos, festivales y publicaciones y, por cierto, en el rol que la carrera de Artes Audiovisuales puede desempeñar en este nuevo contexto que redefine nuestro paisaje cotidiano. ✱



Festival de San Sebastián

IX Encuentro Internacional de Estudiantes de Cine

► Escribe **Betiana Burgardt**

Estudiante del último año de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual, FBA-UNLP. Docente de Guión I en la Carrera de Artes Audiovisuales, FBA-UNLP. Beca durante 2009 en el "Programa País", desarrollado por el INCAA en el Festival Internacional de Cine de Mar del Plata, donde obtuvo el reconocimiento al Desarrollo de proyecto "Epecuén en los ojos de la memoria", en la Vía Documental.

En el marco del Festival Internacional de Cine de San Sebastián (España), desde 2002 se desarrolla el Encuentro Internacional de Estudiantes de Cine, en el que participan trabajos seleccionados de escuelas de todo el mundo con el objetivo de debatir y reflexionar sobre el lenguaje audiovisual, a partir de las diversas miradas culturales que se producen en el contexto de una institución educativa.

Cuando un cortometraje resulta elegido, se invita a una delegación integrada por su director, una autoridad de la unidad académica en la que se inscribe y un estudiante avanzado, a fin de que sean parte activa del jurado que escogerá a tres directores que posteriormente participarán en el Short Film Corner, organizado por el Festival de Cannes.

En 2010, *Túneles en el río* dirigido por Igor Galuk quedó seleccionado junto con otros 13 trabajos, en una convocatoria en la que se inscribieron para participar 59 escuelas de 24 países. Por este motivo, fui convocada por el Departamento de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes para ser jurado y compartir la experiencia con representantes de Israel, Chile, Colombia, Alemania, Estados Unidos, Cuba, Polonia, Finlandia, Reino Unido, España, Singapur y Argentina.

En pos de generar lazos que perduren en el tiempo y de proyectar intercambios culturales, académicos y realizativos, todos los estudiantes son hospedados en un mismo lugar, donde la comunicación es amena y se producen vínculos de amistad y camaradería motivados por los intereses compartidos. Producto de este intercambio, pude observar la influencia de las condiciones socioculturales y la formación adquirida en las formas estéticas y narrativas elegidas.

Los encuentros se realizaron durante tres días. Previo a las proyecciones, que eran abiertas al público, el representante de la institución académica proporcionaba breves referencias sobre la obra. Luego de la exhibición, el director del cortometraje podía exhibirse sobre las particularidades de su producción, en cuanto a intenciones estético-narrativas y sus resultados. Este modo de exponer permitió una mayor aproximación a la búsqueda creativa del realizador y a los diferentes recursos aplicados.


Los debates y las reflexiones se desarrollaron en un clima distendido, focalizando en los diversos aspectos que convocaban la atención de los jurados, supervisados por el moderador Danis Tanovic, realizador y documentalista oriundo de Sarajevo. En estas instancias los participantes podían expresarse con absoluta libertad y resultó de gran aprendizaje la diversidad de opiniones y análisis que enriquecían los encuentros. El protagonismo otorgado a los estudiantes en su rol especial estimuló el intercambio de opiniones, que se extendió más allá de la actividad oficial.

Si bien había cierta disparidad en la calidad de los trabajos seleccionados, la forma estilística fue lo que diferenció el discernimiento a la hora de debatir. En este sentido, resultaron cautivantes las observaciones, especialmente de los jurados asiáticos y europeos, sobre los cortometrajes latinoamericanos, cuyas historias conmovieron profundamente, desde la construcción de los personajes hasta la puesta en plano.

En términos generales, aunque contar una buena historia, apuntando a satisfacer al espectador desde la narrativa y la estética desarrollada, parece un objetivo *natural* a seguir, en muchos casos continúa siendo un problema a resolver.

Acaso las dificultades que se presentan en la Argentina al momento de hacer cine en el contexto de la universidad pública y gratuita requieran un compromiso y un esfuerzo mayor al exigido en otros ámbitos para superar algunas carencias materiales. Sin embargo, participar en este Festival en calidad de jurado o director de un cortometraje –que aun quedando fuera

de competencia logró un dignísimo cuarto puesto–, da cuenta de un proceso de formación destacado, equiparable en nivel académico al resto de las instituciones educativas que intervinieron.

