

CLASE 1: Introducción a las Teorías del Cine y del Diseño Audiovisual.

1- DOBERTI - LA CUARTA POSICIÓN

Las disciplinas proyectuales no encuadran en las categorías con que Occidente ha catalogado al hacer y al pensar. No son Arte ni Ciencia ni Tecnología, sino que conforman una cuarta categoría con el mismo rango y valor identificadorio que las otras.

La cuarta posición

Los campos de la Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo —que implican campos de profesión y de pensamiento, de hacer y de saber— resultan siempre difíciles de catalogar, de ubicar en un cuadro o taxonomía sin que resulten impropios o parcializados los lugares que se les asignan.

Analicemos las razones y el devenir de estas dificultades, empezando por aceptar el carácter precario que tiene toda clasificación, sabiendo que ella es siempre resultado de una particular manera de mirar y recortar el campo en cuestión.

Esta posición diferenciada para la Tecnología se ha instalado de manera cada vez más fuerte y fundamentada, al mismo tiempo que se admite que los nexos con las otras áreas son tan innegables como las diferencias que existen entre estos tres campos.

Sea en el esquema diádico —Arte y Ciencia— o en el triádico —Arte, Ciencia y Tecnología— el caso es que las prácticas proyectuales (me estoy refiriendo a la Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo, tanto en sus dimensiones operativas como reflexivas) no se incluyen en ninguna de las categorías señaladas.

las prácticas proyectuales no tienen identidad específica. modos, frente a las entidades primarias, esenciales y fuertemente definidas, la identidad de nuestras prácticas resultaría así imprecisa, subsidiaria, secundaria. En realidad, toda la Historia y la decisiva importancia de nuestra actividad en la vida de las personas y los pueblos desmienten esa ubicación depreciada. las prácticas proyectuales constituyen una cuarta posición. Aquí

los rasgos básicos de cada una de la cuatros posiciones:

la Ciencia se establece como voluntad de conocimiento racional

el Arte como relación sensible y expresiva del ser humano con la realidad

la Tecnología como procedimientos para modificar el medio natural

el Proyecto como prefiguración o planificación del entorno humano

diseño. Nuestra identidad, y nuestros aportes profesionales se definen por la insoslayable presencia de tres lógicas comunes a todas las ramas o dimensiones de las prácticas proyectuales

LÓGICA DEL ESPACIO: configuración / significación

El espacio —como ámbito específico donde se desarrolla la vida humana, como realidad necesitada de interpretación para acordarle sentido, como entidad donde nace y se desarrolla el pensamiento racional, como campo de las manifestaciones sensibles, como lugares abiertos o restringidos, como organización de escalas que van de lo íntimo al cosmos, como elaboración y sustrato de la vida social, como objeto de la apropiación imperativa o del ejercicio de las libertades comunes, contiene o demanda una lógica que solo la conjunta cooperación del hacer y el pensar permite abordar.

LÓGICA DE LA PRODUCCIÓN: tecnología / socio-economía

a voluntad de incidir concretamente en la transformación del hábitat humano, La lógica específica de elaboración de configuraciones materiales requiere tanto de un saber y operar técnico como de un adecuado reconocimiento del contexto socio-económico en el que se inserta la producción. se trata de reconocer y elaborar la compleja lógica específica que vincula el orden de las posibilidades tecnológicas con los circuitos de producción y distribución del espacio, los objetos y las imágenes.

LÓGICA DE LA FUNCIÓN: habitar / comunicar

La producción de los arquitectos, diseñadores y urbanistas está siempre orientada por su funcionalidad social. Se trata de reconocer la lógica propia que organiza las dos grandes funciones o destinos de nuestro hacer: el habitar y la comunicación.

No se trata de la simple y complacida adecuación a principios utilitaristas, que propicien comodidad en los usos de objetos y espacios, y facilidad de lectura en los mensajes, se trata de una lógica que se haga cargo de las variadas modalidades tanto de los ejercicios plenos del habitar como de las significaciones de la imagen.

2- FALCO - POESÍA Y CINE EXPERIMENTAL

A lo largo de todo el siglo XX se hace evidente una relación en paralelo, entre poesía y cine experimental (el video arte). Una relación reforzada, tal vez, por una serie de coincidencias geográficas e históricas.

