

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Traducción Cinematográfica
Lenguaje e Hibridación

Rodriguez Emiliano
Cuerpo B del PG
28/02/2014
Cine y TV
Ensayo
Nuevas Tecnologías

Agradecimientos

El actual proyecto de graduación no hubiera sido posible de ser realizado sin el apoyo, consejo, y recomendaciones de las siguientes personas, a quienes agradezco inmensamente.

Quiero agradecer especialmente a mis padres Martin Rodriguez y Silvia Mallea, por haberme inculcado los valores que de alguna u otra manera se ven reflejados en el esfuerzo realizado aquí. Su apoyo durante todos los procesos de mi carrera ha sido fundamental. Agradecer también al apoyo emocional y consejos de mi novia, Florencia Oliviera, quien me dio ánimos en momentos difíciles del trabajo. Por supuesto agradecer al profesor Hugo Salas por su corrección y enseñanza metodológica durante el cursado de la última etapa de Seminario. Por último me gustaría agradecer a todos aquellos amigos, compañeros, profesores, a quienes pedí consejos, ayuda y revisiones de mi trabajo.

Este trabajo no hubiera sido posible sin su ayuda y fueron fundamentales en mi desarrollo profesional no solo en este trabajo puntual tan importante, sino durante toda mi carrera. A todos ellos fue dedicado este esfuerzo que espero de frutos, gracias.

Índice

Introducción	2
1. Capítulo 1: Cultura, Nuevos Medios y Cine.	10
1.1. Cine convergencia e hibridación.	15
1.2. Nuevas dimensiones del cine.	19
2. Capítulo 2: Decodificando los nuevos medios.	23
2.1 Cultura Digital.	28
2.2. Cine decodificado.	31
3. Capítulo 3: Nuevos Lenguajes/ Nuevos Cines.	39
3.1 Cine Digital.	40
3.2 Machinima, Video Juegos y Cine.	47
3.3 Estética Documental	51
4. Capítulo 4: Cine Acople.	54
4.1. Nueva Materia Prima.	56
4.2. Nuevo Espectador.	59
5. Capítulo 5: Cine Máquina.	64
5.1. El Argumento.	75
5.2. Cine Justificado.	78
Conclusiones	82
Referencias Bibliográficas	
Bibliografía	

Introducción

Existen cambios y fluctuaciones constantes dentro de la cultura que afectan la manera de actuar, pensar y comunicarse de las personas. Estos acontecimientos y tendencias chocan con la estructura establecida creando nuevos sujetos, medios, y lenguajes convergentes (Machado, 2006). El cine, como medio y actividad humana, no está exento de esta situación. El medio es una forma de comunicación humana, y en este sentido no solo permite un discurso, sino también una manera de ver su propio reflejo en él.

La capacidad de transmisión, y el impacto de la imagen y el sonido confieren al cine una jerarquía que lo convierte en un potenciador y generador de nuevos elementos. Su accionar es de vital importancia en el universo comunicacional, convirtiéndose así en un elemento catalítico de eventos audiovisuales. Al mismo tiempo, ya desde su origen, el cine ha demostrado sus capacidades metamórficas, negociando su estructura para adaptarse al sistema de comunicación, y sintetizándose en nuevas formas. De esta manera, y lejos de una fecha de defunción, se observa a un cine en constante acoplamiento con el entorno.

Para entender al cine en este contexto resulta necesario entonces comprender no solo lo que acontece en el campo de la cultura en constante cambio, sino también lo que sucede en el lenguaje de las imágenes y el cine.

Atento a este panorama situacional, el presente proyecto desarrollará un análisis teórico acerca de los nuevos medios y pantallas. Durante este proceso se harán citas y se incluirán ejemplos concretos que servirán como mapas de situación. Al mismo tiempo que se confrontaran opiniones y teorías de diferentes autores y realizadores.

Teniendo en cuenta esta metodología de análisis, el objetivo principal de este trabajo es presentar, caracterizar, y analizar, nuevos lenguajes surgidos de la hibridación entre el cine y la cultura de los nuevos medios.

De acuerdo con las normas temáticas y categóricas de la Universidad de Palermo correspondientes al proceso de proyecto de grado, el presente trabajo se ubica bajo la categoría ensayo, y la temática nuevas tecnologías.

A continuación se detallará un conjunto de trabajos de proyecto de graduación de Universidad de Palermo que ya han sido aceptados y que podrían ser relevantes al tema. Estos se han redactado por alumnos de la universidad y presentan un marco y recorte teórico similar al expuesto aquí.

Denevi, J. (2010). *El devenir temporal y el lugar de los medios de comunicación audiovisual*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/103.pdf

Propato, I. (2012), *Nativos digitales: Un nuevo público*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1498.pdf

Montero, C. (2012), *35 Milímetros de revolución: Digitalización*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/480.pdf

Piñeros, J. (2011), *Nuevos medios de comunicación para la difusión y distribución de cine documental independiente*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/265.pdf

Patiño, J. (2012), *Nuevos medios de distribución cinematográfica*. Buenos Aires.

Universidad de Palermo. Disponible en:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1467.pdf

Conforto, F. (2010), *Interfaz en el cine y en los video juegos: Ciencia ficción, género experimental*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/595.pdf

Chari, N. (2010), *Cine y Videojuegos: Dos artes cada vez más cercanas*. Buenos Aires.

Universidad de Palermo. Disponible en:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/826_pg.pdf

Radici, F. (2012), *Un nuevo modo de mirar y pensar, Motion Graphics*. Buenos Aires.

Universidad de Palermo. Disponible en:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/952.pdf

Brizzio, M. (2012), *Crear sin Luz: Argentina Fx*. Buenos Aires. Universidad de Palermo.

Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1165.pdf

García, L. (2012), *El actor como pensante animado: Interpretación de personajes con performance capture*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1152.pdf

La fugacidad del contexto es avasallante. Los cambios en las formas de comunicación aumentan exponencialmente en conjunción con el surgimiento de nuevas tecnologías. Esto provoca a su vez una escasez de una teoría cinematográfica significativa con bases actuales. En este sentido existe una gran cantidad de libros sobre recursos cinematográficos (dirección, cámara, vestuario, escenografía) y pocos que intenten un desarrollo sobre las nuevas formas promovidas por los sistemas digitales.

Para suplir esta situación es necesario entonces finalmente redefinir al cine teniendo en cuenta los nuevos estatutos que las tecnologías emergentes han implicado.

En esta exploración hacia un cine redefinido es necesario entonces: primero comprender el contexto y sus participantes, conocer y decodificar el lenguaje, y por último reconstruirlo. La estructura de éste trabajo surge en base a éstos tres procesos.

En el primero capítulo, “Cultura, Nuevos Medios y Cine”, se introducirá de manera panorámica lo que acontece actualmente en el cine, la cultura, y otras artes con las cuales el cine interactúa. Se mencionará de esta forma el surgimiento de tecnologías que afectan tanto las actividades comunicacionales de las personas, como los medios y el cine. Así mismo teniendo en cuenta lo desarrollado por autores como Arlindo Machado (“Convergencia y Divergencia de los Medios”, 2006) se darán a conocer los conceptos básicos y primordiales, como la convergencia, divergencia, e hibridación. Se delimitará luego el concepto de ‘nuevos medios’ oponiendo las definiciones desarrolladas por diferentes teóricos. Hacia el final del capítulo esta exposición inicial será enriquecida por los debates y cuestionamientos correspondientes a los impactos tecnológicos en el medio. De esta forma se establece una periferia visual introductoria que permita concebir luego las nuevas dimensiones del cine.

A continuación y dando lugar al segundo capítulo, “Decodificando los Nuevos Medios” se ahondará en el desarrollo de conceptos y características básicas de los nuevos medios. A fin de poder acercar herramientas que se utilizarán luego cuando se aborden los nuevos lenguajes. Los procedimientos que rigen el accionar de los nuevos medios se pondrán en evidencia bajo el nombramiento de las particularidades de los sistemas digitales. La base teórica de este capítulo estará dada por el análisis de las características de los nuevos medios, desarrollado en parte por Lev Manovich (“El lenguaje de los nuevos medios”,

2005), Derrick Kerckhove (“Los sesgos de la electricidad”, 2005), y otros cuestionamientos sobre el accionar de los nuevos medios por Jay Bolter y Richard Grusin (“Remediación: Comprendiendo los nuevos medios”, 2000).

Más tarde en este mismo capítulo se analizará sobre el aspecto interactivo de los nuevos medios dando paso a la sección que llamaremos “Cultura Digital”. Se analizará entonces el rol de las comunidades virtuales ante estas nuevas formas de comunicación y se evidenciará a Internet como un nuevo territorio experimental.

Para finalizar este segundo capítulo se hará un apartado especial llamado “Cine Decodificado” el cual tiene como objetivo el desarrollo de una reflexión teórica cinematográfica. La importancia del código, el montaje, y la función fotográfica del cine se verán cuestionadas en esta sección.

De esta manera se destacarán aspectos comunes de los nuevos medios y del cine, además de desarrollar conceptos que se podrán aplicar luego en el capítulo siguiente.

Luego de haber comprendido y asimilado las características tanto de los nuevos medios como del cine, se profundizará en el análisis y la reflexión, en el capítulo titulado “Nuevos Lenguajes/ Nuevos Cines”. Éste se abocará al análisis del cine propiamente dicho con las nuevas formas de hacer, ver y comprenderlo. La cultura del internet, la digitalización, el ordenador, la interactividad, son conceptos que se pondrán sobre la mesa para utilizar como herramientas de análisis entre distintos productos, y situaciones audiovisuales. Así se describirá y se expondrá nuevos lenguajes que ya han sido procesados y caracterizados por algún tipo de código, como también otros que todavía están en proceso asimilación y modificación.

En el capítulo subsiguiente, llamado “Cine Acople” se profundizara hasta llegar al núcleo del análisis. Se dirigirá hacia los núcleos del cine y sus características actuales. A través de la reflexión y el análisis se adelantara de a poco hacia el capítulo final. Se introducirá entonces en lo más profundo del cine, en su lugar como medio y se evidenciará cómo ha mutado en diferentes formas con gran capacidad. El objetivo entonces aquí es el de establecer las implicancias y consecuencias de los nuevos paradigmas. Para este capítulo resulta de vital importancia los cuestionamientos sobre arte y tecnología desarrollados por Walter Benjamin en “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (1989). Así también es útil lo descrito por Dubois Philippe en cuanto a la imagen en esta nueva etapa digital (“Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general”, 2001). Se revisara entonces las consecuencias de la tecnología de la imagen informática. A su vez se analizara finalmente el rol del espectador ante este cambio estructural del dispositivo cinematográfico.

Más tarde en el capítulo final titulado “Cine Máquina”, se retomara lo analizado y propuesto anteriormente. El objetivo de este es ensamblar los conceptos desarrollados en cada capítulo. De esta manera durante el apartado, se construirá la imagen de un ‘Cine Máquina’, una herramienta en constante progreso y mutación. Luego y a manera de epilogo, se analizara el terreno del cine entre los medios cercanos y distantes. Se formularan entonces preguntas acerca del futuro próximo y lejano del lenguaje audiovisual.

Por último se realizará una conclusión reflexiva sobre lo abordado en este trabajo. Se esbozará un final que revalide lo anteriormente dicho, en función del concepto de un cine que lejos de la extinción se ha convertido en un gran elemento catalítico de nuevos lenguajes. Y además en un medio con grandes capacidades de mutación.

Capítulo 1: Cultura, Nuevos Medios y Cine.

En el actual y creciente campo de la cultura y las artes visuales, se han gestado en los últimos años grandes debates, opiniones y teorías acerca del impacto de las recientes tecnologías en las disciplinas artísticas (Arlindo Machado, Lev Manovich, Eduardo Russo, Jorge La Ferla, han discurrido en este tema). El surgimiento de estas nuevas tecnologías no solo modifica la forma en que los artistas y realizadores originan sus proyectos, sino que también repercuten en el lenguaje, la técnica y el valor de la obra. El alcance de estos eventos va más allá de cualquier disciplina y tienen lugar en la cultura y las actividades humanas.

Los cambios en las formas comunicacionales originados por las nuevas tecnologías son palpables en el contexto actual. Las masas se comunican a través dispositivos electrónicos conectados a la red, los jóvenes se entretienen con videojuegos controlados por mandos inalámbricos detectores de movimiento, la compra de productos digitales por medio de tiendas virtuales tales como *Itunes*, *Mercadolibre*, *Amazon*, es cada vez más común.

El consumo audiovisual se traslada cada vez más hacia las redes. Un estudio reciente sobre actividad de los usuarios en internet en Argentina indicó que el 96% de ellos observaban videos en internet. Los espectadores online vieron en un mes un promedio 117 videos por usuario, con un total de 1.5 millones de videos en global. (Estudio realizado por *comScore* Agosto 2012).

Otro reflejo de este contexto, son los dispositivos de telefonía móvil que ahora no solo brindan su servicio tradicional de llamadas y mensajes, sino que también ofrecen conexión a las redes mientras uno se traslada. Este libre acceso a Internet desde cualquier dispositivo permite que las personas estén conectadas desde cualquier punto

del mundo en cualquier momento. El fácil acceso y la característica móvil del internet fomentan la comunicación a través de las redes sociales. Los usuarios de *Twitter* y *Facebook* comparten su ubicación en el mundo a través de sistemas de posicionamiento, además de subir archivos, fotos, videos, interactuar por chat y compartir su estado.

Todos estos eventos tienen algo en común y es la interacción con la pantalla. Las personas se comunican con la máquina por medio de una interface gráfica que le permite accionar. Celulares, laptops, tablets, computadores, utilizan este sistema visual de interacción con el usuario. En este sentido la vida de las personas se ha resumido a su relación con la imagen, con la pantalla.

El software, el lenguaje de programación de la máquina, se ha transformado en la fábrica de herramientas del hombre, brindándole un poder casi ilimitado. Visionarios como Steve Jobs veían en el computador algo más que una máquina ortodoxa destinada a procesos matemáticos. Observaron en el ordenador un potencial que indicaría un cambio drástico en la manera de ver e interactuar con el mundo.

En efecto la computadora ha modificado nuestra forma de comunicación y se ha convertido en el instrumento de simulación por excelencia. Desde la emulación aeronáutica, al control de personajes en entornos virtuales como *Los Sims*. Así mismo diversos procesos materiales, como la pintura, fueron sustituidos y simulados por procesos digitales ejecutables dentro del sistema del ordenador, basta con abrir el *Paint* o en su caso el *Photoshop*.

Un caso interesante es el de las películas en formato DVD, que permite al espectador el acceso en cualquier punto de la película a través de capítulos y escenas. El control sobre la película brinda la posibilidad de adelantar, retroceder, pausar, aumentar la velocidad de

reproducción, subtítulos, lenguaje, entre otros. El usuario no solo disfruta de la instancia espectral, sino que interactúa y navega en el material de la película.

Los términos acceso aleatorio y no lineal (Kerckhove, 2005), surgidos desde la jerga computacional para indicar procesos de memoria, son moneda corriente en este contexto actual. El video digital, la película en *DVD* y los programas de edición son todos productos caracterizados por el fácil acceso y disposición del material. Los servicios de televisión satelital con sistemas de organización de contenido en tiempo real como *DirecTV Plus*, son otro claro ejemplo de este tipo de acceso.

El panorama que hemos descrito con estos eventos (solo algunos de ellos) de este ambiente constante de modificación cultural, provoca una crisis y agitación que aclama por ser resuelta y reflexionada. ¿Entonces qué es lo que acontece en cuanto a la imagen y el lenguaje audiovisual en este contexto?.

La discusión, análisis y debate sobre estos temas son fundamentales para lograr un accionar consiente y coherente, fiel a los objetivos del arte y las comunicaciones. Mucho es lo que se ha escrito sobre los cambios detallados anteriormente, su mayoría enfatizando las implicancias en la producción, sus influencias sociales, usos y funciones. Pero es escaso el material a encontrar que desarrolle alguna especie de teoría o análisis detallado del impacto sobre el lenguaje de las imágenes, en especial el audiovisual.

La crispación que se genera en este paisaje en constante fricción y choque puede distraer el eje de la discusión, otorgándole una mayor jerarquía al placer efímero de la novedad. Dejando de esta manera, temas importantes fuera del debate.

[...] cuando reflexionamos sobre la historia de los medios, el presente y el futuro de los medios, pensamos cualitativamente en distintas categorías. Decimos, aquí está la imprenta, aquí está la televisión, aquí está el cine, aquí está la animación, aquí está la realidad virtual, aquí están los juegos de computadora, como

categorías separadas. Y no estamos acostumbrados a pensar en cambios cualitativos, en cambios de escala. (Manovich, 2006, p.224).

Es decir, de acuerdo con lo anteriormente citado, las nuevas formas de comunicación (nuevos medios) no solo implican un cambio en las categorías, sino también implican un cambio mucho más profundo, en el código, en el lenguaje. Estas nuevas categorías se agrupan y son conocidas bajo el título de 'Nuevos Medios', que es el término que se utiliza para referirse a todo aquel medio de comunicación recientemente surgido que difiere de los medios clásicos, TV, Cine, Radio, imprenta.

Para resolver el interrogante planteado anteriormente sobre las modificaciones en el lenguaje se deberá definir o por lo menos tener en cuenta (si es que lo primero es difícil) que es un Nuevo Medio.

Existen varios planteamientos y discusiones de diversos autores acerca del término, estos desarrollan teorías contrapuestas y otras más conservadoras. La mayoría de ellas definen el término en comparación con los medios antecesores caracterizándolos como medios viejos, clásicos, antiguos, al mismo tiempo que establecen un marco histórico-cronológico. Así Tricia Austin y Richard Doust en su libro "Diseño de Nuevos Medios", marcan una bisagra temporal al afirmar que: "Nuevos medios es el termino que se emplea para describir la gran explosión de sistemas de entretenimiento e información que se han desarrollado en los últimos diez años, todos ellos posibles gracias a los desarrollos en la computación". (2008, p.11).