Esto debe motivarnos para responder a la altura de las circunstancias, tomando conciencia del privilegio que supone contar con la posibilidad de instruirnos gratuitamente y cumpliendo la responsabilidad que implica ser parte de este sistema educativo. 



Cine y filosofía

Dominique Chateau
Buenos Aires, Colihue, 2009, 208 p.

► Escribe **Melissa Mutchinick**

Licenciada en Comunicación Audiovisual, FBA-UNLP. Docente de las cátedras Análisis y Crítica y Teorías del Audiovisual de la Licenciatura en Artes Audiovisuales, FBA-UNLP. Integra equipos de investigación en la Universidad Nacional de La Plata y en la Universidad Nacional de Córdoba.

Dominique Chateau, filósofo francés, profesor de Estética y director del Doctorado de artes plásticas, estéticas y ciencias del arte en la Sorbona (Université Paris I, Panthéon-Sorbonne), es autor de varias obras dedicadas al arte, la filosofía, la estética y los estudios cinematográficos. Entre sus publicaciones se destacan: *Cinemas de la modernité* (1981), de la que fuera coautor, junto con André Gardies y François Jost, entre otros; *La question de la question de l'art* (1994); *L'héritage de l'art: imitation, tradition et modernité* (1998); *L'art comme fait social total* (2000); *Epistemologie de l'esthétique* (2000); *Qu'est-ce que l'art* (2000) y *John Dewey et Albert C. Barnes: Philosophie pragmatique et arts plastiques* (2003). Sus obras más recientes son: *Esthétique du cinéma* (2006), *Sémiotique et esthétique de l'image: théorie de l'iconicité* (2007) y *Philosophie d'un art moderne: le cinéma* (2009).¹

En *Cine y filosofía*, editado originalmente por Armand Colin en 2005, se incluyen, de manera sucinta, varias de las preocupaciones que Chateau desarrolla a lo largo de su obra. El acento está puesto, precisamente, en la relación entre el cine y la filosofía, sobre la base de las problemáticas teóricas y filosóficas que fundamentan su pensamiento. Así, en el libro están presentes, en permanente ida y vuelta, aspectos más generales que van desde las definiciones acerca del arte y la estética hasta los intereses, aportes o influencias de la filosofía en estos campos.

Una de las cuestiones fundamentales que a lo largo del libro se lee entre líneas –y que hacia el final

¹ Lamentablemente, casi no hay traducciones del autor a nuestro idioma.

se propone de un modo más directo— es la noción de modernidad, tanto como hecho histórico (que surge aproximadamente a fines del siglo XIX), “como un estado de espíritu” y, finalmente, como la modernidad que “manifiesta una búsqueda formal (...) que apunta a un cambio de sistema (y, más allá de la forma, a un cambio de mundo)”.² Frente a estas acepciones, el cine juega un papel complejo y ambiguo. Interesa destacar esta síntesis que Chateau expone en el capítulo VI, ya que allí se establece la multiplicidad de miradas que abre a las problemáticas y reflexiones a las que refiere en los capítulos precedentes.

Como principio básico, en cada uno de los capítulos el autor da cuenta, por medio de un rápido balance general, de las diferentes maneras en que puede considerarse y concretarse el encuentro entre el cine y la filosofía. En el capítulo I, indaga sobre la figura del filósofo en el cine, o bien cómo éste es representado; se pregunta si es posible filmar “la filosofía” y se interroga acerca de la existencia de “films filosóficos”. En el capítulo II enmarca el cine como objeto del discurso filosófico, dando cuenta de una filosofía del fenómeno cinematográfico; hace una crítica de la alegoría de la Caverna de Platón y cuestiona al cine como desafío de la modernidad, tomando como referentes a Paul Valéry y Walter Benjamin.

En el capítulo III, Chateau considera el cine como modelo filosófico, apuntando más bien a una filosofía del “fenómeno filmico”, es decir, como discurso, y propone relaciones dialécticas entre las teorías suscitadas en torno al cine y sus influencias y sus acercamientos a ciertas corrientes. A partir de los mayores exponentes, el autor despliega un recorrido crítico por Henri Bergson y Vachel Lindsay; Hugo Münsterberg (con su postura neokantiana) y Sergei Eisenstein (como hegeliano marxista); Maurice Merleau-Ponty (y su relación con la nueva psicología y la noción de “conciencia lanzada en el mundo”); Galvano Della Volpe, Jean Epstein, André Bazin (y la ontología feno-

menológica del cine) y Jean Mitry (con la fenomenología de la percepción).