En esos años marcados por el clima del fin de siglo y por una relación de amor-odio entre la tecnología y el arte, el cine, como nueva tecnología, comenzará a construir su lenguaje desde cero.

Tanto la poesía respecto del lenguaje literario, como el videoarte respecto del lenguaje audiovisual, son las áreas de mayor experimentación dentro de cada una de esas masas de lenguaje.

Si los hermanos Lumière habían publicitado su invento como “un aparato que permite recoger, en series de pruebas instantáneas, todos los movimientos que, durante un cierto tiempo, se suceden ante el objetivo, y reproducir a continuación estos movimientos proyectando, a tamaño natural, sus imágenes sobre una pantalla y ante una sala entera”, la novedad del “movimiento capturado” –es decir, de copia fiel y de documento testimonial de lo real– pronto se volvió añeja para darle paso a un nuevo uso de la tecnología cinematográfica: la creación de una nueva realidad. Y una realidad audiovisual ontológicamente diferente a lo “verdaderamente” filmado: una ficción.

En 1902 Méliès presentó Viaje a la luna. El cine ya era narración: la novela y el teatro fueron sus fuentes directas de inspiración, y el montaje su primer herramienta retórica.

Frente a este cine eminentemente narrativo y cristalizado –que pronto será identificado como “cine americano”–, en Europa las vanguardias desde un principio se rebelan contra estos usos de la tecnología cinematográfica y contra la consolidación de su lenguaje, en tanto esa consolidación es eminentemente funcional –ya sea por contar una historia, ya sea por entretener al espectador– y, por tanto, con valor económico y, consecuentemente, una forma de dominación burguesa. Vanguardias van a ver al cine como una tecnología nueva, un nuevo material, en su sentido de materia prima, que también es posible sumar a la obra en pos de romper el corsé de la obligatoria representación, y con el cual se van a relacionar de manera eminentemente matérica, desprejuiciada, experimental.

La vanguardia buscará así en el cine un acceso a cierto poder (¿o diálogo?) sobre lo popular, pero con un sentido diferente. Un cine no narrativo, sino poético.

El acento estaba puesto ya no en nombrar/reproducir, sino en producir en el lector, a través de la experiencia de lectura, una sensación real, similar a aquella para la que no existen palabras. La comunicación no se da ya a nivel de código, sino a nivel de “disparadores”, gramáticas de lenguaje contradictorias, insignificantes, que producen sentido en la dislocación del acto de leer.

El cine poema explora, mediante el ritmo de montaje, la superposición o contraste de imágenes y el “golpe bajo visual”; la enunciación de un estado de ánimo, de una sensibilidad que no se intenta comunicar sino producir en el lector/espectador.

Man Ray va a ser uno de los autores más prolíficos y aquel que más explore las (nuevas) posibilidades de la tecnología cinematográfica: los resultados de estos experimentos podrían ser reconocidos como poemas audiovisuales.

Imágenes que no tienen ninguna relación entre sí –y que en algunos casos carecen de significaciones figurativas, son pura abstracción–. El sentido surge de la existencia conjunta, de un inicio y un fin que delimitan una intencionalidad (poética) o una visión (de nuevo poética) que une todas estas tomas en un continuum.

Si bien la mayoría de los autores buscan delimitar esos sentidos, generar un mensaje poético en tanto mensaje no-narrativo, pero sí de lectura inequívoca,²⁰ en el caso de Man Ray, por su propio afán de experimentación con el dispositivo y por su programa de acción eminentemente disolutivo –rasgo esencial del Dadá–, el sentido tampoco se prefigura en el autor. Una suerte de anarquía en el origen del mensaje termina generando un objeto-poema extraño, que no es nada más que una especie de “Frankenstein” con vida propia que acepta/genera infinitas posibilidades de lectura.

Los cine-poemas de Man Ray perdieron rápidamente su carga de “parodia al poema” o “degradación del poema”, para pasar a ser considerados evolución del poema e, incluso, modelo del poema. Así, se podría decir que, a partir de Man Ray, y siempre dentro del discurso audiovisual, podría comenzar a pensarse/definirse como poema aquello que existe como montaje pero que carece de intención comunicativa. Una anarquía, un vacío de sentido –o una paradoja de sentido– que sólo existe para que el espectador se enfrente a ella, aceptándola de manera mística como signo de algo que no tiene signo, o reconociéndolo como solo ruido, algo que está, transcurre y se eclipsa sobre sí mismo.