Por otro lado Wendy Hui Kyong Chun destaca la diferencia entre los términos 'nuevos medios' y 'multimedios'. "A diferencia de los multimedios, los nuevos medios no se adaptaron: convergieron en lugar de multiplicarse, y mostraron como muertos a los otros medios" (2007, p.71). En opción Lev Manovich interpreta que al observar los nuevos

medios no estamos viendo medios en forma particular sino un conglomerado de varios de ellos, a lo que él llama 'metamedia'. Es decir varios medios en uno. (2007, p.227).

Por otro lado la historiadora de los medios Lisa Gitelman propone un recorrido en el cual los nuevos medios encuentran su razón existencial gracias a los medios antecesores (2003). En esta misma dirección de desmitificación sobre lo nuevo de los nuevos medios, Jay Bolter y Grusin Richard en "Remediation: Understanding New Media" introducen el concepto de 'remediación', sosteniendo que los nuevos medios son más bien resignificaciones, renovaciones, actualizaciones de los viejos medios (2000). Bolter y Grusin amplían el término agregando que existen distintos niveles de remediación. Así el primer nivel sería el de la inmediatez es decir la representación de un medio dentro del otro, el segundo la renovación del medio antiguo, uno ejemplo podría ser televisión interactiva. Y por último la remediación extrema donde el nuevo medio intenta absorber al medio antiguo.

Finalmente, el nuevo medio puede remediar intentando absorber el viejo medio totalmente, de modo que las discontinuidades entre ambos se minimicen. El mismo acto de remediación, sin embargo, asegura que el viejo medio no se borrará completamente; el nuevo medio sigue dependiendo del antiguo en formas reconocidas y no reconocidas. (2000, p. 47)

Si bien la idea de la desintegración de un medio a través de la absorción de otro puede resultar un tanto extremista, lo cierto es que en cierto punto ambos medios relacionados en la remediación comparten e intercambian sus características base. Es decir que aunque un medio se halla sintetizado en otro este sigue siendo el mismo en esencia, continua cumpliendo su función pero en función de otro. Roy Ascott resume esta idea sinérgica de los nuevos medios en el sincretismo, y la describe citando el ejemplo de cómo las antiguas tribus enfrentaban a un enemigo en común.

[...] esas tribus estaban en guerra –eran diferentes, tenían distintos valores, estaban en conflicto permanente- pero cuando llegaba un enemigo de afuera se unían en un todo sincrético. Es decir no se fundían en un todo homogéneo, sino que conservaban su identidad y carácter distintivo, aunque mantenían la unidad. (2007, p.46)

En este sentido tanto el sincretismo como la remediación de los nuevos medios comparten la idea de una fusión sintética entre los medios, rechazando las teorías sobre la muerte o remplazo de un medio por otro. Esto vuelve a introducir un debate recurrente, la idea de lo nuevo por sobre lo viejo.

“Decir que algo es ‘nuevo’ es categorizarlo, describirlo y prescribirlo, pero a la vez insistir en que es asombroso, singular, sin parangón ni precedente. Las más de las veces esa insistencia borra la existencia previa de la cosa.” (Chun, p.71, 2007). La preocupación general que se percibe entonces sobre los nuevos medios tiene más que ver con definir y limitar términos específicos que con determinar sus características y funciones.

En todo caso lo importante no es definir concretamente los nuevos medios, o ver que tienen de nuevos o no. Si no que lo fundamental es saber cuáles son sus características, cómo funcionan y como estas repercuten en el contexto.

1.1 Cine, Convergencia e Hibridación.

El cine es un medio y por lo tanto forma parte de la cultura en la cual está sumergido. Éste se nutre e interactúa con los eventos, modificaciones tecnológicas, ideológicas y sociales que competen al ser humano. Sus acciones tienen causas y consecuencias directas en el universo circundante.

El cine entonces es un elemento más que forma parte de este gran sistema en constante fluctuación. Para comprender mejor la situación actual de convergencia y la constante crisis en el campo de los nuevos medios es útil comenzar el desarrollo de este subcapítulo partiendo de la metáfora a la cual alude Machado, en “Convergencia y Divergencia de los Medios” (2006).

En este escrito Machado explica que la cultura, las artes y la comunicación podrían ser delimitadas imaginariamente en zonas circulares de un mar en constante movimiento y agitación.

Si se repensara entonces ésta metáfora se afirmaría que aquellos círculos sin duda chocan, convergen e incluso explotan en pedazos convirtiéndose en polvo casi como aquello que sucede en el espacio. Y es que, y para cambiar la metáfora, el universo al igual que aquel mar, está en constante caos y transformación. Entonces, ahora las partículas del universo, se convertirían en una nueva estrella, en una fuente de energía, en un planeta. O en mayor escala, en un conjunto complejo de elementos como una galaxia, la cual eventualmente podría chocar con otra y convertirse en algo totalmente nuevo.

Esta idea del universo en comparación al cine y los medios, o como un mar furioso de constantes fuerzas en conflicto, puede ser expandida aun más al pensar los bordes de territoriales de cada sector. De esta manera se observaría que el cine, la fotografía, la música o el video poseen sus propias características que lo definen como tal, pero que al mismo tiempo le permiten o no relacionarse con los sectores adyacentes.

Al interior de cada medio, existe conflicto, lucha, surgen nuevas tendencias y movimientos antagónicos. El repertorio de obras producidas en cada círculo se expande en progresión geométrica y algunas de ellas, más revolucionarias, redireccionan el rumbo del pensamiento y la práctica. Eso quiere decir que tanto los círculos como sus núcleos duros; experimentan un movimiento permanente de

expansión y, en ese movimiento, sus zonas de intersección con otros círculos se van ampliando también. (Machado, 2006, p.3).

Cuando las fuerzas en contacto son tan fuertes como para acercar sus núcleos, es decir sus características esenciales, es cuando surgen nuevas formas. Son convergencias, es decir brotan del conflicto y negociación de los sectores. Este nuevo resultado vuelve a ese universo e intenta acoplarse y encontrar un lugar que le permita establecerse como individuo. Ese nuevo elemento a delimitar vendría convertirse en un nuevo lenguaje, uno propio, que guarda características nodales con sus generadores. El cine en este sentido es un elemento catalítico en este universo, generando cambios constantes en sus adyacencias y al mismo tiempo contagiando el panorama.

Sin embargo esta constante fluctuación genera también una contaminación que impide aclarar hasta donde se extiende el terreno de cada sector. El primer acercamiento que se realizaría ante ésta situación, es relacionar los sectores y buscar familiaridades. ¿Es un Nuevo Medio?. ¿Es cine?. ¿Es Televisión?. Serían por ejemplo algunas de las preguntas. Estas preguntas estarían entonces formuladas de manera correcta si se considera que la relación de comunicación y asimilación del mundo por parte de las personas se basa en la idea de la familiaridad. Es decir aquello que ya conocemos o que de alguna manera hemos registrado en la memoria.

Se convierte en esencial dar cuenta de cómo a través de la familiaridad los objetos del mundo son objetos de experiencia. Es en este punto donde el modelo del tacto ha ofrecido las sugerencias más prometedoras. Es a través de una conciencia atencional de rasgos como el organismo encuentra un primer acceso directo a los objetos del mundo [...]. (Vega, 2006, p.188)

Véase un caso ejemplificativo de la vida real. El de los productos tecnológicos que aglomeran un conjunto de funciones diferentes en un solo objeto. Es el caso de los más

novedosos celulares, que aparte de cumplir con su función de comunicación, se suele añadir otras como: cámara de foto, servicio de internet, navegador, chat, intercomunicador de mensajes de voz, reproductor de música, etc.

Se estaría hablando entonces, en este análisis, de una hibridación de objetos o por lo menos de las funciones que cumplían dichos objetos de manera particular. ¿Es correcto entonces llamar a este objeto celular?. ¿Es una cámara de fotos?. ¿Es un reproductor de música?. ¿Una computadora?. ¿Es todo eso o es ninguno de ellos?.

Esta disyuntiva entre lo específico y delimitado en contra de lo híbrido y la mixtura, nos introduce a otro conflicto. El de la supervivencia del más apto.

Los autores critican el pensamiento especificante que se instaló en los nuevos medios, según el cual todo lo que no es digital ya era, es como si fuese una tentativa de proponer el núcleo duro del medio digital, demostrando no sólo que los medios viejos ya están muertos, sino también que los nuevos medios (realidad virtual, computación gráfica, internet, etc.) son absolutamente diferentes con relación a ellos y en ese sentido, deben buscar distintos principios estéticos y culturales. (Machado, 2006, p.4).

Es entonces la necesidad surgida de la novedad, la que genera la postura de que lo reciente es mejor que lo que se desarrolló con anterioridad. Dándose a entender que el proceso que permitió dicho surgimiento no tiene más validez que su resultante final.

Así mismo Eduardo Russo, plantea esta disyuntiva en su reflexión del Post-Cine (2008). En donde entre otras cuestiones, para refutar la idea de un cine muerto, dota al cine de características parricidas, es decir un asesino de sus padres. Alegando que el cine con todas sus características fue capaz de eliminar a sus predadores, en una clara ejemplificación del modernismo de la novedad en forma animal. La teoría Darwineana no queda lejos de esta idea, la supervivencia del más apto y la eliminación de aquellos que no logren adaptarse al ecosistema son fenómenos cotidianos en el choque de fuerzas. En

este aspecto el cine se podría decir que ha sido capaz de subsistir ante las adversidades, dando la sensación de estar en la parte más alta de la cadena alimenticia en cierto sentido.

Sin embargo esta teoría no es tan acertada, la convergencia y la cultura digital ha permitido que el cine se traslade a otros lugares en nuevas formas. Esto ha dado como resultante la idea de un cine global, y por lo tanto no se puede hablar de una cosa sin hablar de la otra. No se puede identificar a un cine sin fotografía, a la fotografía sin la pintura, a la animación sin cine. Y es más no se puede identificar al cine por sí solo, se debe entender que el cine a contagiado las adyacencias, cubriendo al sistema como una capa de ozono.

Por el otro lado esta expansión del cine ha creado también la problemática de lo desconocido, de lo amorfo y mutante. Esto genera una crisis que puede hacer confundir ésta constante hibridación con una esquizofrenia sin sentido causada por la falta de un suelo firme.

1.2 Nuevas dimensiones del cine.

Este panorama de situación que hemos descripto en los puntos anteriores, le abre al cine una posibilidad de convertirse en un mar catalizador (volviendo con la analogía de Machado). Los nuevos espacios espectatoriales y los nuevos mercados han desafiado los límites del cine y lo han llevado a expandirse y mutar en varias formas sin perder su esencia.

La cultura de la mezcla, o el *remix* - entendiendo por aquello que se genera entre la interacción de elementos que en primera instancia no tenían que ver para generar un

tercero – le ha dado la posibilidad al cine de aparearse con otros lenguajes, dando a luz a nuevas formas de comunicar, en fin a nuevos lenguajes.

Si se observa entonces el caso de la convergencia en cine podremos encontrar tanto lenguajes exportados como importados. Es decir que hay cosas que el cine ha entregado o permitido al mismo tiempo que ha recibido características de otros medios y códigos. Así por ejemplo podremos encontrar en televisión series con un claro conocimiento de las forma cinematográficas (ley de cine 180°, progresión de tamaño de plano, profundidad de campo, entre otros). En el cine se puede identificar por ejemplo un lenguaje generado claramente por la cultura del internet, con códigos como los emoticones o la multiplicidad de pantallas. De esta forma el recurso de las pantallas divididas podría ser un reflejo claro de esta hibridación. Ya se ha mencionado que el cine como actividad humana es moldeado por la cultura, es decir que sus características han sido adaptadas por y para la sociedad.

Por otro lado existe también una convergencia dentro del propio territorio del cine. Como se dijo anteriormente la interacción del cine no solo provoca la modificación de otros medios sino también la alteración de su propio ADN. Así mismo Manovich utiliza la metáfora biológica del cine para describir los intercambios de códigos nucleares entre el cine y otros sujetos.

[...] simplemente estoy observando las culturas como una especie de biólogo. Ahora bien, imaginen si los pusiera en una mesa de operaciones y les diera un nuevo esqueleto. Al levantarse tratarían de caminar exactamente de la misma manera que lo hacían antes, pero con un nuevo esqueleto esto es completamente diferente. (Manovich, 2006, p.226)

Es común encontrar por ejemplo, dentro del lenguaje cinematográfico actual, la hibridación de géneros. Los géneros fueron uno de las bases del sistema de

representación clásico del cine. Cada película pertenecía a un género específico y cada uno de esos presentaba características y normas que se debían respetar casi de manera estricta. Estas normas fueron perdiendo rigidez a medida que el cine hibridaba con otros medios, impulsado por la cultura y los cambios tecnológicos.

El choque de sujetos en el caos convergente del universo de las artes y el lenguaje, ha generado como se ha dicho, nuevos lenguajes que deben ser comprendidos para ser explorados.

Otro territorio de donde el cine ha explorado sus posibilidades es el Internet. El Internet como medio es una nueva dimensión en este espacio una no tan distante a la del cine (aunque en primera vista así lo fuera). Este medio funciona como espacio virtual que dota a los medios de un cómodo ambiente de apareamiento. Sus características expansivas y abarcadoras han logrado conectar mundos que parecían nunca podrían congeniar. Pensar por ejemplo en los videojuegos que aunque presentan muchas características similares con el cine, desde la superficie no parecían lograr una síntesis de sus núcleos.

La cultura de la comunidad y la creación de los usuarios en *YouTube*, ha dado lugar a la experimentación. Surgiendo en otras formas algo que se denomina *machinima*, una palabra generada para identificar el fenómeno de la creación audiovisual de lenguajes cinematográficos por medio de material generado por registro de videojuegos. El termino *machinima* es precisamente eso, máquinas que producen. En este fenómeno del lenguaje y los nuevos medios los usuarios de videojuegos captan las imágenes generadas por la computadora. Y utilizando las connotaciones simbólicas de las imágenes, además del montaje y la puesta en serie, producen un audiovisual de carácter narrativo, con montaje, y tamaños de plano, una película. La posibilidad de una cámara flotante para generar tomas, travellings, paneos, dotan al usuario de un mundo virtual en donde él puede ser el

director, decidiendo que mostrar. Las acciones de los personajes pueden ser generadas por el usuario en algunos juegos, permitiendo escapar de la simple observación del hecho generado por computadora. Este fenómeno increíble de hibridación es tal vez uno de los más significativos en el campo de la convergencia actual, ya que permite a ambos medios conectarse directamente desde sus esencias.

Otras dimensiones generadas por el ambiente del internet son por ejemplo el *mashup* en donde se observa en especial la utilización de la música trasladada a otro contexto. En este nuevo lenguaje se llevan las connotaciones del sonido hacia un extremo opuesto, uno limite. Se observan géneros musicales totalmente contrarios a la imagen que es mostrada, generando un ruido que es camuflado con un montaje transparente. Esta trampa maliciosa es un claro ejemplo del poder del cine y de las capacidades del medio. Podemos observar estos audiovisuales exportados a la televisión en canales como *MTV*, o *VH1*, en donde se colocan experiencias cortas de *mashup* y videoarte. De esta manera se puede encontrar a Madonna cantando una canción del grupo musical Ráfaga, y todo el sistema malicioso es oculto por un montaje continuo de *lipsing*, en juego de estéticas y géneros.

Estas nuevas dimensiones del lenguaje han creado fluctuaciones que deben ser comprendidas con el objetivo de una realización consciente. El código original no ha sido modificado, el cine se ha expandido hacia lugares infinitos que deben ser explorados. La mutación constante y la creación de nuevos entes y espacios obliga a la auto observación y al análisis.

Capítulo 2: Decodificando los nuevos medios

Cuando se piensa en los nuevos medios se suele relacionar el término a un conjunto de dispositivos tecnológicos que han surgido recientemente o que están en desarrollo (de hecho algunos autores definen el término de esta manera). Es decir que se lo asocia a un conjunto de objetos que cumplen ciertas funciones o tiene características similares englobándolos mentalmente en un espacio, para dar un ejemplo podría ser un círculo. Allí en aquel círculo estarían las *tablets*, el computador, los *iphones*, DVD, CD-ROM, el internet, también derivados de este último *Youtube*, *Tweeter*, también algunos tipos de conectividad como *wifi*, 3G, *bluetooth* entre otros. Ahora este proceso mental de categorización solo sería el primer paso, luego de este deberíamos analizar que tienen en común o porque se han englobado allí.

La pregunta ahora ya no es qué son los nuevos medios, sino cómo son los nuevos medios. La respuesta a simple vista podría estar en los viejos medios. Realizar un análisis histórico-teórico y comparativo permite evidenciar que en esencia los nuevos medios no son tan diferentes a los medios clásicos ya que han adaptado técnicas antiguas a sus nuevas formas. Así sostienen esta idea por ejemplo Jay Bolter y Peter Grusin cuando postulan la remediación como una característica esencial de los nuevos medios.

Lo que en principio puede parecer una práctica esotérica está tan extendido que podemos identificar todo un espectro de modos en los que los medios digitales remedian a los predecesores, espectro que depende del grado de competición o rivalidad entre los nuevos medios y los antiguos. (2000, p.45).

Esta lógica emergente de las nuevas formas, la cual sostiene que lo nuevo proviene de diferentes procesos desarrollados anteriormente, puede resultar demasiado superficial. Significando solo la punta del iceberg de algo más importante.

Analizar los hechos actuales en este contexto de fluctuación y fugacidad puede traicionar al obtener datos que pueden ser inútiles, ya que tal vez se está hablando de algo que ya se desvaneció o su importancia se vio reducida. Aferrarse a una perspectiva histórica-comparativa de las tecnologías de los medios brindara una información escasa y potencialmente insípida. Al contrario un corte con un eje mucho más teórico y simbólico, permitirá ver repercusiones mucho más profundas que están al nivel de lo social, cultural y estético. Estas estrategias contrapuestas de análisis, a la hora de hablar de los medios, puede relacionarse con lo desarrollado por Aumont y el dispositivo. Allí el autor contrapone lo ideológico o teórico por sobre lo histórico.