El capítulo IV introduce la experiencia filosófica del cine, que a su entender fluctúa entre la experiencia espectadorial y la de reflexión. Chateau propone implicar en la reflexión la actividad espectadorial, dando lugar a determinada postura filosófica según su pertinencia. Para ello toma a tres pensadores: Stanley Cavell, Gilles Deleuze y Jean-Louis Schéfer. En el capítulo V, tal vez el más complejo, ubica al cine frente a las grandes tendencias filosóficas contemporáneas. Se trata del anclaje en una gran corriente de pensamiento, para lo cual plantea que a la ideología filosófica se agrega una experiencia y una ideología del cine. En líneas generales, retoma a Merleau-Ponty, en tanto propone una conjunción del cine y la filosofía como un hecho de la modernidad, en el que se manifiesta la correspondencia del pensamiento y de las técnicas.


Desde esta concepción, expone una fenomenología del cine (o bien, el cine fenomenológico), retomando nuevamente a Bazin y a Amedee Ayfre. En Christian Metz y Marie-Claire Ropars encuentra las huellas de la deconstrucción derrideana. Hace un repaso por lo figural a partir de Jean-François Lyotard y Philippe Dubois; recupera una vez más a Deleuze y, por último, revisa el abordaje analítico de Mitry. Analiza también las discusiones relacionadas con la filosofía continental en Richard Allen y Murray Smith, los debates anglosajones, las posturas de Nelson Goodman, Gérard Genette y François Jost, entre otros.

La complejidad de este capítulo radica en el rápido examen que Chateau realiza sobre debates que, para ser entendidos en su magnitud, requerirían de una mayor profundización e, incluso, de una investigación particular para cada uno. Nos queda así una vaga aproximación a las reflexiones críticas que propone, las cuales bien podrían arrojar luz y una nueva perspectiva desde donde encarar las teorías y problemáticas que allí se presentan.

² Dominique Chateau, *Cine y filosofía*, 2009, pp. 172-173.



Finalmente, en el capítulo VI plantea la cuestión en torno a la estética y el cine. Considera cómo la primera ha ido reemplazando en los estudios cinematográficos a la semiología y a la narratología, y pone el acento en la complejidad de la noción de estética. Si bien la brevedad de este capítulo no permite establecer más que conclusiones aproximativas, afortunadamente contamos con otra reciente publicación donde el autor se dedica exclusivamente a este tema: *Estética del cine*.³

En síntesis, mediante un recorrido histórico –no forzosamente lineal y cronológico– Chateau hace un balance de la filosofía del cine, de “la posibilidad de hacer del cine una experiencia filosófica e, incluso, de la filosofía, una experiencia cinematográfica”;⁴ y centra su interés en las condiciones de ese encuentro, en los problemas que suscita y en los conceptos que moviliza. Si bien no logra ser un examen exhaustivo, no deja de aportar interesantes puntos de reflexión y un logrado resumen de ciertas incursiones teóricas y filosóficas en torno al cine, que aún hoy continúan debatiéndose. 

³ Dominique Chateau, *Estética del cine*, Buenos Aires, La Marca, 2010.

⁴ Dominique Chateau, *op. cit.*, 2009, p. 10.

Escritos sobre Hitchcock: notas sobre dos libros

Chabrol Claude y Rohmer Eric, *Hitchcock*, Buenos Aires, Manantial, 2010, 216 p.

Camille Paglia, *Los pájaros. Alfred Hitchcock*, Barcelona, Gedisa, 2006, 142 p.

► Escribe **Melissa Mutchinick**

Licenciada en Comunicación Audiovisual, FBA-UNLP. Docente de las cátedras Análisis y Crítica y Teorías del Audiovisual de la Licenciatura en Artes Audiovisuales, FBA-UNLP. Integra equipos de investigación en la Universidad Nacional de La Plata y en la Universidad Nacional de Córdoba.