3- STRAND - FANTASÍAS SOBRE LAS RELACIONES ENTRE POESÍA Y FOTOGRAFÍA

Roland Barthes llamó *punctum* a algo en la fotografía, un detalle, que incita o engancha al espectador hacia una revaloración emocional de lo que ha visto. Puede ser un collar, una sonrisa imperfecta, la posición de una mano –una cosa o un gesto– que se insta a sí mismo en nosotros, que obliga a nuestra visión, con repentino, inesperado patetismo. No es algo que pueda ser controlado o anticipado por el fotógrafo, puesto que es un detalle que sitúa a la fotografía en un contexto diferente a aquel de su concepción.

SOBRE EL POSAR COMO DEFENSA CONTRA EL CANDOR DE LA FOTO DE FLIA

La fotografía formal, o aquellas en las que la gente posa, se resisten al tipo de revelación personal que las instantáneas familiares ofrecen. De hecho, podría decirse que es precisamente contra la revelación personal que la pose es una defensa. El que posa quiere trascender el clima y el contexto interpersonal de la instantánea familiar. No quiere ser descubierto como ninguna otra cosa que la que él determina. No desea ser él mismo tanto como desea ser un objeto, es decir, él prefiere ser juzgado más estética que personalmente, y el mundo al que se une es el de aquella permanencia del arte. Verse vivo, para él, es verse afectado.

Pero su extremada autoconciencia siempre da por resultado una imagen de extrañamiento –una expresión desapasionada le nubla los ojos, parece estar en otra parte. Por ejemplo, si nuestro posante está obsesionado con la belleza convencional, podría querer verse como una estrella de cine; si se conduce por las caracterizaciones estipuladas de la responsabilidad, podría querer verse como un estadista. El punto es que él quiere que la cámara sea sensible a una imagen, no a un ser.

4- YOUNGBLOOD - EL ARTISTA COMO CIENTÍFICO DEL DISEÑO

Susan Sontag: "Si existe algún 'conocimiento' que pueda lograrse a través del arte, es la experiencia de la forma o el estilo de conocer al sujeto más que el conocimiento

del sujeto mismo". Para percibir que el artista funciona como científico del diseño, debemos primero entender que en sus más amplias implicancias el arte y la ciencia son lo mismo. La definición clásica de ciencia de Eddington, "El intento vehemente de poner en orden los hechos de la experiencia", se corresponde con la visión de la ciencia de Bronowski: "La organización del conocimiento de tal manera que domine más del potencial oculto en la naturaleza toda la ciencia es la búsqueda de la unidad en afinidades ocultas". Lo mismo ocurre con el arte: poner en orden los hechos de la experiencia es revelar la relación entre el hombre y el universo ambiente con todo su potencial oculto.

"diseñar" está compuesta por "di" y "señar", que significa "extraer el símbolo de". En este contexto, "símbolo" significa ideas claramente diferenciadas de las experiencias. Como científico del diseño, el artista descubre y perfecciona el lenguaje que corresponde más directamente a la experiencia; desarrolla hardware que contiene su propio software como una herramienta conceptual para hacer frente a la realidad. Separa la imagen de su significado simbólico oficial y revela su potencial oculto, su proceso, su realidad verdadera, la experiencia en la materia.

Este lenguaje es la información experiencial del diseño conceptual estético; está dirigido a lo que Wittgenstein denominó el "inconsciente inarticulado", el dominio entre el subconsciente y el consciente que no puede ser expresado en palabras, pero del cual somos constantemente conscientes. El artista no señala nuevos hechos tanto como crea un nuevo lenguaje de información de diseño conceptual con el cual llegamos a una nueva y más completa comprensión de los viejos hechos, y de este modo ampliamos nuestro control sobre los entornos interiores y exteriores.

Rudolph Arnheim: "La percepción logra en el nivel sensorial lo que se conoce como comprensión en el reino del razonamiento [...] la vista es comprensión profunda". El cine es una forma de ver. Vemos a través de los ojos del cineasta. Si es un artista, nos convertimos en artistas junto con él. Si no lo es, la información propende a la información errónea.

El sentido intuitivo de proporción del artista corresponde al fenómeno de oído absoluto en los músicos y responde a una necesidad fundamental de comprender lo que percibimos.