En particular, si bien el debate sobre la historia continúa siendo extremadamente actual, la noción de ideología se encuentra casi inutilizada [...] es lícito lamentar este abandono por haber sido rápidamente reinvestido el lugar teórico dejado así vacío por enfoques bañado en beato empirismo, sobre un fondo de recuentos, de estadísticas y de un tosco buen sentido, que representan indudablemente una regresión. (1992, p. 195)

Dejando de lado este debate aunque importante y recurrente al pensar el enfoque de este análisis sobre los nuevos medios. Tal vez la principal característica que acoplan los nuevos medios en un mismo grupo sea la de haber surgido al mismo tiempo que la revolución digital y la cultura del ordenador.

Al contrario de sus analógicos predecesores (cada vez más en extinción debido a la voracidad del digitalismo), los nuevos medios son digitales y por lo tanto están determinados por esta cualidad. Es decir que la información que circula por las nuevas plataformas de comunicación es de tipo discreta, y se basa en las características del muestreo, los bits, el almacenamiento, la memoria y los procesos de programación.

En esencia la información digital es simple, resumida y sintetizada. Lo analógico tal vez en este sentido prevalezca por su valor material, por ejemplo un rollo de película es táctil

material y ocupa por lo tanto espacio real. Al contrario de lo análogo lo digital se coloca en un espacio virtual, el de las representaciones de valor en lenguaje binario (unos y ceros). Esta representación por síntesis postula a la información digital como una esencia de la reducción material a su equivalente virtual, es decir a un traslado hacia una perspectiva ideológica o simbólica. Dubois Philippe destaca esta diferencia de la imagen informática con la analógica en las características de materialidad e inmaterialidad.

Estamos lejos de la materia-imagen de la pintura, del objeto fetiche de la fotografía, y hasta de la imagen-sueño del cine que procede de un tangible fotograma. Es más una abstracción que una imagen. Ni siquiera una visión espiritual, sino el producto de un cálculo. (2001, p. 28)

A pesar de que este proceso de digitalización puede parecer un tanto perjudicial al valor material que sistemas análogos han podido sostener triunfantes. La virtualidad o inmaterialidad, característica como ya definimos de la información digital, ha permitido a los nuevos medios propagarse y reproducirse con gran velocidad.

Por otro lado el valor de lo material análogo es relativo ya que este pierde su valor por medio de procesos naturales de descomposición, una fotografía se amarilenta con el tiempo hasta quedar ilegible. La digitalización permite así evadir el tiempo y perdurar por lo menos de manera electrónica en un disco casi por tiempo ilimitado.

Lo que nos lleva a otro aspecto de los nuevos medios, también en relación con lo digital, que es su cualidad almacenable. Toda información que recorre los nuevos medios queda guardada en forma de dato binario en la memoria de los mismos. Ya sean celulares, laptops, internet, o la máquina registradora de un supermercado, poseen sistemas de memoria donde los registros de las operaciones quedan guardadas permanentemente. Esta información puede ser accedida de manera libre en cualquier momento, así como una especie de biblioteca virtual (en este sentido *wikipedia* podría ser solo un reflejo

digital de esta idea). El acceso es el objetivo final de la existencia de una memoria almacenada.

Los datos almacenados en la memoria se encuentran dispuestos de manera que el valor de cada celda memoria puede ser accedido o modificado. Este acceso es libre o aleatorio, y no lineal. Derrick Kerckhove amplía el termino al compáralo con la mente.

El tiempo real es el tiempo de la electricidad, mientras que el acceso aleatorio es el tiempo de la mente. Podemos acceder aleatoriamente al contenido de nuestra mente. Necesitamos tener acceso aleatorio al contenido de nuestra base de datos del mundo para que forme parte de estos grandes impulsos tecnológicos. (2005, p.4).

El acceso y su característica libre es también entonces un aspecto fundamental de los nuevos medios. Gracias esta característica la información digital de los nuevos medios puede ser recuperada en cualquier momento y de la manera en que se desee hacerlo.

Pero este acceso aleatorio solo es posible debido a la disposición de los datos digitales, a su estructura. Su disposición fragmentaria, al resumir la información en valores individuales que conforman un todo coherente, permite no solo acceder sino modificar los valores. Se puede comparar esta característica con la de los átomos que componen todo el universo. De hecho la genética en esencia modifica los valores del ADN, así los científicos agregando, modificando o eliminando componentes logran un resultado determinado.

A esta característica fractaria de la información es a la que Lev Manovich en "Lenguaje de los Nuevos Medios" llama modulo (2007). La característica modular de los nuevos medios permite entonces la programabilidad. Al resumir todo en valores discretos de unos y ceros se ha sintetizado al universo en elementos representables, en símbolos, en el lenguaje. De esta manera al igual que el átomo el bit se transforma en la unidad universal.

La modularidad da lugar entonces a la maleabilidad de los nuevos medios. Esta característica es la base de su funcionamiento. Si los medios no fueran modificables no serían nuevos medios. El poder intervenir por ejemplo en la composición de una imagen o video, pixel por pixel, por medio del software es la apoteosis de los nuevos medios.

Por otro lado esta versatilidad a través de la estructura fragmentaria, no solo permite la modificación de valores sino también posibilita la combinación de información proveniente de distintos medios. Las ventanas del ordenador son un ejemplo directo de esta cualidad, que se evidencia al abrir en mismo tiempo (multitarea) distintos tipos de media. De esta manera por ejemplo un video se reproduciría en una ventana, un libro en formato *PDF* estaría expuesto en otra, una foto en un rincón, y la ventana animada de inicio sobre el fondo (escritorio). Combinando así dentro del marco de la pantalla las diferentes y simultaneas percepciones de esas imágenes. La multipantalla y la multitarea son reflejos de la cultura digital en este sentido, y son características claramente palpables en el entorno.

De acuerdo a esta última condición combinable es que podemos entender la lógica de la convergencia en los nuevos medios. La capacidad transformable de los nuevos formatos digitales, posible gracias a la versatilidad de la información y su acceso libre, ha fomentado la experimentación llevando a los medios tanto viejos como nuevos hacia fronteras ilimitadas. Se podría resumir diciendo entonces que la computadora en este sentido logra convertirse en una pantalla global, sintetizando todos los medios existentes en uno solo. (Lipovetsky, 2007).

Finalizando y a manera de resumen de lo desarrollado aquí, concluiremos en destacar que estas características de los nuevos medios se relacionan directamente con el hecho de ser medios digitales. Que sean versátiles, almacenables, modulares, combinables,

aleatorios, modificables, digitales, solo confirma la tesis de que los nuevos medios están moldeados y tienen origen desde el lenguaje informático, el ordenador.

“Como los nuevos medios se crean, se distribuyen, se guardan y se archivan con ordenadores, cabe esperar que sea la lógica del ordenador la que influya de manera significativa en la tradicional lógica cultural de los medios” (Manovich, p.93, 2007)

Con respecto a la perspectiva cultural de los nuevos medios, a de esperarse de que esta se vea influida por las prácticas y el lenguaje del ordenador. De este aspecto y de otros correspondientes con los usuarios, la conectividad y las redes se abordaran en la siguiente sección.

2.1 Cultura Digital

Las prácticas culturales y los sujetos habitantes de este contexto están constante interacción con las características de la digitalidad y las funciones del ordenador. El esparcimiento de estas prácticas es tan profundo que logra compenetrarse con las actividades de la vida real. Lo cotidiano de ver televisión al tiempo en que leemos un libro, mandamos SMS y descargamos la última actualización de nuestras aplicaciones de celular, se vuelve el centro de estudio de una lógica. Una que es reflejo de los nuevos medios dinámicos los cuales gobernados por la cultura del ordenador han penetrado en las actividades cotidianas, generando de esta manera no solo conductas sino también redes y asociaciones de individuos.

“Las culturas virtuales son mediaciones entre cultura y tecnología, constituyen sistemas de intercambio simbólico mediante los cuales se configuran sentidos colectivos y formas de representarse lo real”. (Hopenhayem, 2003, p. 24)

Las comunidades de individuos en forma de *blogs*, foros, *webs*, juegos, y la red social virtual *Facebook*, son moneda corriente de la cultura digital y se propagan casi a la misma velocidad en la que estos interactúan (varía según su velocidad de conexión claro está). Así como las tribus urbanas formadas por sensibilidades musicales (rockers, punkers, metaleros) los usuarios de internet buscan formas de participar en sociedades con intereses comunes. A este conjunto de individuos virtuales, que comúnmente se les denomina comunidades virtuales, estudiaremos en función de algunas características de los nuevos medios desarrollados anteriormente.

Que los nuevos medios se acoplen a la par de las características de la digitalización y el ordenador significa también que se basan en el sistema de redes. La característica conectiva se la ha dejado apartada para este desarrollo pertinente a las culturas digitales.

La comunicación es la función principal de un medio, y el mensaje su esencia. Que los medios digitales permitan la conexión y obtención de información es una función esperada del medio. Durante la primera etapa de Internet (1.0), la información digitalizada sorprendía al poder ser visible en los hogares por medio de una computadora. La página web fue el furor de esta versión. La comunicación se basa entonces en un sistema unidireccional que nos lleva por distintos vínculos en una disposición de tipo árbol. Si bien la interacción se daba en algún nivel en sus comienzos no fue hasta el surgimiento de la Web 2.0 que esta característica tomó protagonismo. A diferencia de la versión anterior de la *World Wide Web*, en la cual el nivel de penetración interactiva se basaba en la visita de una página o home, la nueva versión de internet nos ofrece y fomenta la interacción con otros operadores (usuarios). Esta interacción se da en distintas formas que van desde el chat, los juegos online, redes sociales, videoconferencia, entre otras. De esta manera los

usuarios de Internet desarrollan todo tipo de actividades, e interacciones con otros individuos virtuales, desvaneciendo su identidad y transportándola a las redes.

Teniendo en cuenta la línea direccional de estos fenómenos se puede observar un cambio de paradigma. Así es que se traslada de un sistema unidireccional y lineal, en donde solo visitábamos una página, a uno retroalimentario e interactivo y aleatorio, al sistema de los nuevos medios, la red. Con este nuevo sistema los nuevos medios tomaran las riendas de la cultura. (Martin-Barbero, 2010).

Así mismo Derrick Kerckhove distingue un cambio radical de paradigma comunicacional al afirmar que nos encontramos en la tercera fase de la electricidad, la inalámbrica (2005). El internet y las comunicaciones satelitales, aparatos desarrollados en la segunda fase (digital) ahora permiten conectarnos no solo con la máquina sino con otros sistemas de usuario-máquina, o inclusive con entidades automatizadas.

Las comunidades virtuales son posibles entonces gracias a esta nueva etapa. Los usuarios de internet a través de su interacción se convierten de esta manera en participantes fundamentales en la creación de nuevos símbolos y lenguajes de la cultura digital. La acción conjunta de estos grupos virtuales reclama características que luego absorben para sus propias identidades, modificando su constitución y afectando cultura digital. Jesus Martin Barbero destaca también la exploración simbólica en el espacio de las redes por parte de las comunidades.

Las redes digitales no son únicamente un lugar de conservación y difusión de bienes culturales y artísticos, sino un espacio de experimentación y creación estética. La experimentación hipertextual posibilita nuevas formas de hacer arte mediante arquitecturas de lenguaje que hasta ahora no habían sido renovables. (2010, p. 160)

Esta experimentación ha dado como resultado entonces nuevos paradigmas estéticos en formas diferentes de lenguaje. Los nuevos medios llevaron la información digitalizada a hasta las manos de los usuarios y estos últimos han sabido aprovechar sus ventajas. Implicando así que sus formas de vida ya no serán las mismas y sus acciones vitales para la generación de nuevos símbolos culturales.

2.2 Cine decodificado

El cine como ya se menciona anteriormente es entonces un elemento de carácter catalítico y esencial en este universo de los medios. A través de su inferencia, en relación a los medios circundantes, se generan nuevos lenguajes y por lo tanto nuevas formas de percepción. Sus movimientos dentro del espacio promueven el intercambio de elementos entre los diferentes sectores, poniendo en crisis aquellos que parecían lejanos al enfrentar sus límites con los propios. Al mismo tiempo que éste desafía su propia composición, su núcleo, aquello que lo convierte en cine. ¿Pero qué es exactamente lo que caracteriza al cine?.

Para observar los cambios efectuados en el cine se debe primero entonces determinar su cualidad distintiva y particular por sobre el resto de los medios y formas de arte. Deberemos analizar al cine delicadamente con lentes microscópicos como un científico a un espécimen. Dirigiendo el ojo hacia la generalidad de la característica de la especie y buscando pistas y evidencias que grafiquen al cine desde su ADN, su función, su código.

Teniendo este objetivo trazado hacia una imagen distintiva del cine se evitara el usual camino arqueológico del surgimiento del mismo como invento. Se debe aclarar que si bien este tipo de análisis puede aportar datos interesantes, aquellos solo sirven como

anécdota y distraen el eje de lo que aquí se desea desarrollar. A pesar de esta distinción no dejaremos de lado a quienes por salud del cine han sabido hablar de él.

La característica que tal vez a priori emana del cine como fundamental, es su capacidad como elemento indexal de la realidad. Bazin estaría ansioso por afirmar que el cine encuentra su esencia en su función representativa de los objetos, llevándole a los ojos de un espectador un trozo intacto de aquello que constituye la experiencia sensitiva del mundo. El cine no puede escapar sin duda de su cualidad referencial, no puede evadir lo que tal vez fuera su propósito en un principio, su función fotográfica. Así mismo Andre Bazin como realista defendería este aspecto del cine en todos sus escritos, postulando que el cine debía atender primordialmente a esta cualidad. El plano secuencia y la profundidad de campo se convertirían en consecuencia para él autor en la máxima expresión del cine. Incluso, según Bazin, el cine encuentra su propósito en esta extensión de lo real a la pantalla (2001).

Si bien el cine desde su surgimiento ha promovido su expansión hacia experiencias cada vez más realistas, que en verdad buscan una inmersión mayor por parte del espectador (como hoy en día se puede mencionar el 3D). Este aspecto solo ha hecho centrar la mirada por sobre el cine (como tecnología) y no en el cine (como lenguaje).

La defensa incansable de Bazin por un cine realista fiel a su materia prima podría resumirse en su promoción hacia un ocultamiento del realizador. El neorrealismo sería entonces un ejemplo claro y glorificado del cine según su perspectiva. Y es donde encontraría su posición evidenciada en su máxima expresión.

El estilo para Bazin quedaría subordinado así entonces a la función fotográfica del cine. El realizador del film tendría que ocultarse detrás de la pantalla sin dejar rastro alguno que evidencie la mano del artista. La materia prima (la realidad) dictaminaría así la

composición del film y no sería la disposición de las imágenes, a través del montaje, lo que daría forma a la película.

Esta postura realista rechaza sin lugar a dudas al montaje y al film como una construcción, destruyendo el aspecto simbólico y de abstracción que el cine potencialmente tiene gracias a la yuxtaposición de imágenes. El desprestigio del montaje como proceso creativo audiovisual por parte de Bazin es sin duda interesante y nos permite introducir la contracara de la teoría realista, el formalismo.

Los avances teóricos y reflexiones sobre el cine que desarrollaron los formalistas durante los primeros años del cine tienen que ver con una búsqueda colectiva por establecer las bases del desarrollo cinematográfico. Esto llevo el florecimiento de experiencias de montaje como el laboratorio de yuxtaposiciones de Kulechov, constructivismo narrativo de Pudovkin, y las intensas técnicas y desarrollo teórico montajisticos por parte de Eisenstein. Para ellos el montaje no era, como afirma Bazin, una mera herramienta del film sino su esqueleto base, la fuente natal que hace al cine el cine en esencia. Lo desarrollado por el grupo de formalistas en Rusia es todavía el mayor intento por esquematizar los límites cinematográficos.

Las teorías de Sergei Eisenstein sobre el film y el montaje son sin duda una fuente de energía inagotable para quienes intentan analizar profundamente el cine. Los conceptos y posturas que en sus ensayos se ven volcados con pasión evidencian a un hombre eléctrico y mental. Más que nunca se debe volver a leer esas páginas y utilizarlas como trampolín para delinear las posibilidades de un cine actual y redefinido (1941).

Eisenstein prevalece del resto de sus contemporáneos formalistas no solo por su desarrollo teórico, sino por su carisma y personalidad que emana de sus reflexiones. Sus teorías sobre el montaje y su noción del film como sentido en construcción por medio de

fragmentos se colocaran sobre la mesa en búsqueda de iluminar al cine entre tanto ajetreo.

Según la perspectiva Eisenstein, la materia prima del cine no estaba en su referencialidad sino por el contrario se hallaba en el valor abstracto de la imagen en su noción de fragmento. Así es que el film se convierte entonces en una construcción permanente de sentido fundamentada desde el montaje de las imágenes. El rechazo de la toma larga por parte de Eisenstein tiene sentido de esta manera no como un capricho anti realista sino como una perspectiva del cineasta. El efecto cinematográfico de esta forma no estaría en ningún aspecto relacionado con la desintervención de las imágenes.

El carácter esencial del cine se ubica entonces en un plano de procesos mentales. La estructura fílmica es direccionada así hacia la mente del espectador. A este montaje que busca una reflexión mucho más profunda por parte del espectador es a lo que él llamaría como 'montaje intelectual'.

Es así que el espectador de un film de Sergei Eisenstein no se encuentra cómodo en su butaca sumergido en una continuidad narrativa, por el contrario las imágenes son impactos eléctricos hacia sus neuronas que buscan conexiones de sentido. Una sucesión de experiencias formadas por la descomposición de las imágenes a su valor abstracto.