Alfred Joseph Hitchcock falleció en Los Ángeles el 29 de abril de 1980. En el tiempo transcurrido, su trayectoria no ha dejado de alimentar un amplio caudal de publicaciones y de estudios dedicados a su obra. Figura de culto, tanto entre los cinéfilos como en el imaginario colectivo, es capaz de despertar pasiones desmedidas o rechazos acérrimos, pero difícilmente indiferencia.

Gran parte de este reconocimiento se debe a los críticos de *Cahiers du cinéma*, quienes con sus escritos reivindicaron a un cineasta hasta entonces muy poco tenido en cuenta por historiadores, críticos y teóricos del cine, que se limitaban a considerarlo un director meramente comercial, sin mayores atributos cinematográficos que ser valorado, peyorativamente, como "maestro del suspenso".¹

A mediados de los años 50, Claude Chabrol y Eric Rohmer eran jóvenes críticos de *Cahiers du cinéma*. Con el tiempo, se convirtieron en importantes referentes del cine francés, consagrados como directores con el movimiento *Nouvelle Vague*, del cual fueron a su vez propulsores. Para entonces, ambos habían incursionado en la realización cinematográfica: el primero, en algunos filmes en 16 mm; el segundo, en la producción y en el texto de *Le Coup du berger*, un cortometraje de Jacques Rivette.

En 1957 Rohmer y Chabrol se abocaron a la publicación de un pequeño libro que proponía la consagra-

¹ Dominique Rabourdin, "Prefacio. Por qué reeditar el primer libro sobre Hitchcock", en Eric Rohmer y Claude Chabrol, *Hitchcock*, 2010.



ción de Hitchcock como director. En el prólogo aclaraban: "(...) nuestra técnica es la de familiarizar. Sólo familiarizándose con su obra se aprende a apreciar y amar a Hitchcock".² Dedicamos aquí un sentido homenaje a Eric Rohmer a raíz de su muerte, ocurrida el 11 de enero de 2010. Nos deja una extensa labor cinematográfica, además de importantes aportes teóricos. Entre sus obras se destacan las series *Seis cuentos morales* (*Ma Nuit chez Maud*, 1969), *Comedias y proverbios* (entre éstas, *Le rayon vert*, 1986) y su última saga, *Cuentos de las cuatro estaciones* (realizada entre 1990 y 1998). En la obra de Claude Chabrol sobresalen: *Les cousins* (1959), *La femme infidèle* (1969), *La cérémonie* (1995) y *Merci pour le chocolat* (2000), además de varios trabajos realizados para televisión.

La primera edición de *Hitchcock* se publicó en la colección *Classiques du cinéma*, dirigida por Jean Mitry, de Éditions Universitaires, y fue el primer libro dedicado al director en todo el mundo. Por pedido expreso de Rohmer, en la edición que nos ocupa se añadió su artículo "La hélice y la idea", publicado en *Cahiers du cinéma* en 1959. Completa el volumen una entrevista a Rohmer realizada por Antoine de Baecque, en 2008.

Cuando Rohmer y Chabrol emprendieron este estudio, Hitchcock ya llevaba realizados cuarenta y cuatro films –entre los pertenecientes al período inglés y al norteamericano–, lo que llevó a los autores a dividir el libro en capítulos que siguen una estricta cronología de su obra. En ellos exponen la gestación de lo que llaman "las dominantes materiales y morales de la mitología hitchcockiana":³ el sentido moral y psicoanalítico encarnado en sus personajes, particularmente puesto en juego en la idea del "intercambio", y su virtuosismo cinematográfico, destacado especialmente en la puesta en escena. Finalmente, remarcan la invención de formas del cineasta.

En las obras consideradas como menos logradas encontraron cómo ellas vierten luz para comprender mejor "la profundidad de su propósito",⁴ que no era otro que el de la forma, el de la "representación" ["rendu"].⁵ El carácter último que tiene este libro es el de aportar ciertas claves para acceder a la obra de Hitchcock, y, tal como proponen los autores, para que sea "mejor saboreada": "Nuestro placer aumentará si sabemos ser sensibles a ella, cuando ella se atreve a salir a la superficie".⁶

A partir del estudio inicial de Rohmer y Chabrol, la obra de Hitchcock es continuamente revisitada, y suscita renovadas interpretaciones, incluso de aquellas obras que durante las últimas cuatro décadas han sido objeto de estudio repetidas veces. Entre las publicaciones dedicadas al director se destaca la que realizó la controversial escritora Camille Paglia, profesora de la University of the Arts de Filadelfia, quien en 1990 se convirtió en una estrella polémica con la publicación de su primer libro, *Sexual Personae*, traducido al español.