El diseño del entretenimiento comercial no es una ciencia ni un arte; solo responde al gusto común, la visión aceptada, por temor de perturbar la reacción del espectador a la fórmula. El gusto del espectador está condicionado por una arquitectura motivada por el beneficio, que ha olvidado que una casa es una máquina en la que vivir, un entorno de servicio. Deja el teatro luego de tres horas de redundancia y regresa al hogar, a un símbolo, no a un entorno natural en el cual la belleza y la funcionalidad son una.

5- TASSARA - FIGURAS Y FIGURACIONES

EL FILM-POEMA, LAS FORMAS POÉTICAS

Film-poema: históricamente ligado a las vanguardias o al cine experimental. Le puso "film-poema" porque en los abordajes que se le han hecho a lo largo de su historia la acercan al poema literario. La narratividad (modalidad más común en el lenguaje cinematográfico) se debilita y hasta desaparece.

La modalidad se hace notar en los años 20, en la vanguardia francesa, asociada con el surrealismo y el arte abstracto. Se trataban de obras de corta duración, algunas veces sólo con formas geométricas en movimiento; en otros casos intervienen actores y existe una filmación más o menos convencional pero no cuenta con una historia en el sentido narrativo tradicional. ("Un perro andaluz" de Luis Buñuel). Es un momento en el que se busca afirmar la especificidad del cine como lenguaje y como arte. La forma narrativa es desechada por

ser asociada al relato literario. El cine de los años 20 prefiere jerarquizar la imagen en movimiento y acercarse a la música.

“Cine experimental”: todos aquellos filmes que se apartan de la producción masiva, lo que implica apartarse de la forma narrativa y de la construcción de una fuerte diégesis.

Rasgos que definen el discurso poético en la literatura (TODOROV), enfocándose en textos que se han considerado poéticos pero que no están escritos en verso:

- El primero gira en torno al modo en que las acciones, aspecto siempre central en el relato, intervienen en este texto. Las que se presentan de manera directa son mínimas y muy poco significativas para los efectos de sentido producidos por el texto. La mayoría de las acciones que aparecen se encuentran en un segundo o tercer nivel, siempre dentro del relato de un personaje, a veces como parte de un sueño. Los personajes hablan más de lo que actúan, pero lo que dicen no es propiamente un relato sino una reflexión. A veces se trata de debates entre personajes de orden filosófico. No hay causalidad en el texto, no hay un acontecimiento que provoca otro.
- El sistema de encastramientos no se da a la manera de los relatos de cajas china, donde una estructura causal de acciones abre paso a otra interior, sino de una exposición de ideas, reflexiones, etc. que hacen referencia a otras reflexiones, ideas.
- Paralelismos entre elementos y momentos del texto. Existen relaciones de semejanza y repetición.
- La presencia de la alegoría. Aparece un enunciador que lleva a buscar una segunda significación en las palabras y a no interpretarlas en su modo literal.

La presencia de la “función poética” no define al cine-poesía porque esta puede encontrarse también en la forma narrativa ficcional, en un documental no narrativo, etc.. Pero sí podríamos decir que el trabajo manifiesto sobre ella no puede estar ausente. En el filme narrativo coexisten 2 tipos de organizaciones: la que estructura los acontecimientos en una serie causal-temporal, y la que articula los elementos que dan lugar a la “función poética”. En el caso del film-poema, sólo está presente la segunda serie, la única organización existente es la que articula la “función poética”.

¿Qué elementos del lenguaje del cine dan lugar a la “función poética”?

- El espacio plástico: los elementos que aparecen en la imagen, su disposición espacial (composición), los valores lumínicos, los valores cromáticos, la textura.
- La dimensión espacio-tiempo. El cine produce tensiones luz-espacio-tiempo.
- Montaje entre planos, y entre la imagen y la banda sonora. (Dialécticas cinematográficas: posibilidades plásticas del lenguaje).
- “Narración poética” donde la “función poética” cobra tanta importancia como el argumento.
- Construcciones frásticas: asociación por forma y movimiento (Raccord).