Tanto para Eisenstein como para el resto de sus contemporáneos formalistas, la refutación en contra de la teoría realista se acerca más a una posible pérdida de la potencialidad cinematográfica que con una guerra teórica. Sin montaje el cine sería una simple extensión de la función fotográfica y no una elaboración de sentido. Así también interpretaría Dudley Andrew a Eisenstein afirmando que: "El montaje es para Eisenstein la fuerza creadora del cine, el medio por el cual las 'células' individuales integran un

conjunto cinemático vivo; el montaje es el principio de vida que da sentido a las tomas primarias.” (1993, p. 82).

La metáfora orgánica no queda lejos sin duda de lo que Eisenstein promueve en sus teorías sobre el montaje. De esta manera podríamos comparar al cine con un organismo que se encuentra en constante evolución y adaptación con el entorno. Esta analogía es muy recurrente tanto en Eisenstein como en diversos teóricos del cine, incluso la misma permite identificar similitudes entre posturas muy alejadas unas de las otras. Se profundizara esta comparación más adelante cuando se hable del cine como máquina. Así también Eisenstein utiliza la misma analogía para explicar sus teorías y darles cimientos mucho más tangibles al mismo tiempo en que traza esta idea hacia su reflexión sobre los propósitos del cine.

Retomando el análisis de lo desarrollado hasta aquí se puede afirmar que el montaje sin duda tiene un papel determinante en la composición de un film. Esto se aplica tanto para valores estéticos de la imagen como para su estructura y posteriores significaciones. El aspecto referencial del objeto del cine solo es consecuencia de la propiedad básica de la imagen en movimiento.

Sin embargo aunque se haya llegado a esta anterior distinción entre la noción del film como montaje y como representación fiel de lo real. Ambas perspectivas no terminan de englobar un acuerdo que evidencie una teoría firme y solida sobre el cine. Como resultante entre el choque realista y formalista se ha creado el ambiente adecuado para un análisis a mayor escala. Una búsqueda de establecer el cine como lenguaje.

Los estudios realizados por el semiólogo Christian Metz en este sentido representan un avance notorio dentro de las teorías cinematográficas. Despojados de subjetividades y pulsiones intuitivas Metz decodifica el cine a través de la semiótica. El análisis ideológico

se deja lado para dar paso a la lógica, la significación y el código. Evitando de esta manera generalidades en busca de una teoría específica y detallada del cine. Una ciencia y conciencia del cine.

De esta manera ya en su larga compilación de ensayos sobre el cine y semiótica define en primera instancia, en “El Significante Imaginario: Psicoanálisis y Cine”, al dispositivo cinematográfico de la siguiente manera:

[...] el instrumental cinematográfico es esa instancia gracias a la cual lo imaginario se vuelve simbólico, gracias a la cual el objeto perdido (la ausencia de lo filmado) se convierte en ley y principio de un significante específico e instituido, legítimamente deseable. (2001, p.88).

Pareciera que Metz refutara a la percepción del significado inmediato del cine que Bazin promueve en sus escritos al indicar al material como ‘objeto perdido’. Para luego afirmar que el mismo es una transformación de elementos de un nivel imaginario a un nivel simbólico. Incluso declara que lo que está representado allí de cierta manera se encuentra perdido ‘ausente’. Es decir que no tiene relación directa con dicho objeto sino que directamente detona a través del objeto significaciones relativas.

Gracias a esta perspectiva de la semiología aplicada al cine por parte de Metz permite introducir el análisis hacia las células del espécimen del cine, desentramando los procesos que intervienen en la comprensión y elaboración de un film.

Desde la premisa de la significación como base del cine, entendido como el procedimiento por el cual los mensajes son llevados y transmitidos hacia el espectador, y a través de la semiótica, que se encargara de descifrar los mecanismos que intervienen. Se llegara gracias a Metz al análisis del cine como lenguaje.

El código es la lógica que permite que el mensaje sea comprendido en todo caso. La semiótica no hace otra cosa que desentrañar e identificar las leyes gobernantes del mensaje. Decodificando los mecanismos que permiten la significación evitando en cualquier punto el análisis de dicha significación resultante. La revelación del código fuente es en este sentido lo más cercano a determinar un lenguaje cinematográfico.

Existen diversidades de códigos en el cine procedentes de distintos lugares los cuales el dispositivo utiliza a su favor para elaborar la significación. El realizador busca en su conocimiento aquellas leyes que le permitan construir el mensaje adecuadamente. De esta manera se puede observar códigos importados de otros medios artísticos (el claro oscuro de la pintura podría ser uno de ellos), algunos otros provenientes de la cultura (las connotaciones del color según los países) y finalmente aquellos propios del cine. A estos niveles de pertenencia del código por parte del cine es a lo que denomina bajo el nombre de 'niveles de especificidad'.

Aquellos códigos que se encuentran más propios al cine son mucho más interesantes que los procedentes del exterior al mismo. Esto se debe por supuesto a que estas leyes revelan la identidad cinematográfica desde sus componentes más intrínsecos y nucleares.

Estos códigos de un nivel mayor de pertenencia cinematográfica son los que se deberán tener en cuenta si se quiere desarrollar una imagen clara de las posibilidades cinematográficas.

“Conocer el código equivale a tener una especie de visión de rayos X que hace que coincidan interior y exterior, y el acto de revelar fuente o conexiones se vuelve un acto crítico en y por sí mismo.” (Chun, 2007, p.89).

Es evidente que encontrar las leyes que atañen al cine específicamente es una tarea mucho más ardua que identificar aquellas que resaltan a simple vista y que podrían ser importadas desde otros lugares. Es tarea de los realizadores contemporáneos desenterrar dichas evidencias.

Sera momento entonces de develar el código del cine. Desentramar los componentes que le permiten funcionar, revisar e identificar aquellos tejidos provenientes de otros organismos, para de esta manera elaborar un mapa anatómico del mismo y exponer su relación con el resto del ecosistema.

Para ello el cine dispondrá entonces de las herramientas que le han permitido destacarse por sobre el resto de los medios y que se han analizado en este apartado. Tanto la capacidad de capturar el espacio-tiempo, como la construcción de sentido por medio del montaje, y el posterior develamiento de los procesos de significación (código). Deben ser concatenados como utillaje en el desentramado nuclear (para seguir con la metáfora inicial de la genética celular). Se tienen que tener en cuenta todos estos aspectos además de aquellos que pertenecen al contexto que envuelve al cine. El conocimiento se generara en función de los códigos en su relación con el montaje y la imagen.

Algunos de los aspectos que se han expuesto aquí requieren de un análisis más exhaustivo, sin embargo este primer acercamiento sirve como un paso primordial en determinar los objetivos finales del cine. Se retomaran algunos de los ejes esbozados aquí más adelante, cuando al ahondar en el análisis, se dirija el foco del estudio en lo que el cine devuelve como significación. En el propósito final del maquinismo conocido como cine.

Capítulo 3: Nuevos lenguajes / Nuevo Cines

Los nuevos medios han traído consigo un devenir de eventos y manifestaciones que por salud del lenguaje deberán ser analizados de cerca. La cultura digital y la información discreta han fomentado el intercambio de características por parte de los medios. Tanto nuevos como viejos evidencian una modificación en su código nuclear. Así entonces es que los medios puros se han extinguido casi por completo, la tecnología de la digitalización no les ha permitido refugiarse de los eventos de este contexto en crisis.

El prosiguiente desarrollo tiene que ver con un análisis del actual estado en busca de estos nuevos lenguajes. Algunos de ellos son más profundos e interesantes que otros y si bien el contexto es fugaz y velocista no podemos dejar de lado que estos sujetos lingüísticos se están manifestando. Acercándose cada vez más por convertirse no solo en lenguajes sino en nuevos medios en sí.

Se desarrollara entonces un análisis en búsqueda de un cine protagonista en el campo audiovisual, que gracias a su transcodificación digital ha viajado hacia nuevos límites.

Un cierto número de los lenguajes que han sido dispuestos a continuación podrían encabezarse como categorías de lo audiovisual, géneros, tecnologías y técnicas. Referirnos a estos con su terminología específica puede resultar difícil ya que algunas manifestaciones no están establecidas aun como sujetos. De cualquier manera estas distinciones permitirán separar los eventos con el objetivo de introducir los fenómenos que se están gestando actualmente en el contexto audiovisual.

3.1 Cine digital

La interacción entre el cine y los nuevos medios regidos por el lenguaje informático del ordenador ha puesto en duda su composición. Amenazando de esta manera con la desaparición del cine en todos sus sentidos. Que el cine se haya transportado a sistemas digitales no solo implica la desaparición de lo que fue su soporte por años (fílmico), sino lo que es más importante un cambio de paradigma, desde lo fotográfico a lo virtual. Todos los procesos y etapas de elaboración canonizados por un modelo de representación institucional han podido ser reproducidos desde el ordenador. La simulación del cine por medio de la máquina ha provocado la desaparición progresiva de todos los rubros del cine, para unificarlos en el proceso de montaje de lo virtual. Debido a ello ya no es posible pensar el cine de la misma manera.

Realizar una definición irrefutable sobre cine digital no es el objetivo final de este desarrollo, no solo por la dificultad de delimitar aspectos que están en constante fluctuación sino desde una perspectiva funcional como herramienta de análisis. Ante esta misma dificultad se vio Andre Bazin al escribir “¿Qué es el cine?” (2001), aclarando inteligentemente en aquel momento entonces que la pregunta era un punta pie hacia un análisis ensayístico de sus páginas, no hacia una busque concreta de delimitar el cine.

Al reflexionar en primera instancia sobre cine digital se destacan aquellas características que los nuevos medios han dotado al cine y que previamente no poseía. El cine como medio preponderante no escapa de la digitalización como lo es de esperarse. Lejos de una fecha de defunción el cine ha logrado encontrar una agilidad y versatilidad propias de este nuevo contexto. Es la característica que no poseía durante su etapa analógica, la de inmediatez de acceso y la ágil movilidad. Gracias a la digitalización se puede acceder a productos audiovisuales reproducibles en un ordenador sin necesidad de asistir a una

sala de cine. El almacenamiento digital permite los archivos en memoria de estos audiovisuales, los cuales están disponibles para su acceso en cualquier momento que se lo solicite.

La digitalización permitió también el abaratamiento de costos y de tiempo de producción. Los equipos generadores de imágenes digitales, a diferencia de los analógicos, son menos complejos, más baratos y de fácil acceso para los realizadores. La postproducción digital permite un manejo cómodo del material, el cual puede ser modificado sin miedo a perder sus características originales. El montaje y la edición como etapa de producción ahora toman un lugar primordial en la conjunción del producto final en este sentido. Como resultante ejemplificatoria es posible observar una proliferación de innumerable realizadores, que educados y posibilitados por esta cultura digital, han sido habidos de experimentar en su camino hacia el cine.

De esta manera, y en la ejemplificación del cine, se puede observar que los cambios tecnológicos influyen directamente sobre la técnica de producción, la distribución y el lenguaje de las imágenes. La tecnología avanza a pasos agigantados creando nuevas formas de comunicación que modifican nuestra forma de ver y percibir el cine.

Desde el rodaje a la postproducción, y ahora el consumo, van desapareciendo todos los aspectos del quehacer y el goce del cine, dando lugar a nuevas formas híbridas [...] Este hecho tiene un correlato en la desaparición del soporte del cine, reemplazando por su transferencia a base de datos en un disco duro. (La Ferla, 2009, p.107).

Se puede resumir entonces que el cine digital en primera instancia es regido por las características y propiedades de la imagen digitalizada. Es decir que todos los procesos, que anteriormente tenían bases en sistemas analógicos, se adecuan ahora a las posibilidades de los nuevos paradigmas de la información discreta. El ordenador entonces

es un centro de comando para el cine, y es donde se elabora el producto final, el film digital.

Así es que para el artista realizador de cine es imperioso comprender las normas y estructuras que rigen en el lenguaje del ordenador. Tener conocimiento operativo del software y conocer los límites del hardware se convierte de esta manera en la sabiduría de la técnica artesanal. El manejo de los programas que permiten alterar, modificar y transformar las imágenes electrónicas son tan fundamentales para el creador audiovisual en esta era como lo son los pinceles y el oleo para la pintura.

Ante esta situación de emigración de los procesos cinematográficos hacia el computador es comprensible entender aquellos que aferrados a un instinto de conservación promuevan el purismo por sobre la mestización de sistemas. En esta perspectiva Peter Greenaway sostiene que el cine ha muerto y que lo que hoy vemos como cine digital no es más que un sesgo de los últimos espasmos del medio.

Aunque que tal declaración puede sonar extremista, el análisis comparativo de las tesis de un cine con fecha de vencimiento permite introducir aspectos fundamentales al desarrollo del cine digital que aquí se intenta esbozar.

Confrontar los principios fundados por la institución del cine comercial con el actual estado de proliferación de películas cada vez más híbridas nos permitirá observar características fundamentales del film hecho por computadora.

Sin lugar a dudas el cine se caracterizo en su apogeo, inclusive se puede decir que sigue de esta manera, por un sistema institucional basado en las películas multimillonarias de Hollywood, el *star system*, las grandes productoras y la narrativa transparente. ¿Pero qué sucedió entonces cuando el cine se traslado a los sistemas digitales?.

El cine comercial de grandes capitales, increíble producción, figuras afamadas, y distribución internacional no tardo en aprovechar el auge del digital para sus objetivos. Así como las empresas que hoy proclaman su espacio en el ambiente virtual, el cine hollywoodense se da el lujo de experimentar con las posibilidades que le permite la tecnología, apoderándose e incluso patentando nuevas técnicas.

Tal vez donde la hibridación de estos sistemas (analógico/digital) es más evidente es el género de ciencia ficción. Género que tubo origen en la premisa misma del efecto especial, técnica que ahora gracias a la digitalización rige este formato por sobre el resto de las herramientas cinematográficas.

Si se dispone a ser espectador de un film de ciencia ficción contemporáneo se sabe que a priori encontraremos imágenes intervenidas digitalmente. Aunque también en otros géneros es común ver algún tipo de proceso de la imagen por computadora, lo son mucho más en evidencia y abundancia en películas de extrema fantasía. Es obvio entender que los efectos por ordenador le permitan al género explayar sus más anheladas experiencias con mundos inimaginables hasta el momento. La posibilidad del software permite crear universos que resultan difíciles o hasta imposibles de ser instaurados por otros medios convencionales. Películas como *Matrix*, *Avatar*, *300* no podrían haberse originado sin la intervención digital.

Analizar y comparar las etapas y procedimientos de la creación de los films digitales y los analógicos permitirá ampliar nuestra reflexión sobre cine y el digital.

La etapa que tal vez se ha visto mayormente modificada es la producción. En esta instancia de rodaje dentro de las etapas de elaboración, el material se obtenía tradicionalmente de forma directa, es decir por el proceso fotográfico de la cámara. En el film digital el material se concibe ahora de formas radicalmente diferentes. La

escenografía, el vestuario, e incluso los actores pueden ser insertados dentro de la imagen final a través de un procedimiento de composición por capas individuales que conformar cada fotograma. De esta manera se preparan las imágenes para su posterior montaje en las secuencias del film.

Teniendo en cuenta estas posibilidades para el realizador la escena final completa queda a ser procesada y generada por el computador en la etapa de postproducción. Por ejemplo si una escena determina que en un estadio se encuentren miles de personas, seguramente se realicen las tomas esenciales con actores reales y se rellene sectores generales con simulaciones digitales. La imagen final de la acción no es observada en su totalidad a la hora del rodaje sino que es complementada en el proceso final de montaje y edición. A pesar de ello existen actualmente sistemas que permiten al director construir rápidamente la imagen virtual y poder procesarla para su apreciación en tiempo real por medio de un monitor.

De esta manera se observa como la cámara pierde su hegemonía como proceso fundamental que permite al cine capturar la realidad, dándole paso a nuevas formas de generar la materia prima del cine. En este sentido se puede afirmar que el proceso de obtención de imágenes también conocido como rodaje o producción se convierte en el primer paso hacia la etapa más importante del cine digital, la postproducción.

Esta última etapa de la generación de cualquier film se ha transformado en la más fundamental de todas. Incluso la preproducción que no se ha mencionado hasta aquí centra su accionar en confiando en las posibilidades digitales de la creación por computadora. Aunque el cine como sostendrían los formalistas rusos es cine debido al montaje, esta postura se ha exacerbado en la actualidad con el cine digital.

Luego de haber obtenido aquellas imágenes esenciales que servirán como rejilla estructural para nuestra creación digital, se da paso entonces a la postproducción. Será momento de remplazar los fondos verdes por espacios simulados, colocar explosiones, naves espaciales, arreglos de color, movimientos de cámaras virtuales (tracking), colocar transiciones, textura, actores virtuales, textos, entre otros efectos. Para finalmente concatenarlas empalmando a través del montaje la apariencia total del film.

Queda claro que la simulación por computadora a permitido entonces llevar al cine a valores calculables y modificables. La ejemplificación está al alcance de nuestros ojos basta con ir al cine para caer en la cuenta de que la edición, el montaje, e incluso como se observa la creación integral del material fílmico se ha trasladado al control informático por medio del software.

La primacía del digital en los procesos cinematográficos no es el único aspecto que el cine ha captado entorno a los nuevos medios. La ebullición de las comunicaciones interactivas propias del contexto gobernado por las redes y el internet se trasladan a un manifiesto intento del cine por cruzar la pantalla.

Así es que el cine digital parece querer viajar cada vez más hacia la dimensión interactiva. Una dimensión que ya es conocida para los nuevos medios pero desconocida, aunque anhelada, para el cine. Se puede afirmar entonces que la interactividad se expresa hasta ahora en un cine que busca cada vez una cantidad mayor de indicios de realidad. La interactividad está floreciendo en forma de avances tecnológicos que buscan una experiencia sensorial mucho mayor a la que ya el cine ya proponía. Se puede observar en esta dirección el auge del cine de realidad aumentada en tres dimensiones, o las experiencias expandidas del IMAX.