Su enfoque no se centra particularmente en la figura de Hitchcock, sino que, a partir de un minucioso estudio sobre *The Birds* (*Los pájaros*, 1963), aborda la mirada singular que el cineasta construye sobre el género femenino, y por la que ciertos sectores del feminismo norteamericano lo acusaron de misógino, posición a la que Paglia manifiesta su desdén. La autora analiza la forma en que Hitchcock pone en escena el poder femenino y, a modo de introducción en el mundo hitchcockiano, en las primeras páginas del libro señala:

En este film, como en tantos otros, Hitchcock concibe a la mujer como un ser cautivante aunque peligroso.

² Claude Chabrol y Eric Rohmer, "Prólogo", *op.cit.*, p. 16.

³ *Ibidem*, p. 134.

⁴ *Ibidem*, p. 154.

⁵ *Ibidem*, p. 169.

⁶ *Ibidem*, p. 154.


Fascina por naturaleza, pero, a la vez, es la principal artífice de la civilización, la mágica hacedora de una engañosa imagen cuya sonrisa misma es un arco de decepción.⁷

La visión de Paglia sobre la naturaleza y la sociedad en relación con los roles femeninos y masculinos es motivo de reiteradas reflexiones en sus diferentes publicaciones. En *Sexual Personae* la autora señala que la naturaleza es la esencia de la sexualidad e insiste en que, en su confrontación con la sociedad, ésta es más fuerte, prácticamente inquebrantable. Asimismo, afirma que la raíz del problema de la naturaleza radica en las categóricas diferencias biológicas entre macho y hembra.

En el análisis de *Los pájaros*, film cuya temática se centra en el poder del sexo y en la violencia de la naturaleza, Paglia resalta el contraste que en cada situación presenta el modo de accionar del macho y de la hembra. Mediante un recorrido por el relato del film pone especial atención en los personajes femeninos, siguiendo en detalle cada movimiento, gesto y postura corporal. Toma como eje a Melanie Daniels (Tippi Hedren) en su progresiva transformación, desatada por los violentos hechos de la naturaleza, y sus relaciones de lucha por el poder con los otros dos fuertes personajes femeninos: Lidya (Jessica Tandy), madre de Mitch, y Annie (Suzanne Pleshette), confesa enamorada de Mitch, y también con el único personaje masculino trascendente, Mitch (Rod Taylor).

Los comportamientos y posturas se ven amenazados y obligados a la transformación por los imprevistos embates de la naturaleza. Juega así un rol fundamental el problema al que Paglia hace alusión en sus obras anteriores: el histórico conflicto entre la naturaleza y la cultura, problema al que somete el film para el redescubrimiento del poder sexual.

La autora, que adhiere a un feminismo radical y libertario enraizado en la revolución sexual de los años 60, plantea en la obra una postura decisiva en cuanto al rol femenino y a la visión que de él se tiene: considera a la mujer como el verdadero género central, cuyo dominio no es social ni político, sino metafísico, tomando en cuenta el temor que el hombre esconde hacia ella. A partir de esta hipótesis del temor, estudia el comportamiento de Mitch ante las mujeres que lo rodean, y, en ocasiones, el del mismo Hitchcock. El eje central de su análisis parte de quién maneja la situación, quién logra el poder, quién somete al otro. La autora explica que haber visto el film repetidas veces le permitió descubrir "ciertos temas clave: entre ellos los del cautiverio y la domesticación".⁸

Reaparecen en la interpretación de Paglia los dos planos paralelos a los que remiten Rohmer y Chabrol: el físico y el moral. Se podría decir que, de una manera u otra, el sentido moral configura siempre el eje de la obra de Hitchcock. 

⁷ Camille Paglia, *Los Pájaros. Alfred Hitchcock*, 2006, p. 8.

⁸ *Ibidem*.