CLASE 2: Introducción a la noción de dispositivos audiovisuales

1- AGAMBEN - QUÉ ES UN DISPOSITIVO

Dispositivo: conjunto heterogéneo que incluye discursos, instituciones, enunciados científicos, lo dicho y lo no dicho, leyes, etc. Es la red que se establece entre estos elementos. Es una función estratégica dominante que siempre está inscrita en un juego de poder. Es general y universal (discurs. y no-discurs.); incluye a la episteme, que es un dispositivo especialmente discursivo). Disposición de una serie de prácticas y mecanismos con el objetivo de hacer frente a una urgencia y de conseguir un efecto. Cualquiera que capture, oriente, determine, intercepte, modele, controle y asegure los gestos, conductas, opiniones y discursos de los seres vivientes. Sustancia (seres vivientes) + dispositivo = sujeto (resultado de la relación entre los vivientes y los aparatos).

Un mismo individuo (sustancia) puede ser lugar de múltiples procesos de subjetivación. La fase extrema del desarrollo capitalista es una acumulación de dispositivos. Éstos no son un accidente en el que los hombres hayan caído por casualidad. Mediante los dispositivos, el hombre trata de hacer girar en el vacío los comportamientos animales que se han separado de él, y de gozar así de lo Abierto (posibilidad de conocer el ente en cuanto ente, construir un mundo) A la raíz de cada dispositivo está un deseo de felicidad.

- Hegel: Mientras la religión natural concierne a la relación inmediata y general de la razón humana con lo divino, la religión positiva comprende el conjunto de creencias, reglas y rituales que se le son impuestas al individuo desde el exterior. Ésta implica sentimientos impresos en las almas mediante coerción y comportamientos, resultados de una relación de mando y obediencia, cumplidos sin un interés directo. Positividad = elemento histórico (incluyendo reglas, pautas, rituales impuestas a los individuos) interiorizado en los sistemas de creencias y sentimientos = dispositivo.
- Hippolyte: La oposición entre naturaleza y positividad corresponde a la dialéctica entre libertad y coerción. La positividad (según Hegel) es un obstáculo para la libertad humana, es condenada. La positividad tiene que ser conciliada con la razón, que pierde su carácter abstracto y se adecua a la riqueza concreta de la vida.
- Oikonomia: administración/gestión del Oikos (casa). Se trata de una regla, de una actividad práctica, que tiene que enfrentar, cada vez, un problema y una situación particular. Se convirtió así en el dispositivo mediante el cual fue introducido el dogma trinitario en la fe cristiana. Los dispositivos pueden ser vinculados con la fractura que divide y articula en Dios, el ser y la praxis, la naturaleza o esencia y el modo en que Él administra y gobierna el mundo de las criaturas. Liberar lo que ha sido capturado y separado por los dispositivos para devolverlo a un posible uso común = profanar → sacrilegio era todo acto que violara o infringiere la indisponibilidad de las cosas sagradas o religiosas que pertenecían de algún modo a los dioses. Consagrar era el término que designaba la salida de las cosas de la esfera del derecho humano (proceso de hacer sagrado algo) Profanar era restituir el libre uso del objeto sagrado al hombre.
- Religión: Aquello que sustrae cosas, lugares animales o personas del uso común y los transfiere a una esfera separada. Sacrificio: el dispositivo que realiza y regula la separación. Sanciona el pasaje de algo que pertenece al ámbito de lo profano al ámbito de lo sagrado. La mayor parte de los juegos derivan de antiguas ceremonias sagradas, de rituales (jugar con la pelota reproduce la lucha de los

dioses por la posesión del sol). El juego no solo proviene de la esfera de lo sagrado, sino que representa de algún modo su inversión. La potencia del acto sagrado reside en la conjunción del mito que cuenta la historia y del rito que la reproduce y pone en escena. Ludus: deja caer el mito y conserva el ritual. ≠ Jocus: elimina el rito y conserva el mito. El juego libera y aparta a la humanidad de la esfera de lo sagrado sin abolirla. Benjamin (según Weber): el capitalismo es el mismo fenómeno religioso parasitario que el cristianismo. Como religión de la modernidad está definido por 1) religión cultural: todo en ella tiene significado solo en referencia al cumplimiento de un culto, no respecto a un dogma 2) este culto es permanente 3) el culto capitalista no está dirigido a la redención ni a la expiación de culpa, sino a la culpa misma. El capitalismo como religión mira a la destrucción del mundo. El superhombre es el primer hombre que comienza conscientemente a realizar la religión capitalista.