A pesar de estos intentos hacia la interactividad existe una fuerza opuesta que tiene origen en el realismo y la narrativa. Ambas perspectivas discutidas y promovidas ampliamente desde los inicios del cine se han trasladado incluso a estas épocas. En consecuencia aunque los sistemas hibriden con mayor velocidad, es más frecuente encontrar un cine que busque mantener el realismo cinematográfico. Uno que utilizando la tecnología de manera oculta anestesia al espectador en un viaje sensorial. Por el contrario a una intervención del espectador, el cine parece querer conservar al mismo hipnotizado en su asiento. Esto se observa sobre todo en films comerciales donde los efectos especiales funcionan para mantener la ilusión de continuidad y el verosímil de lo real.

Con respecto al mencionado 3D o la experiencia IMAX se puede deducir en este sentido una intención ambigua entre la interactividad y la simulación cada vez mayor de la realidad por parte de la imagen.

Cabe aclarar entonces que si bien la mayoría de los procesos cinematográficos han adoptan sistemas digitales, la mayoría de esos procesos centran su funcionamiento en mantener la disposición tradicional. La de una construcción narrativa por medio de una diegesis cinematográfica.

Esto significa entonces que aunque un film este elaborado en parte por técnicas digitales su forma estética no siempre presenta un aspecto o simbología que aluda a esos procesos digitales.

El análisis sobre el cine en su etapa digital es complejo ya que presenta las propias cualidades de un contexto en constante formación. A pesar de ello se han destacado aspectos que sin duda abren las puertas hacia análisis mucho más extensos.

Llegando al final de esta sección y en función del actual estado de convergencia podemos definir al cine digital entonces como otra ejemplificación de la hibridación de medios.

“[...] el cine digital es en la actualidad: una forma híbrida que combina diferentes imágenes hechas por los medios que existieron hasta ahora.” (Manovich, 2007).

La definición queda corta en delimitar una imagen clara del cine digital. Sin embargo esto es consecuencia directa de que el film creado por computadora sea una combinación variada de medios y técnicas. En cualquier caso, en esta relación cine y digital, la convergencia tiende a dirigir la acción a un campo experimental que permite al cine viajar más allá de su territorio. Si se quiere elaborar una teoría actualizada del cine se deberá tener en cuenta tanto las características del contexto como las pertenecientes al cine.

3.2 Machinima, cine y videojuegos

En el caso del machinima es donde se gesta una de las hibridaciones más importantes, en cuanto a nivel de síntesis entre los medios involucrados. Por un lado el cine, que como ya se mencionó es uno de los elementos más importantes en el universo medial. Por el otro, los videojuegos, una forma audiovisual que siempre estuvo cerca del cine y que en distinción a este último permite la interacción con el receptor. Es tal vez este aspecto la principal diferencia que separa a estos elementos. A pesar de ello el cine siempre ha buscado cruzar la frontera hacia la interactividad, ya desde su origen uno de sus objetivos fue el de involucrar al espectador, la empatía con el personaje, su cosmovisión y sus acciones fueron siempre la premisa a cumplir.

La interactividad en los videojuegos se da a otro nivel, uno mucho más profundo que en el cine, su surgimiento se debe a este aspecto. En este mundo virtual tenemos la capacidad

no solo de involucrarnos en la historia de los personajes sino también controlarlos, y de esta manera dar resolución a la historia y a los desafíos impuestos por el juego. Gilles Lipovetsky amplía esta disyuntiva:

“Es evidente que el universo videolúdico no se parece al del cine. En el primero, el placer depende de las decisiones, del dominio, de la acción 'eficaz', mientras que en el segundo priman la mirada y la atención expectante a un relato que no se puede cambiar.” (2007, p. 288).

La interactividad es entonces el río que divide ambos territorios, pero al mismo tiempo es la que provoca y regula la interacción entre los medios. Por otro lado en esta comparación, los videojuegos han adoptado a lo largo de su desarrollo, y cada vez con mayor intensidad, el lenguaje fílmico. Los movimientos de cámara, la composición, el encuadre, el ritmo, y el montaje son aspectos que dentro del espacio virtual han sido recreados para los jugadores con el objetivo de intensificar el placer del juego. Las llamadas secuencias cinemáticas que se encuentran en los videojuegos, son un claro ejemplo de hibridación en este sentido. Estas secuencias contienen montaje, animación, actuación de personajes creados en ambientes 3D, música y guión. Les permiten a los realizadores de los juegos involucrar a sus jugadores en la trama argumental.

La introducción al juego, la historia del personaje que se va a tomar el rol, o algún suceso que desbloquearemos con nuestro accionar como jugador, son situaciones narradas a través de cinemáticas dentro del juego.

Las llamadas cinemáticas están realizadas generalmente a través del mismo programa que permite correr el juego, en donde están cargados todos sus elementos diseñados en tres dimensiones, y en donde funciona una lógica propia del juego. En este sentido las secuencias cinemáticas, son el primer acercamiento a lo que es el machinima.

Describiremos a Machinima entonces como un fenómeno producto de la convergencia entre varios elementos, entre los cuales encontramos el cine, los videojuegos, y el internet. Esta hibridación se da gracias a las facilidades que el software y la información brindan a los usuarios, permitiéndoles no solo conocer cómo funciona el sistema sino también controlar ampliamente el juego. El término proviene de la mezcla de tres conceptos, máquina, animación y cine (*machine, animation, cinema*). Es decir, en simples palabras es la realización de films a través de la animación y/o captura de imágenes creadas por sistemas interactivos virtuales.

El proceso de creación de este tipo de audiovisual, posee etapas que se asemejan al de la animación 3D. En primera instancia el juego ya otorga el espacio, las gráficas, los personajes y la lógica que controla la interacción. La cámara es el punto de vista del jugador y la cual se puede mover por el espacio o al menos configurarla para ver desde el ángulo deseado. Existen también modos dentro del juego que permiten la visualización de acciones pregrabadas (replay), con la posibilidad de movimiento de cámara, zoom, etc. En cuanto a la actuación se puede utilizar los comandos preexistentes para mover a nuestros personajes dentro de la escenografía, sin embargo muchos otros elementos están bajo el control del juego lo que hace al machinima una forma interesante de creación audiovisual. En este sentido permite que los acontecimientos sucedan de manera improvisada, con mayor realismo, lo que también se puede relacionar con una mirada documental, salvando las distancias de esta comparación.

Luego de haber realizado la actuación de nuestros personajes dentro del espacio virtual, se prosigue a la filmación, que en este caso se realiza a través programas que permiten la captura de las imágenes de la PC, existen varios programas pero el más conocido es Fraps. Se necesitan varias tomas, como en el cine, para obtener lo deseado así también

como los diversos ángulos de la acción que necesitemos para el próximo paso, el montaje.

La edición es último paso para la creación de un machinima, y es donde la hibridación se hace evidente, se materializa. En este tramo final de producción se unirán planos por medio de cortes, se colocarán textos de presentación, arreglos de los colores, cámaras lentas, fundidos a negros, etc. Las mismas normas que rigen al montaje en el cine son aplicadas también en el machinima. Cortes en movimiento, la continuidad, la progresión de los tamaños de plano, movimientos de cámara, planos secuencias, subjetivas, son algunas de las herramientas que esta forma audiovisual toma del cine. Asimismo, la edición y el montaje controlan el tono y la intención narrativa, de esta manera también podemos observar machinima en distintas formas: cortometraje, largometraje, video viral, experimental, video musical, publicidad.

Un ejemplo de esta forma es el comercial de Coca-Cola, transmitido en Estados Unidos en 2007. En esta publicidad se ve el juego Grand Theft Auto (GTA), desde el punto de vista de un jugador para luego pasar a un especie de cinemática creada con tomas del juego. El argumento es simple, el personaje que controla el jugador compra una coca-cola y toda la ciudad se torna en un lugar de felicidad y magia. La publicidad fue recibida con éxito y transmitida durante el Super Bowl de Fútbol Americano.

Teniendo en cuenta este ejemplo, es evidente que el nivel de síntesis de los videojuegos y el lenguaje audiovisual va más allá de la simple experimentación. Esta nueva forma de hacer cine permite también a los realizadores independientes con escasos recursos, hacer pruebas para luego aplicarlas en la filmación con actores reales. De esta manera el director puede pre visualizar, así como en una animación de storyboard, el resultado final. Así también realizadores de videos de Internet de espacios como *YouTube*, generalmente

de usuarios relacionados con los juegos, encuentran en esta herramienta un lugar de creación de contenido para sus espectadores.

El machimima es un fenómeno que no ha tenido mucha difusión en general, esto se debe a que ha nacido de la experimentación por parte de los usuarios de los videojuegos, y además de esto se lo ha colocado en espacios de la red poco conocidos para el público el cual no suele interactuar con juegos.

De cualquier manera esta nueva y convergente forma de hacer productos audiovisuales, permite que el cine y los videojuegos estén cada vez más cerca de la síntesis de sus núcleos nodales. Machinima ha utilizado al cine para abrirse paso por la narrativa audiovisual, y el cine ha utilizado a los videojuegos para expandir sus límites. Ambos medios se han retroalimentado mutuamente desde sus inicios, el cine ha buscado imitar el nivel interactivo de los videojuegos, y este último ha adoptado su lenguaje audiovisual.

3.4 Estética documental

Para analizar al documental como un código estético se debe analizar la realización de un documental que con lleva a la experimentación constante con la realidad. En un documental ella (la realidad) es la materia prima, la base principal con la cual se lleva a cabo el producto, y es por este hecho que el documental tiene una gran capacidad de credibilidad. Decimos credibilidad y no verisimilitud como lo diríamos en la ficción ya que de hecho lo que vemos son acontecimientos que de alguna u otra manera han sido certificados por su carácter verdadero, al menos por parte del autor. Este tratamiento de la realidad hace que el espectador se involucre en los temas que allí se tratan, o intente asimilarlos como en el caso del subgénero documental de tipo informativo.

Sin embargo en este actual contexto en donde reina una necesidad hacia la digitalización y una fascinación por la mezcla, o el remix, estas fronteras ficción/realidad que al principio se veían lejanas desde el horizonte hoy chocan y confluyen, como si un mar agua salada contaminara a un río de agua dulce. Así surge por ejemplo el género docu-ficción o más conocido también como reality en géneros de TV aunque este nombre suene un tanto tramposo por lo que aquí se intenta esbozar. Estos híbridos pretenden conquistar nuevas fronteras, estableciendo territorios desconocidos y universos a explorar. Algunas películas que adoptaron este géneros son *The Blair Witch Project*, o *Actividad Paranormal*, *Rec*, *Cloverfield*, por mencionar algunas, en donde la ficción se tiñe bajo estéticas documentales con cámaras registro con el único objetivo de establecer un poder identificador mucho mayor a comparación de una mirada generalmente externa y omnisciente característica de las ficciones comunes.

Otro tipo de subgénero documental producto de esta actitud de alterar lo ya establecido es el documental falso o el *fake*, en donde los dispositivos y estructuras que sostienen al género documental se ponen en su propia contra, creando un producto que suele causar sonrisas irónicas, u ojos perplejos al no creer lo que acontece en pantalla. En este innovador género todo lo que se dispone en pantalla ha sido manipulado desde todos los aspectos para cuásar el efecto de engañarnos a través de un dispositivo que es un sus comienzos se creía totalmente ineludible en su valor verídico. Podríamos trazar en este sentido un paralelo entre una actitud anti-arte, la cual se hizo característica en las épocas de los movimientos pictóricos como el dadaísmo o el surrealismo, y una cultura popular actual de jóvenes nutridos por imágenes histriónicas.

De cualquier manera y dejando de lado las convergencias actuales de ambos géneros, ficción/documental, podremos concluir que ellas son no más que representaciones

guiadas por una sola búsqueda, la de conquistar la inmortalidad, la realidad, espacio-tiempo y todo lo que nos rodea. Desde principios de la historia pasando por el relato de fogones hasta la pantalla grande, el hombre siempre mintió y dijo verdades, creando realidades y dimensiones paralelas que nos causan emociones y nos hacen reflexionar sobre nuestra sentido de la vida, nuestra existencia. Ahora más que nunca estas dimensiones documentales están siendo invadidas y se deberá prestar vital atención a las nuevas formas.

Capítulo 4: Cine Acople

Los nuevos lenguajes fomentados por los nuevos medios de la cultura digital implican no solo surgimientos sino también modificaciones, es decir nuevos establecimientos que intentaran acoplarse con el entorno.

A lo largo de la historia se ha observado una lógica de la negación a los cambios que implican las nuevas tecnologías. Así Walter Benjamin bajo el contexto de la invención de la fotografía y sus inferencias en el arte escribe “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Allí se refiere a este cambio fundamental para describir y distinguir la tecnología de sus cambios culturales y artísticos.

“La transformación de la superestructura, que ocurre mucho más lentamente que la de la infraestructura, ha necesitado más de medio siglo para hacer vigente en todos los campos de la cultura el cambio de las condiciones de producción”. (1989, p. 1).

Se puede relacionar esta idea de la infraestructura y superestructura con la de los movimientos sísmicos de las placas que conforman el planeta. La agitación provocada por los nuevos medios digitales es tal que estas placas establecidas en las profundidades del territorio van generando sismos violentos en la superficie. De esta manera se van disponiendo grietas que evidencian un cambio, un movimiento de elementos nodales de la cultura y el lenguaje audiovisual. Es posible entonces también que el paisaje sea invadido por nuevas formaciones, placas que han logrado traspasar la superficie acoplándose con el terreno.

De esta manera aquellas placas emergentes forman entonces montañas e incluso volcanes que interactúan con el resto del ecosistema. Así se debe entender entonces que

el cambio hacia el paradigma digital de los nuevos modifica visceralmente la composición del terreno de las artes y las comunicaciones.

Como es de esperarse también, estas nuevas entidades obligan y empujan al paisaje en su búsqueda por solidificarse. Las normas que regían al dispositivo cinematográfico han sido alteradas. Los sistemas digitales han transformado la composición rocosa del terreno.

El ambiente es hostil sin duda y la metáfora geográfica puede hacer relacionar el contexto con aquellos primeros momentos de gestación del planeta. En aquel entonces volcanes meteoritos sismos mareas y tormentas gobernaban el paisaje, al igual que en la actual situación de agitación tecnológica de los medios. Ante esta situación caótica se puede desconcentrar y perder el rumbo analítico, dejando a la teoría sin un lugar seguro.

Así es que el aumento casi exponencial de las posibilidades de modificación de la imagen genera no solo una gran capacidad de comunicación sino también una des-comunicación provocada en parte también por la agitación. En este sentido la hibridación, y la convergencia de los medios da lugar a la experimentación, pero permite también al mismo tiempo llevar al cine hasta sus límites. Límites que amenazan al mismo tiempo con la autodestrucción.

Las nuevas tecnologías permiten no solo ampliar las posibilidades de la imagen sino también destruirla como si fuera un arma de doble filo. La llamada tesis de la “doble hélice” que introducía Philippe Dubois al pensar la imagen automática presenta una vital relación con esta idea: “Cuanto más se extiende el poder de analogía de un sistema de imágenes más se manifiestan tendencias o efectos de des-analogización de la representación.” (Dubois, 2001, p. 23).

Es decir que a mayores posibilidades de un sistema para imitar lo real mayores son las fuerzas que actúan en contra de ese mimetismo. Como si existiera una fuerza natural invisible que quisiera mantener intactas las propiedades y sentidos que componen la realidad. Esta teoría genera una discusión que generalmente resulta en un análisis comparativa de los sistemas análogos y digitales. Es verdad que la tecnología actual permite un avance increíble del lenguaje, pero al mismo tiempo la voracidad de este avance parece desintegrar otros elementos.

Dejando de lado momentáneamente este debate recurrente entre las ventajas y desventajas de los nuevos paradigmas, se debe reconocer finalmente que a pesar del nivel drástico de los cambios los nuevos sistemas de producción de imágenes han generado no solo modificaciones técnicas sino también surgimientos formales.

Ante esta situación surgen en consecuencia nuevos espacios audiovisuales, que presentan características determinadas en sus mensajes. Y en base a éste un espectador específico y familiarizado con este nuevo lenguaje. El lenguaje de la imagen electrónica.

4.1 Nueva materia prima

Se han destacado las características que los nuevos medios digitales implican en los procesos cinematográficos. Ahora bien se proseguirá a reflexionar sobre las derivaciones y modificaciones de percepción que la imagen virtual implica.

A simple vista la primera consecuencia que ha de destacarse proviene de su característica inmaterial. La imagen informática es una compuesta por cálculos matemáticos que se constituyen en un lenguaje binario y que luego son procesados por una computadora. La pantalla muestra como resulta una representación compuesta por

pequeños módulos llamados píxeles, cada uno de ellos toma un valor determinado para formar la imagen en su totalidad. Lo que se dispone en el terminal visual es intangible, y solo tiene lugar material en un conjunto de pulsos eléctricos que permiten al sistema representar dicha imagen. Para decirlo de otra manera la imagen producida por un computador no existe, es virtual e inalcanzable, una simulación perfecta e ilusoria. Como resultado el valor referencial de dicha imagen se pierde exponencialmente.

El cine como Bazin propone debería ser fiel al objeto que por medio de la cámara logra capturar (2001). Lo que sucede ahora es que el objeto del film puede ser originado globalmente en un computador. La función referencial de los elementos presentes en la imagen numérica queda nula de esta manera.

Por medio de las posibilidades de la programación se pueden crear mundos sin necesidad de algún contacto con la realidad. Ya no es necesario aprisionar trozos del espaci-tiempo a través de una cámara. Ahora es posible construir la realidad hasta el punto de poder interactuar con ella. La interactividad se abre paso poco a poco hacia todos los sistemas visuales, la pantalla del ordenador es el ejemplo. En este sentido Philippe Dubois amplía separando la imagen eléctrica del resto:

Hasta aquí todos los otros sistemas presuponían la existencia de un real en sí y por sí mismo, exterior y previo, que las máquinas de imágenes tenían por misión reproducir. Con la imaginería informática ya no es necesario: la máquina misma puede producir su propio "Real". [...] Lo cual, finalmente, equivale a decir que la idea misma de representación pierde todo su sentido y su valor. (Dubois, 2001, p.18).