Una profanación absoluta y sin residuos coincide ahora con una consagración vacua e integral. Todo lo que es actuado, producido y vivido son divididos de sí mismos y desplazados en una esfera separada que ya no define alguna división sustancial y en la cual cada uso se vuelve imposible = el consumo. Lo que no puede ser usado es consignado al consumo o a la exhibición espectacular. Si profanar significa devolver al uso común lo que fue separado en la esfera de lo sagrado, la religión capitalista en su fase extrema apunta a la creación de un absolutamente Improfanable.

2- WEIBEL - LA ERA DE LA AUSENCIA

Paralelamente a la sociedad industrial maquinizada se desarrolló, a partir de la fotografía (1839), una estética de la máquina que ha transformado e impulsado la estética moderna. La influencia de los aparatos locomotores y de aceleración se hace perceptible tanto en la pintura cubista como en la escultura cinética.

Especialmente en 1880 y 1920, la producción cultural se convirtió en la era de los estudios maquinales del movimiento. La aceleración maquinizada de la producción material durante la Rev. Industrial también incorporó la producción cultural, generando una aceleración maquinizada de la producción de signos en la Rev. Postindustrial. El culto a la velocidad también se extendió al arte, apareciendo el cine. El aceleramiento maquinizado dio origen a la revolución cultural. Se inicia el Modernismo. La estética de las máquinas y la era de los estudios del movimiento han dado lugar a una "era de la ausencia".

1837 Victor Hugo (anticipándose a la pintura abstracta) describe el modo en que el ojo ve el paisaje desde la ventanilla de un tren en marcha. Gracias al funcionamiento de las ruedas del tren, el paisaje se convierte en una imagen que corre. La velocidad del viaje ha originado una nueva percepción y una nueva estética pictórica.

La velocidad del viaje ha originado una nueva percepción y una nueva estética pictórica. Se pretendía que la volatilización del paisaje se convirtiera en una muestra ejemplar de la fugacidad del mundo visible. La intensificación del aceleramiento puede provocar incluso la desaparición del mundo visible, una era de la ausencia en la que el espacio y el tiempo parecen desaparecer.

ESTÉTICA DE LA DESAPARICIÓN

A la estética de la máquina le sigue la estética de la desaparición, y a una era de la ausencia, una estética de la ausencia. El cine, arte de la imagen puesta en movimiento por una máquina, ilustra esta idea. Esto es porque las imágenes proyectadas tienen que desaparecer de la pantalla 24 veces por segundo para dejarles espacio a las siguientes para forjar la ilusión de movimiento. El cine es la 1ª "estética de la desaparición".

Hasta la invención de la placa fotográfica, había una estética de la aparición. Las cosas proceden del ser. Su desaparición encarna su decadencia. Hasta la invención de la fotografía, el ser humano se ha esforzado por hacer surgir formas, por hacer que aparezca la realidad. Luego todo se invierte: las cosas existen en su capacidad para desaparecer, por su desaparición inmediata, simple y pura. En la estética de la desaparición las cosas están tanto más presentes cuanto más se nos escapan.

Desde mediados del siglo XIX poetas y pintores de la premodernidad generaron las primeras huellas y figuras de la ausencia, desarrollando los principios de una estética del vacío y de la nada. Los pintores simbolistas trataron de desterrar y albergar, de descubrir y cubrir simultáneamente la desaparición, la nada, sirviéndose de una explosión de formas, del énfasis de la máscara. A principios de siglo surgieron en la pintura zonas vacías disimuladas, porciones de lienzo que no habían sido cubiertas por color. La pintura simbólica ha transformado el cuadro de una ventana abierta al mundo que muestra las cosas a una cortina, un velo opaco que cubre y a la vez enseña las cosas. La metafísica de la ausencia inicio en el Romanticismo: cuadros de tumbas, caminantes, monjes frente a la orilla del mar y horizontes infinitos. Hacían visible de forma figurativa la ausencia empleando rostros velados y colores degradados. El simbolismo consiste en figuraciones de la ausencia, por eso debería incluirse en la Modernidad.

3- BARTHES - LA CÁMARA LÚCIDA

STUDIUM: El index de una imagen. Describir la imagen fríamente

PUNCTUM: Elemento que viene a perturbar el studium, es un pinchazo sobre el studium y también una casualidad. Es el azar que "me despunta". Nunca es una verdad, es subjetivo, siempre va a ser lo que a uno le llama la atención. Incluye el "esto será y esto ha sido", un "futuro anterior".