Teniendo esta noción en cuenta de la imagen como creación, se puede confirmar el cambio del nivel fotográfico hacia lo abstracto y simbólico. Ya no es una representación sino una creación en sí misma. La imagen en su forma numérica se aleja cada vez más

distanciándose solitaria y queriendo convertirse finalmente en la realidad idéntica. Es posible observar esta pulsión en los avances hacia la experiencia de realidad virtual.

Ya no existe en estas imágenes rastro alguno de una realidad fuera de esos límites (del cuadro). En consecuencia se puede lamentar también la pérdida del valor nostálgico de las representaciones al no existir huella de lo que alguna vez fue. La evocación de dicha realidad y la empatía con dicha imagen es perdida e irrecuperable.

Walter Benjamin fue el primero en lograr predecir esta concepción de la imagen automática e identificar estas tendencias hacia lo que él denominaría “pérdida del aura”. En aquel entonces bajo el surgimiento de la fotografía y el cine se encargó de evidenciar fervientemente las falencias con respecto al arte y la tecnología. Criticó a sus contemporáneos afirmando que estaban tan preocupados por demostrar que la fotografía o el cine eran arte que obviaron algo esencial. Que los paradigmas de concepción del arte estaban siendo modificados por la fotografía. Con la imagen informática nos encontramos en una situación similar a aquel entonces y es necesario estar atentos, la imagen digital requiere una profunda reflexión.

Resumiendo todas estas deficiencias en el concepto de aura, podremos decir: en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta. [...] Ambos procesos conducen a una fuerte conmoción de lo transmitido, a una conmoción de la tradición, que es el reverso de la actual crisis y de la renovación de la humanidad. Están además en estrecha relación con los movimientos de masas de nuestros días. (Benjamin, 1989, p.3).

Como resultante final la imagen tecnológica se podría adjetivizar como chata y poco profunda. No acarrea consigo ningún tiempo implícito de creación al mero hecho de conocer su origen en una computadora. Ante esto es necesario que los realizadores busquen utilizar la tecnología como herramienta para crear imágenes significativas. Creando conciencias y responsabilidades socio culturales en los espectadores.

4.2 Nuevo Espectador

Este nuevo sistema de la imagen ideográfica o calculada afecta entonces no solo a los procesos de elaboración sino también a los procesos de significación. La imagen electrónica implica por lo tanto una nueva percepción.

El espectador es el destinatario del mensaje, el que se encarga de desentramar los códigos simbólicos, y el que finalmente elabora una conclusión sobre la totalidad del film. El cine fue concebido para ser observado y analizado por el público. Sin espectador alguno el cine no encontraría sentido de existencia. El rol para aquellos que se someten al dispositivo cinematográfico toma entonces un papel preponderante en la maquinaria del cine.

Todo el entramado del film, los indicios, la música, el sonido y todas las significaciones de las herramientas cinematográficas (tamaño de plano, movimiento de cámara, iluminación, etc.) están dirigidos finalmente al espectador de la película.

En este sentido el control del film se encuentra en la mente del público, en lo que desea dar como destino a esas secuencias de imágenes. Es en estos procesos mentales en donde el flujo cinematográfico tiene su disposición final. Así mismo sostiene Christian Metz en su extenso análisis del espectador y el cine:

En el cine el saber del sujeto cobra una forma muy concreta sin la cual no habría película posible. [...] percibido-imaginario acaba depositándose en mi interior como en una segunda pantalla, que es a mí donde acude para iniciar su cortejo y componerse como continuidad, y que por tanto soy, yo mismo el lugar en donde este imaginario realmente percibido accede a lo simbólico [...]. (Metz, 2001, p.62-63).

El juego de cortejo y seducción al que Metz indica aquí tiene que ver con el pacto intrínseco del espectador con el dispositivo. El público asiste al cine sabiendo que lo que

va a observar es un truco, una ilusión forjada en la narrativa y la continuidad diegetica. En estos términos se puede decir que el espectador va al cine para ser convencido de algo que de antemano sabe que es un truco.

La actitud paradójica del espectador se ve exacerbada en el actual contexto fluctuante. Esto tiene lugar en la proliferación de la pantalla como sistema de comunicación. El actual espectador es habido en el lenguaje de las imágenes, nació con ellas. La educación en los elementos que rigen el lenguaje audiovisual produce entonces un espectador crítico y consiente de las herramientas cinematográficas.

Hacia esta dirección se puede mencionar el caso de los productos audiovisuales que demuestran los procedimientos para elaboración de un film determinado. Es el de los videos bajo la clasificación "Como se hizo" (que podría ser considerada incluso un género). Se puede concluir entonces que el proceso de trucaje del cine no es más un secreto. La magia ha sido revelada al público quien ya conoce los trucos e ilusiones del dispositivo, el cine los ha dispuesto para que todos estemos conscientes de ello.

Esto ha provocado en consecuencia la proliferación de realizadores que a través de la observación han asimilado las técnicas cinematografías. Así sostiene Gene Youngblood al afirmar que los nuevos medios a través del internet nos han hecho artistas por proximidad. "Una década de televisión equivale a un curso comprensivo en arte dramático, guion y cámara." (1970, p.58).

Benjamin encontró así mismo esta tendencia cuando en consecuencia la expansión de la imprenta identificó a un receptor dispuesto a modificar su posición para convertirse de esta manera en el emisor.

"La distinción entre autor y público está por tanto a punto de perder su carácter sistemático. Se convierte en funcional y discurre de distinta manera en distintas

circunstancias. El lector está siempre dispuesto a pasar a ser un escritor.” (1989, p.8).

Se podría trazar un paralelismo comparativo con aquel entonces, y afirmar sin lugar a dudas que el número de espectadores dispuestos a elaborar sus propios audiovisuales hoy en día es cada vez mayor.

A pesar de que este conocimiento ha sido abierto al espectador, generando espacios experimentales, el número de obras de mediocre calidad es mucho mayor que aquellas que buscan una responsabilidad artística. Hacer un film hoy en día es barato y sencillo, pero generar una significación trascendente por esos medios es lo que escasea en estos días. Se continuara este debate cuando discurramos en el argumento y justificación del cine en el actual contexto.

El dispositivo cinematográfico tiene en entonces una tarea difícil si quiere mantener satisfechos a sus seguidores. Estos no se impresionaran con el mero uso de la técnica cinematográfica. En este sentido es lógico el afán de la institución-empresa cine (se refiere al cine basado en la narrativa y en la venta de butacas) por desarrollar nuevas experiencias para el espectador. Unas más totalizadoras que involucran mayormente los sentidos.

El camino del cine hacia la interactividad queda por ser recorrido en los próximos años. Ya que hasta ahora solo ha presentado artilugios que tiene que ver más con una cuestión de la novedad. A pesar de este eventual fracaso del cine se puede distinguir un tipo determinado de films que demandan un mayor nivel de abstracción por parte del espectador.

Se puede mencionar en esta dirección a las películas de Eisenstein, el suspense de Hitchcock, y a nivel local se puede hacer reseña al cine documental militante. En todos estos films (solo algunos ejemplos) el espectador se encuentra en un cierto nivel de incomodidad. Al contrario de ser totalmente hipnotizado en una continuidad narrativa, el espectador viaja en juego constante de abstracción e inmersión en la obra. Lo que le permite alejarse de las imágenes, concientizándose del hecho cinematográfico y elaborando los procesos mentales de forma constante.

De cualquier forma acerca de la vital importancia y relación del espectador con la obra, se debe concluir y recalcar que esta relación ha sido drásticamente modificada por los nuevos paradigmas digitales de la comunicación.

El actual espectador es uno consiente, experto y habido de las técnicas audiovisuales. Por lo que resulta en uno mucho más crítico y logra abstraerse del dispositivo si así lo requiriera. Este espectador es capaz de realizar su propio argumento sobre lo observado, inclusive convirtiéndose de esta manera en el propio director de la película.

Por otro lado es común encontrar sobre todo en el caso del cine comercial una tendencia hacia un espectador mayormente entregado a la narrativa y a la espectacularidad de las técnicas utilizadas, que a uno mucho más reflexivo e inmerso en la temática que se dispone en pantalla.

Esta situación sobre la relación del espectador con la obra no debe pasar desapercibida, las masas en comunicación son las que moldean el actual terreno audiovisual. Si se desea realizar obras trascendentes y consientes se debe tener en cuenta que es el espectador quien regula el dispositivo y para él ha sido dedicada esta máquina.

Así mismo como lo indicara Metz para finalizar su trabajo sobre el espectador de cine. El lenguaje podrá encontrar nuevas fronteras en el momento en que este deje de lado la narrativa y la continuidad diegetica. De esta manera aquellos films que logren poner al espectador en acción por medio de sus imágenes serán valorados por sobre el resto. En este sentido la experimentación que se evidencia hoy en día con los nuevos medios de comunicación son el primer paso hacia films cada vez más abstractos y complejos.

Capítulo 5: Cine Máquina

En este capítulo final ya hacia el cierre de la reflexión sobre el cine actual en función del contexto, se intentara destacar aspectos que se han abordado con cierta profundidad en otras secciones de este ensayo. Lo que se propone ahora a continuación es la instauración de un ambiente reflexivo y consiente de los eventos que suceden en los alrededores del cine.

Con este objetivo se remarca la pérdida del paradigma fotográfico, tal vez el aspecto más recurrente a la hora de analizar el cine por parte de los teóricos y el cual fue la base fundada por el cine en su apogeo como referente de la realidad. Se introduce así luego a la inclusión en el análisis de ciertas líneas y posturas teóricas que vinculan al cine con la máquina. La que parece ser la teoría más adecuada y recurrente para hablar hoy en día del dispositivo cinematográfico.

Finalmente los subcapítulos de este último tramo tendrán como objetivo evaluar ya no el poder cine sino sus implicancias, responsabilidades y valores extraordinarios. Estableciendo de esta manera un panorama hacia el futuro próximo del cine, sus potencialidades y sus nuevos acoplamientos.

En primera instancia con respecto a la modificación funcional de la materia prima del cine debemos recalcar la abolición indecual de la imagen por parte del digital. Las discusiones idealistas sobre este aspecto por parte de los teóricos cinematográficos representan un provechoso punto de partida para quienes deseen esquematizar al cine hoy en día. Pensamientos profundos sobre el cine como los de Andre Bazin o Siegfried Kracauer (ambos propios de una teoría realista) escasean en estas temporalidades. Pareciera ser que el ambiente generara un abrumamiento teórico en los realizadores contemporáneos que impide la reflexión, y este estado parece ser inamovible.

A pesar de que el conocimiento y la técnica estén al alcance de la mano, pocos son los avances significativos en cuanto al desarrollo cinematográfico actual. Conocemos una extensa cantidad de lenguajes y códigos específicos, el ojo a sido entrenado para observarlos en su velocidad sin embargo la mente parece haber quedado restrasada estancada luego de tanta información.

La tecnología ha adormecido al desarrollo del cine, la inmensa cantidad de medios y la multiplicidad infinita de imágenes ha llenado las retinas y las mentes, sin embargo su contenido es poco interesante, repetitivo y necio. Es momento de hacer un llamado a la reflexión, no se puede evadir lo que acontece en las inmediaciones y menos conformarse con un cine estático e inmóvil.

Para realizar la teoría contemporánea del cine se debe establecer sus posibilidades delimitando de esta manera su territorio. Se deberá prestar vital atención entonces a la convergencia e hibridación propia de los nuevos medios de la imagen digital. Definir exactamente el cine no es la tarea a realizar, más bien el objetivo es decodificar el lenguaje, reducir en palabras el espectro de sus posibilidades. La misión final es redefinir el cine desde sus puntos extremos. A pesar de estas discusiones el cine ha logrado estar siempre allí, en ese lugar fundamental de la cultura, su valor no se ha visto disminuido. El cine ha logrado actualizarse y en ese proceso crítico de actualización es en el que está actualmente.

No hay dudas en que la materia prima ha sido modificada y ha transformado así las concepciones de lo que el cine había canonizado como principios fundamentales. Retomando la discusión entre los teóricos formalistas y realistas sobre la materia prima del cine, pareciera que la actualidad le sentase mejor a Eisenstein con su noción de construcción de los sentidos por medio del montaje que a los puristas defensores del

realismo fotográfico. La teoría realista no guarda hoy en día ninguna jerarquía discutible a ciencia cierta ante la avasallante imagen digital. A pesar de esta última aclaración volver a analizar estas antiguas posturas promueve una teoría consiente sobre el cine catapultando el análisis hacia un nivel mayor.

Con el advenimiento del digital el valor primordial del cine como significación es exacerbada. Su valor recae ahora y más que nunca en su rol preponderante como significador, un generador simbólico que es participe del arte y la cultura. Su materialidad se ve imposibilitada a modificaciones generadas por sí misma y esta condición debe ser dejada en un segundo plano.

Que la forma de concepción del material haya cambiado y su valor auténtico o referencial se haya disminuido no implica que la obra resultante tenga que ser insípida. Resultara insípida cuando no se profundice la significación de estas imágenes y se prefiera la comodidad por sobre una construcción elaborada. El conformismo ante un actual periodo de cierta estabilidad ante los advenimientos tecnológicos provoca una reducción de la eficiencia de los artistas quienes prefieren permanecer en este estado reacios a decisiones de gran magnitud. El arte debe luchar por sus objetivos y promover la búsqueda de nuevas formaciones estéticas.

Así mismo Gene Youngblood reclama esta conciencia en los artistas contemporáneos definiendo al arte como una forma siempre experimental y en crisis. En este sentido lo que impide una ejecución artística profunda por parte de los realizadores según este análisis es la falta de necesidad de experimentación y una fascinación excesiva hacia la imagen. Youngblood diferencia al entretenimiento del arte indicando que el entretenimiento promueve comodidad y negación al cambio. Por el contrario el arte se niega a conformarse inmóvil y siempre busca la crisis y el cambio. En este sentido el arte

es la mayor fuerza de carácter catalítico del actual contexto. Es la presencia y la acción del arte la que debe tomar riendas en este asunto. (1970, p. 65).

Se insiste entonces en afirmar que el cine posee un poder de enormes magnitudes, el cual por sobre los procesos de producción se encuentra alojado en un nivel mucho más abstracto y profundo, hacia este nivel es al que se debe apuntar la discusión.

[...] lo que constituye la singularidad ejemplar y la fuerza incomparable del cine – que la maquinaria cinematográfica es un su conjunto productora de imaginario, que su fuerza no reside solamente en la tecnología sino antes y sobre todo en lo simbólico: es una maquinación (una máquina de pensamiento) tanto como una maquinaria, una experiencia psíquica tanto como un fenómeno físico-perceptivo, productora no solamente de imágenes sino generadora de afectos y dotada de un fantástico poder sobre el imaginario del espectador. (Dubois Philippe, 2001, p. 16).

A pesar de que estas vicisitudes llegan al centro de la escena debido a la irrupción drástica de los sistemas digitales, el cine siempre presenta este carácter de elemento productor de símbolos. El cine digital vendría a convertirse solo en una nueva forma de hacerse con las herramientas que dieron lugar a la propia instauración del cine, una nueva herramienta en los recursos del realizador.

Esta condición simbólica constantemente remarcada aquí era bien sabida y tenida en cuenta por parte de Eisenstein, ahondar en el análisis de noción de cine como fragmento profundiza el avance teórico a un nivel más profundo, hacia los fundamentos del cine. El film como él lo concebía era un choque de elementos abstractos extraídos de las imágenes, el sentido de estas se originaban por medio de la yuxtaposición y posterior significaciones en el espectador. Los resultados de este proceso de montaje de cierta forma, y a veces con mayor control, son manipulados entonces por medio de distintos códigos y técnicas que el montajista ha logrado comprobar anteriormente. El trabajo del montajista es precisamente el de la disposición de un utillaje de trabajo para el director.

La totalidad del film contiene así una cantidad determinada de diferentes componentes cuidadosamente elaborados y colocados correctamente. La disposición de estos elementos dentro de la película permite al autor dirigir su mensaje con mayor o menor claridad hacia la mente del espectador. Que este mensaje llegue claro al receptor dependerá en el uso correcto de las técnicas del montaje, en el uso adecuado del lenguaje de las imágenes y por supuesto en las condiciones en que este se encuentre al recibirlo. En este sentido el film se convierte en algo no muy lejano al funcionamiento de una máquina, la cual operada correctamente hace funcionar un sistema complejo y encriptado.

Al observar al cine como un objeto máquina se puede reducir su funcionamiento abstracto en líneas comprensibles y tangibles de discusión. Denominamos máquina entonces a un conjunto de elementos mayormente tecnológicos que permiten la facilitación de alguna tarea, las herramientas manuales como las pinzas, destornillador y martillo también se asemejan a esta distinción. Si se compara el cine con la máquina se encontraría sin duda una gran semejanza entre ambos elementos que nos llevaría a incluir al cine en esta distinción, la de maquinaria.

En primer lugar las máquinas surgieron por necesidad del hombre de aumentar su eficiencia y eficacia ante los quehaceres de la vida. El cine de esta forma se puede deducir no es más que otro invento que el hombre ha logrado descubrir y dar origen. Lo particular en el origen del cine es, y como es sabido, fue su descubrimiento casi por azar. El objetivo y función de este invento cuando fue buscado no era el que luego tendría cuando artistas como Georges Méliès reivindicaran la creación del cinematógrafo. En su comienzo el objetivo ante el desarrollo de las imágenes en movimiento tendría que ver más con un entretenimiento y asombro sobre el fenómeno fotocinético.