El studium pertenece al campo del "to like", mientras que el punctum pertenece al campo del "to love".

CLASE 3: Cine posmoderno y Contemporáneo

1- DARLEY - CULTURA VISUAL DIGITAL

Los géneros y expresiones digitales propios de nuestros días, poseen su propia personalidad. Aunque comparten con sus antepasados su inclinación al espectáculo y las sensaciones, sus modos espectaculares tienen algo que las hace diferentes, proporcionan nuestro retorno al espectáculo de otra manera. Los medios resultan sumamente característicos, pero estas tecnologías no poseen carácter autónomo. Su evolución y su despliegue tienen lugar dentro de una tradición de formas de entretenimiento que los precede y que ellos mismos ponen en juego; se pliegan a los parámetros estéticos de la tradición a la que pertenecen, y hasta cierto punto están moldeados a su medida.

Al mismo tiempo, se han producido cambios trascendentes en el ámbito de la cultura visual que han tenido su correspondiente efecto condicionante sobre la tradición propia del espectáculo: la aparición del cine, la radio y TV, en tanto modalidades de reproducción y de consumo de masas, produjo un desplazamiento de las formas espectaculares de entretenimiento popular. El hecho de que esta tradición esté experimentando un renacimiento debe tener algo que ver con la aparición de nuevos medios de producción, igual ese renacimiento se encuentra relacionado con la existencia de una estética cultural predominante de fondo que apoya y fomenta el desarrollo. Desde los '60 en adelante se ha estado produciendo un cambio en la naturaleza estética general de la cultura en los países occidentales desarrollados: un distanciamiento respecto del modernismo, propiciando el surgimiento de unas disposiciones estéticas diferentes, como una modernidad tardía o un desplazamiento hacia algo distinto, una auténtica posmodernidad. Ha acontecido un cambio en las propias prácticas culturales y estéticas. Si tenemos en cuenta los avances del siglo XX en cuanto a las maneras de producción y distribución de la cultura, resulta difícil ignorar que ha de tener un impacto sobre la naturaleza estética de la cultura visual contemporánea. Jean Baudrillard manifiesta preocupación sobre la forma de los sistemas modernos de significación y representación. Sus reflexiones sobre los medios audiovisuales y cuestiones de orden estético: la consideración de una serie de análisis concretos que giran en torno a los medios audiovisuales y a las imágenes brinda la posibilidad de ver como algunas de sus ideas resuenan claramente en las teorías de otros autores. Ha tenido un profundo impacto sobre nuestra comprensión de la cultura contemporánea, especialmente de su ámbito estético visual.

Reproductibilidad – Benjamin: la obra reproducida mediante la técnica se ha convertido en la obra que se concibe para ser reproducida. McLuhan el medio es el mensaje \neq el medio audiovisual es un vehículo de transmisión de ideología (neomarxistas). Lo relevante para comprender correctamente el actual estado de las cosas es la naturaleza o la forma del propio medio más que su contenido. Según Baudrillard, Benjamin fue el primero que entendió que la técnica resulta importante no por su potencial productivo sino por su capacidad de mediación: la forma y el principio de toda una nueva generación de sentido. La tecnología y las diversas formas que adoptan estructuran directamente el mundo. En el ámbito de la cultura, esta idea implica una teoría que coloca las particularidades de una forma tecnológica por encima de un análisis del contenido o de los significados que transmiten sus diversas mediaciones. Sostiene que una consecuencia importante de la reproductividad extrema es la velocidad, el exceso, la sobreproducción de información o mensajes. Los mensajes ya no sirven a la causa del significado; al contrario, contribuyen a su difuminación y ofuscación y a la abolición de cualquier tiempo destinado a la contemplación. El tremendo aumento en la distribución de productos está empezando a predominar y a establecerse como el factor fundamental de la creación de una nueva