Profundizando esta comparación se observa también que existen componente tangibles materiales que permiten el funcionamiento de cualquier máquina, por ejemplo un martillo está compuesto por un mango de madera y una superficie solida en uno de los extremos. Estas partes materiales son de vital importancia en el correcto trabajo de la máquina y le permiten un estado funcional para realizar la tarea. Lo más cercano a este valor material por parte del cine seria los elementos que le permiten capturar la imagen. La cámara es entonces la representación misma del cine y lo más cercano a una tangibilidad real.

Los componentes del cine como máquina se resumen así a los dispositivos que le permiten trabajar. Tanto la cámara, el proyector y la pantalla forman parte de esta gran maquinaria. Ahora bien toda máquina requiere de un operador alguien que la controle (aunque sea una automatizada esta requiere una inteligencia artificial programada). En el caso particular del cine el operario se encuentra mucho más indefenso que en otras maquinas, ya que posee infinidades de posibles modos de ejecutar y dependerán del resultado buscado. Es función entonces del director o el realizador el de ser este, el operador y controlador de la máquina cine.

Casi ninguna otra máquina como es en el caso del cine el aparato depende de tal forma de la correcta toma de decisiones y configuración del operario (a excepción del computador que se analizará más adelante). Esto deriva principalmente de que el cine es una máquina programable con distintas finalidades. En el montaje esta última distinción se hace evidente en el proceso de significación de las imágenes. Describiendo los procesos de estructuración de un film develaremos de esta forma la característica de la máquina programable.

A través del montaje es la forma en que el cine-máquina ejerce y dirige el control de sus objetivos funcionales. La compaginación correcta permite al operador de esta máquina

cumplir con éxito su tarea, pero dependerá de su libre albedrío para generar ese resultado. Todas las decisiones de montaje están dirigidas al espectador y este último es el ente regulador de la configuración del dispositivo. Un film cuidadosamente construido bajo ciertas condiciones y métodos de accionar determinado producen una máquina automatizada que se reproducirá de la misma forma siempre (una película). De esta forma y a través del montaje la máquina cine produce un ente mecanizado que puede volverse a poner en función. Este devolverá el mismo resultado o por lo menos la resultante se asemejará a otras ejecuciones anteriores. El cine es entonces también como analizamos ahora una máquina especial que permite generar sistemas funcionales. Es decir una máquina capaz de crear herramientas nuevas, en otras palabras nuevas máquinas.

Ahora bien ¿cómo se controla y se dirige este dispositivo?. La respuesta correcta es hablando un lenguaje que la máquina pueda entender, este lenguaje es el código. A través de este el operario dirige a la máquina cine hacia aquellos lugares que desee.

El estudio entonces de estas leyes vigentes en el dispositivo cinematográfico (códigos) son las que permiten el desarrollo del cine como lenguaje. Conocer el código fuente es comprender el cine, hablar su mismo idioma, el de las imágenes.

El código traza una línea entre lo que es material y lo que es activo, diciendo, en esencia, que la escritura (hardware) no puede hacer nada, sino que debe ser transformada en código (software) para que surta efecto [...] El código es lenguaje, aunque de un tipo muy especial, El código es el único lenguaje que es ejecutable. (Galloway Alexander, 2004, p.165)

El estudio del código por lo tanto es el equivalente al desarrollo teórico del lenguaje cinematográfico. De esta manera, y repasando, lo que se observa es que el cine es una máquina que habla un código determinado. Esta dependencia hacia el código es exponenciada en el actual contexto, ya que gracias a la transcodificación digital a esta

máquina se le ha actualizado una de sus piezas. Se le ha permitido de esta forma hablar en lenguajes radicalmente diferentes. Así es que el cine interactúa con los medios hablando su misma lengua, fluctuando así en el universo medial.

Es correcto afirmar entonces que el cine es una máquina en primera instancia y que esta habla un lenguaje en código que le permite funcionar luego. Una computadora también es una máquina y esta aclaración provoca y lleva al análisis hacia niveles más profundos que el cine digital pueda pensar. Se observa entonces que a medida que se introduzcan diferentes teorías sobre el cine máquina se aumentara el número de preguntas sobre su funcionamiento y utilidad, resolveremos estas más adelante cuando analicemos el argumento.

Continuando en citar distintas incursiones sobre la teoría de la máquina Jorge La Ferla identifica al cine como una maquinaria al indicar la forma de nacimiento del cine digital. Lo que también traza una discusión hacia lo simbólico de la máquina.

Si el cine nace como captura fotográfica en la codificación de movimiento y transcripción concentrada en el relato novelístico, la imagen electrónica nace creando el directo, el procesamiento matemático de datos audiovisuales, como instancia del cálculo puro, para convertirse, un siglo después, en una de sus múltiples variables, máquina fílmica. (La Ferla, 2009, p.63).

Pareciera que el autor aquí sin embargo indicara al cine como una máquina de cálculos matemáticos fríos. Esta calificación del cine como simple procesamiento de datos evade y al mismo tiempo subestima el poder trascendente del mismo como generador de símbolos.

Volviendo hacia las consecuencias de la imagen originada por computadora deberemos hacer referencia también que esta máquina del cine se ha desintegrado en una semejanza a la lógica computacional. Si el software ha permitido los procesos

cinematográficos esto significa que ha logrado sintetizar al dispositivo cine-máquina en su propio código (binario). Tal vez quien mayormente destacara el poder de software para con las nuevas teorización con respecto al cine fue Lev Manovich. Destacando que si el nuevo contexto tenía que ver con un paradigma digital era obvio que este sea vea controlado por el lenguaje y los sistemas computacionales (2005). El hardware, el software y las líneas de programación sería el símil a los recursos estilísticos por parte de la máquina cine.

Esta comparación del cine con la computadora, como ambas máquinas generadoras de otras herramientas y dispositivos, es de vital importancia en el análisis del cine en el actual contexto. La misma permitirá graficar en gran medida la teoría maquinista.

La computadora guarda un inmenso paralelismo con el cine que acerca a ambas entidades hasta lo que hoy se conoce como cine digital. El montaje como ya se ha recalado es el código en el cine, y en el computador es el *software* el que rige el funcionamiento. El *hardware* son los procesadores, memorias, *chipsets*, que son los componentes materiales que permite al computador funcionar. En el cine ocurre exactamente lo mismo, la cámara, el proyector, la pantalla, el rollo de celuloide, entre otros, son el fundamento material de la máquina.

En ambos casos tanto en el cine como en la computación el hardware no determina la total potencialidad del sistema el cual requiere de una correcta programación (*software*). En el cine así mismo sin una correcta técnica y disposición de las imágenes el funcionamiento de la máquina es defectuoso. Por otro lado una computadora requiere diversos programas diseñados con diversas utilidades para el sistema, el cine al mismo tiempo utiliza símbolos y códigos ya establecidos con anterioridad para sus fines. Continuando la comparación e incrementando esta relación de semejanza debemos

introducir la transcodificación que destacara Lev Manovich (2005). Según su postura defensora del software y lógica de la computadora, esta posibilidad de convertir lenguajes al computarlos en el ordenador ha permitido el desarrollo del cine actual a tal punto que el cine ha sido digitalizado por completo. Es decir que las técnicas y procesos materiales que antes se realizaban por medios manuales ahora son realizados únicamente por una computadora, y esta nueva condición es un hecho radical por sí mismo.

En otras palabras se podría afirmar que la computadora ha logrado sintetizar y digitalizar dentro de sus líneas de código al cine tanto en sus formas de producción y postproducción. Sin embargo y en defensa del cine el mismo ha logrado sintetizar y transcodificar con anterioridad a una computadora, y lo más importante no ha desaparecido en el intento. Por ejemplo otros códigos provenientes de distintas artes (como el claro oscuro, o la literatura llevada al cine, por mencionar algún ejemplo), tendencias culturales (la moda) y estilo de vida de las masas, han sido adaptadas al cine para sus objetivos propios. Con el surgimiento de las posibilidades digitales esta condición metamórfica y adaptable del cine solo ha sido exacerbada para su propio beneficio.

Por otro lado dejando momentáneamente a un costado la comparación computacional en otra perspectiva también podremos mencionar teorías semejantes al cine como desarrollo de una máquina por René Barjavel en su caso con la noción de un cine total. Para aquel momento entonces el autor predecía el desarrollo de tecnologías que permitieran una experiencia del cine mucho más profunda. Un cine sumergible por parte del espectador.

Desde su nacimiento el cine está en constante evolución. Estará en condiciones de cumplirlo cuando esté en condiciones de presentarnos personajes coloreados, tal vez incluso con olores; cuando estos personajes se separen de la pantalla y de la oscuridad de las salas para ir pasear por lugares públicos y en nuestras propias

casas. La ciencia continuara brindándole pequeños perfeccionamientos. Para lograr, *grosso modo*, su estado perfecto. El cine total. (Barjavel, 1944).

La culminación de esta teoría tendría lugar en las experimentaciones interactivas del cine y los juegos de video online. Aunque las pruebas del cine por la dimensión interactiva hasta ahora no hayan sido del todo serias, no cabe duda que será una cuestión de tiempo para observar nuevas formas de cine interactivo.

Sería conveniente incluir también aquí el desarrollo de Gene Youngblood sobre la noción de cine expandido. En donde en este caso desde una mirada más orgánica define al cine como una actividad humana y en constante evolución. Así mismo las máquinas al igual que las personas son actualizadas (aunque suene despiadado) para adaptarse con el entorno.

En su análisis Youngblood prosigue aclarando que cine expandido se refiere a una conciencia ampliada, y que esta extensión no tiene que ver con el cine digital, ni proyecciones especiales de ningún tipo, no es ninguna película. El cine es una extensión sensorial del hombre que al igual que en su vida busca representar su conciencia ante sus ojos. (1970, p. 41).

A pesar de esta perspectiva mucho más orgánica y natural del cine por parte de Youngblood, se puede encontrar un paralelo con la teoría maquinaria cuando indica la evolución y la adaptación como parte del proceso del cine. Los sistemas mecánicos y los cuerpos celulares requieren modificaciones que les permitan reaccionar ante los cambios del ecosistema. Máquinas, hombres, y seres vivos residen en este mismo hábitat coexistiendo en determinadas circunstancias. Las mismas reglas universales rigen hacia todos los individuos sean vivos o no.

De todas maneras ya sea el cine una máquina, un dispositivo, un efecto verosímil, una computadora, o una extensión de los sentidos, lo que se puede afirmar es que sin duda sigue allí activo.

Participes de lo que acontece como actantes de esta cultura se ha observado entonces a un cine que prevalece como medio y lenguaje. Se ha dejado de lado el pesimismo al cambio estructural por un optimismo de la convergencia. El cine ya ha sobrevivido a cambios radicales tecnológicos (el sonido, el color, la digitalización), y se ha convertido entonces en un cine máquina. La simulación del cine hacia el lenguaje de programación no ha eliminado las capacidades del lenguaje cinematográfico, el cual reina hegemónico en toda clase de productos audiovisuales. El cine está allí afuera fuerte y en acción constante con el entorno.

5.1 El argumento

Se ha dejado apartado este aspecto fundamental del cine debido a que el mismo es en esencia información en forma de significación que llega a la mente del espectador. Como se ha destacado es difícil encontrar obras que procuren un correcto uso de la tecnología. La técnica cinematográfica ya es una sabiduría colectiva y por lo tanto se deberá hacer hincapié en lo que el cine devuelva como mensaje.

El dispositivo máquina-cine está dispuesto de tal manera entonces que las percepciones y connotaciones de las imágenes produzcan un discurso, que por medio del montaje resulten en un sentido final, el argumento del film. Este aspecto es vital, es en esencia la propia función de la maquinaria cine. El trabajo del cine es entonces el de llevar de la forma más evocativa la idea original del autor de dicha construcción.

Por lo tanto la elección del contenido de dicho mensaje final es una tarea de gran responsabilidad y atañe únicamente al realizador. Así mismo Dudley Andrew interpreta como Eisenstein se refería al “tema” de un film como el direccionamiento de las atracciones hacia un cierto punto de llegada. Esto se comprende por supuesto gracias a métodos de manipulación del montaje. (1993, p.97).

El tema es entonces lo que lleva a una película determinada a presentar una estética en especial. Cuando acudimos al cine observamos diversidad de temas y entenderemos entonces que cierta cantidad de códigos se verán repetidos en un número determinado de películas. Son las claras nociones sobre las normas del género.

Para Sergei Eisenstein el trabajo está fundamentalmente en el encuentro del artista con el tema. El propósito del film determinará así tanto la estructura como el aspecto general de la obra. Al encontrar el tema a retratar el artista sabe con qué elementos dispondrá para llevar a cabo la construcción fílmica. El tema funciona en diversos aspectos pero su rol principal es el de guiar al autor en sus decisiones técnicas con las cuales obtendrá ese resultado final.

Podemos concluir que tanto el tema como el argumento son el resultado de las deducciones del espectador. Tal vez en una narrativa clásica esto sea mucho más sencillo puesto que el argumento está puesto totalmente de forma transparente. A pesar de ello podemos mencionar diferentes tipos de lecturas sobre un film determinado.

Existen en esta dirección rebuscadas códigos que tal vez no son tan evidentes y que se entretajan durante la proyección de la película. De esta forma para Metz hablaría más de la generación de una nueva estructura de sentidos o subcódigos (2001). Por otro lado Jean Mitry identificó a este elemento encontrado como un valor agregado que estaría en el nivel de lo abstracto (2002). En este sentido películas que no atañen a un sistema de

narración clásica son mucho más fructíferas en cuanto a significaciones claro está. Estos encuentros son en esencia mensajes subliminales que evidencian la opinión del autor.

En un extremo opuesto Kracauer sostenía que por medio del argumento narrativo basado en la extensión de realidad se podía encontrar una directriz escondida. Un accidente de realidad misma que es captada por la cámara, “un argumento encontrado”.

Cuando uno ha contemplado durante bastante tiempo la superficie de un río o de un lago, habrá detectado ciertos dibujos en el agua que puede haber sido producidos por una brisa o por algún remolino. Los argumentos encontrados tienen la naturaleza de esos dibujos. Como son descubiertos y o inventados, son inseparables de los film animados por una intención documental. En consecuencia son los que más se acercan a satisfacer esa demanda por el argumento que ‘resurge’ dentro del seno del film sin argumento. (Kracauer, 1960, p.245-246).

La teoría de un argumento encontrado por accidente no concuerda con intención controlada del dispositivo y en este caso ha de referirse principalmente como accidentes deseados en el film. Para Kracauer este argumento es de cierta manera fortuitamente esencial y al mismo tiempo argumentativamente dispersor el espectador, ya que resurge dentro del argumento y no debido a una consecuencia directa por parte del director.

En cualquiera de los casos acerca de estas dimensiones del mensaje queda claro que el argumento rige de forma primordial al film. Esas connotaciones paralelas a las que hemos aludido como valor agregado, subcódigo y argumento encontrado, no son más que la evidencia del cine en su directriz simbólica. El autor no solo se ve reflejado en la obra por ser referente del mensaje sino que características que van más allá pueden ser leídas por las entrelineas de las imágenes. El poder del cine es así uno oculto en el código entramado del mensaje.

5.2 Cine justificado

En esta última sección se intentara esbozar una intención por proclamar al cine como ente vivido y en constante movimiento. Las evidencias de lo que se ha descrito en estas páginas están allá afuera. Debemos prestar vital atención a estos fenómenos en ebullición pues son los que determinaran la configuración el paisaje. Evitar el desarrollo teórico del cine por miedo al fracaso ante la compleja realidad en crisis seria propias de una actitud despojada de un aprecio hacia el arte cinematográfica.

En busca de un cine redefinido y consiente de los eventos que emergen del campo fluctuante. Se deberá continuar este esbozo más allá de los límites de estas páginas. Hacia un destino incierto nos dirigimos pero sin duda vamos trazando poco a poco pequeñas islas y puentes hacia el nuevo territorio cinematográfico.

En subcapítulo anterior se introdujo el valor del argumento para con el dispositivo cinematográfico. A través de la decodificación del mismo se puede obtener el contenido final del mensaje. Este proceso es el propósito final del cine y que dictara si la maquinaria filmica es efectiva o no.

Las circunstancias provocan que el dispositivo cinematográfico sea actualizado pero ya no solo de su hardware, sino desde su software, el lenguaje, el código. Los avances tecnológicos giran en torno a crear una sensación totalitaria de realidad pero no existe conciencia cinemática que avale tal opción.

Constantemente observamos a una industria enrarecida por el furor de lo nuevo, captando a los ilusos que desean obtenerla. Muchos son los avances hacia sistemas cada vez más inmersivos, ¿pero acaso hay desarrollo teórico para comprender sus implicancias?.

La problematización del arte y la tecnología se exarceba día a día. Se han realizado infinidad de estudios sobre el cine y su montaje basado en la narrativa transparente. Sin embargo es escaso el material a encontrar que relacione estos conceptos bajo los nuevos paradigmas. ¿Acaso el cine a de permanecer inerte a estas consecuencias?.

La teoría cinematográfica ha creado infinidad de mitos en los cuales se ha focalizado tercamente. Debemos crear una base solida para el futuro del cine. Un cine responsable de un contenido significativo para el campo del arte y los medios de comunicación.

En este sentido presenciamos hoy un cierto desmoronamiento de la noción de valor en el arte: los juicios de valor se debilitan, se vuelven flojos y somos cada vez más condecentes en relación a trabajos realizados con mediación tecnológica, porque no tenemos criterios suficientemente maduros para evaluar la contribución de un artista o de un equipo de realizadores. En consecuencia, la sensibilidad empieza a quedarse entorpecida, se pierde el rigor en el juicio y cualquier tontería nos excita, toda vez que parezca estar up to date con la marcha actual de la tecnología. (Machado, 2000, p. 22)

Se debe buscar entonces una teoría clara que provenga de la conciencia artística de los realizadores. Es la función del arte actuar en estos momentos, experimentando y expandiendo los territorios. Realzando así el análisis hacia el debate y no hacia la comodidad estancada del entretenimiento. El paisaje próximo es incierto pero el accionar artístico provocará nuevas rompientes que exigirán ser tenidas en cuenta.

Estas circunstancias criticas de cambio no sucedieron repentinamente, siempre estuvieron allí ocultas agazapadas desarrollándose bajo la superficie. El advenimiento de la imagen digital ha destapado un caos teórico ante el cual no se debe perder el rumbo. Se debe promover la calma reflexiva por sobre la catarsis esquizofrénica.

A la hora de realizar un análisis profundo en busca de nuevo cimientos teóricos no se deberá detener en detalles superficiales, ni históricos. Se deberá evadir también la

fascinación por la tecnología y la novedad. La abundancia de información en adición abruma la vista. Por el contrario a estas circunstancias se deberá concentrar el análisis en aspectos esenciales de los elementos del dispositivo.

Identificar y repasar a aquellos teóricos que tuvieron el tiempo para reflexionar sobre el cine con anterioridad, cada uno con sus propias perspectivas y falencias, es de importancia crítica. Contemporáneos y antiguos, teóricos y pensadores, cineastas ayudaran a construir una imagen clara del cine en el actual contexto.

Estudiar el código como dijimos en apartados anteriores es esencial en esta búsqueda. El lenguaje de la imágenes no ha sido modificado sin embargo existen día a día nuevos símbolos que se generan por la constante fluctuación de las masas. El lenguaje de estos nuevos códigos está a la vista pero parece ser difícil de comprender.

Para Manovich el estudio de lenguaje de las nuevas formas sería tan indiscutible como un elefante en una sala. La evidencia es tan grande que no se es posible una imagen completa de la situación. Se debe alejarse para obtener una vista más clara.

El nuevo espectador debe encontrarse incómodo y en acción. Activo y propuesto a realizar reflexiones durante la proyección de la película. El tema que allí se trata debe ser de tal envergadura que provoque al receptor ponerse de pie ante sus butacas.

Ya vemos que en el fondo se trata de la antigua queja: las masas buscan disipación, pero el arte reclama recogimiento. Es un lugar común. Pero debemos preguntarnos si de lugar o no para hacer una investigación acerca del cine. (Benjamin, 1989, p. 53).

La disipación y el entrenamiento solo conforman y apaciguan momentáneamente la crisis. Por el contrario el arte mucho más responsable y determinante exige una lucha, una constante agitación. Se debe resistir las mareas fluctuantes y esperar la calma luego de la

tormenta. Es responsabilidad de todos los creadores simbólicos, diseñadores, cineastas, ilustradores, modistas, esculturitas, arquitectos, escritores, llevar al arte hacia ese lugar algo incómodo y lleno de problemas pero gratificante al fin.

El viaje hacia el estudio de estas nuevas formas generadas en el contexto digital recién comienza. El análisis va más allá de estas páginas, sobrepasa inclusive al cine y llega así a nuestra propia observación como individuos. Es al cine al que se le debe toda este mágico alboroto.

Conclusiones

El surgimiento de tecnologías, soportes y técnicas que implican a las artes y la comunicación provoca un estado de crisis general. Ante el presente contexto de hibridación y convergencia es imposible repensar al cine en sus estatutos preestablecidos bajo un modo de representación institucional. El ambiente si bien es fugaz para realizar una teoría firme es imperioso establecer guías que permitan avanzar hacia una imagen clara del cine.

Al tener en cuenta las cuestiones provenientes de las mareas fluctuantes, y al comprender los nuevos medios en este contexto. Se ha podido colocar al cine en un sector privilegiado del panorama. Es así que el cine se ha transportado a lugares recónditos del mapa, al mismo tiempo en que ha asimilado las partículas del entorno.

Revisando las concepciones concebidas por los nuevos medios del campo en ebullición. Se ha hecho hincapié en las consideraciones sobre lo nuevo de los de medios, y las comparaciones debidas con sus antecesores (viejos medios). A partir de esa comparativa inicial determinamos y evidenciamos como estos procesos se confrontaban. La discusión de lo nuevo se abría paso entonces a las características propias que estas demandaban.

Los nuevos medios basan su funcionamiento en la lógica computacional. Los sistemas digitales permiten que la información viaje por los canales comunicativos a gran velocidad. Esto posibilita y fomenta el embrionamiento de nuevas entidades experimentales que son las que se intentan delimitar aquí.

Los procesos digitales no solo permiten dinamismo sino también almacenamiento y transcodificación. La característica mutable de la información es la que provoca los fenómenos de la convergencia. De esta manera el cine entre otros medios utiliza estas

posibilidades para su propio aprovechamiento. Así mismo la digitalidad otorga una maleabilidad que facilita la asimilación de componentes provenientes de sectores recónditos del terreno.

Sumado a este aspecto, el surgimiento de las comunicaciones de redes exponencia de forma fundamental los espacios experimentativos. El internet en conjunción de la red mundial de transmisiones satelitales empujan a los actantes hacia la interacción. Los habitantes de esta nueva dimensión virtual conforman entonces el rol principal de las experimentaciones audiovisuales. Por medio de su inferencia como grupo se adueñan de características que a su vez establecen normas de pertenencia.

Esto provoca en primera instancia que la comunicación sea permanente entre los elementos constituyentes del sistema. Y en segundo lugar, y lo que es más importante, implican un cambio funcional de la estructura comunicativa. Se traslada de esta manera de un sistema unidireccional a uno bidireccional o interactivo.

Se analizó al cine también de esta manera en busca de establecer aquellos sistemas y procesos que lo rigen. La teoría cinematográfica que fue expuesta tuvo como objetivo una panorámica comparativa y situacional del cine. Se enfrentaron teorías realistas y formativas que generaron el ambiente para la reflexión de un cine actual. Por otro lado se estableció el montaje como proceso constitutivo del film. El código que rige las leyes de significación se colocó al nivel del lenguaje cinematográfico. El análisis de los procesos de significación toma así un rol preponderante en esta búsqueda por establecer una base concepciones firmes que permitan avanzar hacia a un cine de carácter digital.

Estableciendo dichas concepciones se abrió paso a las debidas reflexiones del lenguaje audiovisual en su estado actual. Allí se justificó la presente búsqueda como una excavación sobre el apilamiento de hibridaciones en el terreno. El proceso consiste

entonces en identificar los elementos que intervienen en las relaciones por medio de lo que podrían ser categorías de lo audiovisual. Las nuevas tecnologías, técnicas, y soportes de expresión tienen lugar aquí.

Distinguimos así al Cine-digital por sobre el resto de las anomalías hibridantes, además de evidenciar los cambios drásticos que estas nuevas formas implicaban en el instituto del cine. La radical modificación de la percepción del material cinematográfico ha generado un cambio fundamental del paradigma cinematográfico.

El valor percibido de la imagen eléctrica ha deteriorado la función fotográfica que hegemonizó tradicionalmente a la institución cinematográfica. Adoptando las posibilidades de la imagen sintetizada se destacó la elección hacia el ocultismo en función de una conservación del cine transparente. Se dictamina entonces el direccionamiento del cine en busca de formas interactivas por medios de nuevos desarrollos tecnológicos. Concluyendo se ha destacado el hecho de un cine digital como forma híbrida. Una nueva forma de realizar cine con técnicas digitales.

El cine digital permite así colocar el espectro hacia formas adyacentes. El análisis se torna de esta manera en uno más específico, anidado en diferentes categorías audiovisuales.

Destacando entonces estos nuevos lenguajes se propuso el análisis de las consecuencias derivadas a los eventos previamente detallados. El acoplamiento de los movimientos oscilantes del terreno es el centro de atención de este análisis. Se evidenció aquí un aire de teoría pesimista hacia los cambios tecnológicos que lucha contra un progreso hibridativo. Se dictaminaron los límites de elasticidad del terreno bajo la "teoría de la doble hélice". Hacia el último se regresó entonces a identificar el radical cambio que provocan las cualidades de la imagen eléctrica, y su posterior percepción en el espectador. Con

respecto al espectador se distinguió un espectador activo y crítico por sobre uno pasivo e hipnotizado.

Hacia final del ensayo se objetivo aún más el análisis correspondiente al cine. Teniendo en cuenta el contexto de crisis teórica cinematográfica contemporánea se rebeló la vía de escapa hacia la claridad reflexiva. Se justificó el desarrollo de una investigación teórica (relativa a la presentada aquí) que permite una visual sosegada de contaminaciones y de pesimismo mal fundados.

Más tarde se colocarían en el plano del ensayo un número de autores y citas entramadas que evidencian una mirada particular hacia el cine como máquina. Teoría que se adapta de alguna forma a los nuevos estatutos de la imagen digital.

Finalizando el desarrollo, se introdujo el argumento (significación) del film como esencia del cine. Se definió al mismo en pos de una elaboración de sentidos que permita evidenciar el propósito intrínseco del cine. Uno que utilice las posibilidades de tecnología de forma responsable y en concordancia con los objetivos del arte, la cultura y la sociedad.

Referencias Bibliográficas

- Andrew, D. (1993). *Las Principales Teorías Cinematográficas*. Madrid. Ediciones Rialp.
- Ascott, R. (2007). *Del ciberespacio a la realidad sincretica*.
En La Ferla, J (2009). *Arte, Ciencia y Tecnología: Un panorama crítico (p. 46)*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica
- Austin, T., Doust, R. (2008). *Diseño de nuevos medios de comunicación*. Barcelona. Blume.
- Aumont, J.(1992). *El papel del dispositivo*.
En: La imagen.Barcelona. Paidós.
- Barbero, M. (2010). *Convergencia digital y diversidad cultural*.
En Dénis de Moraes (Ed.)(2001). *Mutaciones de lo visible: Comunicación y procesos culturales en la era digital*. Argentina. Paidós.
- Barjavel, R. (1944). *Cine Total: ensayo sobre las formas futuras del cine*. Paris. Denoël. Citado en: La Ferla, J (2009). *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencia entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires. Argentina. Manantial.
- Bazin, A. (2001). *¿Qué es el cine?*. Madrid. Rialp.
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires. Taurus.
- Bolter, Jay, Grusin Richard (2000). *Remediación: Comprendiendo los nuevos medios*. Estados Unidos.
- Chun, H.W. (2007). *La Renovación de los medios*.
En La Ferla, J. (Ed.). *Arte, Ciencia y Tecnología: Un panorama crítico (p.71)*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Comscore (2012). *Argentina Líder en Penetración de Video Online en Latinoamérica*. Recuperado 12/04/13 de http://www.comscore.com/lat/Insights/Press_Releases/2012/10/Argentina_Lider_en_Penetracion_de_Video_Online_en_Latinoamerica
- Dubois, P. (2001). *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general*.
En Cine/Video/Godard, Buenos Aires, Libros del Rojas.
- Eisenstein, S (1941). *El sentido del cine*. Buenos Aires. Lautaro.
- Galloway, A. (2004). *Protocol: How to control exists after desentralization*. Massachusett Institue of Technology. Estados Unidos.

- Gitelman, Lisa, Geoffrey B. (2003). *Nuevos medios: 1740-1915*. Cambridge.
- Hopenhayn, M. (2003). *Educación, comunicación y cultura de la información: una perspectiva latinoamericana*. Chile. Disponible en: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/8/11678/lcl1844e.pdf>
- La Ferla, J. (2009a). *Arte, Ciencia y Tecnología: Un panorama crítico*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- La Ferla, J. (2009b). *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Argentina. Manantial.
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2009). *Pantalla Global*. Barcelona, Anagrama.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires. Libros del rojas.
- Machado, A. (2006). *Convergencia y divergencia de los medios*. En Revista Miradas, La Habana, EICTV. Disponible en: <http://www.hamalweb.com.ar/Textos/Machado-convergencia-y-divergencia.pdf>
- Manovich, L. (1995). *¿Qué es el cine digital?*. Disponible en: www.upv.es/laboluz/revista/index.htm
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona. Paidós
- Manovich, L. (2007). En La Ferla, J (Ed.). *Arte Cinecia y Tecnología: Un panorama crítico*. (p. 224, 226, 227). Buenos Aires. Espacio fundación Telefónica.
- Metz, Ch. (2001). *El Significante Imaginario: Psicoanálisis y cine*. Barcelona. Paidos.
- Kerckhove, Derrik (2005). *Los sesgos de la Electricidad*. Disponible en: www.uoc.edu/inaqural05/esp/kerckhove.pdf
- Kracauer, S. (1960). *Teoría del cine: La redención de la realidad física*. Barcelona. Paidós.
- Russo, E. (2008). *Lo viejo y lo nuevo, ¿Qué es del cine en la era del post-cine?*. MEACVAD N°8, Artes y medios audiovisuales: Un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas. Buenos Aires, Aurelia Rivera, Nueva Librería. Disponible en: <http://maestriadicom.org/articulos/lo-viejo-y-lo-nuevo-%C2%BFque-es-del-cine-en-la-era-del-post-cine/>
- Vega, J. (2006). *Familiaridad perceptiva y experiencias táctiles*. En Gonzalez, J. (2006). *Perspectivas contemporáneas sobre la cognición percepción categorización conceptualización*. Ediciones Siglo XXI. Mexico

Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*.
New York, Dutton.

8. Bibliografía

Andrew, D. (1993). *Las Principales Teorías Cinematográficas*.
Madrid. Ediciones Rialp.

Ascott, R. (2007). *Del ciberespacio a la realidad sincretica*.
En La Ferla, J (2009). *Arte, Ciencia y Tecnología: Un panorama crítico (p. 46)*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica

Austin, T., Doust, R. (2008). *Diseño de nuevos medios de comunicación*.
Barcelona. Blume.

Aumont, J.(1992). *El papel del dispositivo*.
En: La imagen.Barcelona. Paidós.

Barbero, M. (2010). *Convergencia digital y diversidad cultural*.
En Dènis de Moraes (Ed.)(2001). *Mutaciones de lo visible: Comunicación y procesos culturales en la era digital*.
Argentina. Paidós.

Barjavel, R. (1944). *Cine Total: ensayo sobre las formas futuras del cine*.
Paris. Denoël. Citado en: La Ferla, J (2009). *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencia entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires. Argentina. Manantial.

Bazin, A. (2001). *¿Qué es el cine?*.
Madrid. Rialp.

Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.
Buenos Aires. Taurus.

Bolter, Jay, Grusin Richard (2000). *Remediación: Comprendiendo los nuevos medios*. Estados Unidos.

Burch, Noel (1987). *Tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*.
Madrid. Cátedra.

Chun, H.W. (2007). *La Renovación de los medios*.
En La Ferla, J. (Ed.). *Arte, Ciencia y Tecnología: Un panorama crítico (p.71)*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.

Comscore (2012). *Argentina Líder en Penetración de Video Online en Latinoamérica*. Recuperado 12/04/13 de http://www.comscore.com/lat/Insights/Press_Releases/2012/10/Argentina_Lider_en_Penetracion_de_Video_Online_en_Latinoamerica

- Dubois, P. (2001). *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general*. En Cine/Video/Godard, Buenos Aires, Libros del Rojas.
- Eisenstein, S (1941). *El sentido del cine*. Buenos Aires. Lautaro.
- Galloway, A. (2004). Protocol: How to control exists after desentralization. Massachusett Institue of Technology. Estados Unidos.
- Gitelman, Lisa, Geoffrey B. (2003). *Nuevos medios: 1740-1915*. Cambridge.
- Hopenhayn, M. (2003). *Educación, comunicación y cultura de la información: una perspectiva latinoamericana*. Chile. Disponible en: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/8/11678/lcl1844e.pdf>
- La Ferla, J. (2009a). *Arte, Ciencia y Tecnología: Un panorama crítico*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- La Ferla, J. (2009b). *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Argentina. Manantial.
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2009). *Pantalla Global*. Barcelona, Anagrama.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires. Libros del rojas.
- Machado, A. (2006). *Convergencia y divergencia de los medios*. En Revista Miradas, La Habana, EICTV. Disponible en: <http://www.hamalweb.com.ar/Textos/Machado-convergencia-y-divergencia.pdf>
- Manovich, L. (1995). *¿Qué es el cine digital?*. Disponible en: www.upv.es/laboluz/revista/index.htm
- Manovich, L. (2003). Entrevista: *Definitivamente, creo que estamos en el principio*. Revista Manía. Disponible en: http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.pdf
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona. Paidós
- Manovich, L. (2007). En La Ferla, J (Ed.). *Arte Cinecia y Tecnología: Un panorama crítico*. (p. 224, 226, 227). Buenos Aires. Espacio fundación Telefónica.
- Manovich, L. (2007). *What comes after remix?*. Publicado en www.manovich.net, Febrero, 2007. Disponible en: http://manovich.net/DOCS/remix_2007_2.doc
- Metz, Ch. (2001). *El Significante Imaginario: Psicoanálisis y cine*. Barcelona. Paidos.

- Kerckhove, Derrick (2005). *Los sesgos de la Electricidad*.
Disponible en: www.uoc.edu/inagural05/esp/kerckhove.pdf
- Kracauer, S. (1960). *Teoría del cine: La redención de la realidad física*.
Barcelona. Paidós.
- Russo, E. (2008). *Lo viejo y lo nuevo, ¿Qué es del cine en la era del post-cine?*. MEACVAD N°8, Artes y medios audiovisuales: Un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas.
Buenos Aires, Aurelia Rivera, Nueva Librería.
Disponible en: <http://maestriadicom.org/articulos/lo-viejo-y-lo-nuevo-%C2%BFque-es-del-cine-en-la-era-del-post-cine/>
- Simposio Internacional Sergei Eisenstein*.(2000). Chile.
- Vega, J. (2006). *Familiaridad perceptiva y experiencias táctiles*. En Gonzalez, J. (2006). *Perspectivas contemporáneas sobre la cognición percepción categorización conceptualización*. Ediciones Siglo XXI. Mexico
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*.
New York, Dutton.