realidad, una nueva era en la que las cosas se conciben directamente como función de su reproducibilidad ilimitada. Una era en la que la reproducibilidad adquiere un predominio sobre la producción. Benjamin: cada vez en mayor grado, la obra de arte producida se convierte en la obra de arte concebida para ser reproducida. La reproductibilidad en serie ha llegado a influir en la producción y a preceder, estableciendo modelos que funcionan de forma análoga y fijando a priori toda la producción futura. Según Baudrillard nuestras vidas están reguladas ahora por la perpetua reactualización de los mismos modelos. La reproductibilidad en masa puede entenderse como una idea que subyace a la caracterización de Baudrillard de la cultura contemporánea en cuanto instauración de nuevas clases de ciclos, una idea que anticipa la importancia de la moda pasa a tener dentro del contexto de la sociedad de la simulación. El reciclaje es una de las principales maneras en las que los sistemas de significación de la sociedad de consumo funcionan en cuanto modos destinados a provocar fascinación y a conseguir control. Este reaprovechamiento, redescubrimiento de ingredientes y signos culturales obsoletos que se utilizan para reproducir una modalidad peculiar de novedad, que reutiliza lo antiguo para producir originalidad en el presente: a intervalos regulares, se da una cierta modificación del objeto, una puesta al día y de esa manera se vuelve a conseguir un efecto de novedad. Lo relevante para el consumo cultural es precisamente la institución de estas formas. La digitalidad constituye la característica distintiva del nuevo código de la tercera (actual) era de la simulación. Al actor que aparece en pantalla se le somete a una serie de pruebas ópticas, los propios espectadores de cine al asumir la posición de la cámara, adoptan la postura de los realizadores de la prueba.

Baudrillard: el montaje y la codificación requieren que el receptor construya y descifre siguiendo el mismo proceso por el que la obra fue ensamblada. La interpretación del mensaje sólo constituye una perpetua revisión del código. La propia tecnología impone un modelo de respuesta: el montaje y sus códigos y convenciones parecen liberar mecanismos de respuesta, lo hacen únicamente según estereotipos y modelos analíticos.

McLuhan: el medio es el mensaje. El medio controla el proceso de significación. En la actualidad, no solo nos encontramos con la implosión del mensaje en el medio, sino también con la implosión del medio y de lo real en una especie de hiperrealidad nebulosa donde hasta la definición y la acción particular del medio resultan ya indistinguibles. McLuhan considera que los medios electrónicos implican una especie de comunicación táctil, opuesto a la idea de lo visual, se aproxima más a la función de control o manipulación que acontece en la experiencia de los nuevos medios: lo táctil supone una negación de la distancia o de la reflexión que resulta siempre posible en el universo visual.

Baudrillard subraya constantemente la importancia de los aspectos y de los modos de representación visuales. Las imágenes tecnológicas son aquellas producidas mediante procesos y sistemas foto/cinematográficos, televisivos y digitales, resultan fundamentales para la teoría de las simulaciones por medio del cual el autor concibe nuestro mundo. Hay dos aspectos cruciales, su preocupación con la formalización y con la analogía. El orden semiológico manipulador/regulador que han llegado a constituir los sistemas contemporáneos de las imágenes tienen una importancia mínima en tanto que imágenes, lo más importante son las relaciones formales estructurales que gobiernan o controlan su producción y circulación en lo que se refiere al arte moderno desde la observación o la contemplación de un trabajo en términos de su forma, de su contenido y de su significado, hacia su reconocimiento como parte de una serie dada. Pero relacionada con la aparición del arte pop y de la pintura hiperrealista toman lo ya reproducido como su imagen objeto; se da una vuelta a la figuración, una reduplicación, la copia de una copia.

El arte pop marca el final del arte entendido como representación. Al mismo tiempo, la naturaleza analógica crece de con la evolución de la imagen tecnológica: cada vez mayor grado de verosimilitud de las imágenes contemporáneas a medida que las imágenes se van haciendo más convincentes, se alejan en mayor grado de la representación tradicional y quedan atrapadas en modos de equivalencia, de modulación y de autorreferencialidad seriales. Trompe l'oeil (engañan al espectador → realidad intensificada) la desestabilización absoluta de la concepción moderna de la realidad = simulación hechicera representan ejemplos de su idea de la seducción como categoría transgresora/subversiva. La seducción constituye una reafirmación de las apariencias, y pertenece por lo tanto al terreno del juego (artificio) de las apariencias; pero representa el principio distintivo de este juego de superficie = el abismo superficial.

El trompe l'oeil se define a sí mismo en términos de antipintura, permanece ajeno a la historia y al arte, reaparece durante el Renacimiento. Comienza a tener un significado más claro cuando se la contempla en relación con lo que en aquel momento constituían nuevas y estimulantes vías artísticas. Las imágenes de trompe l'oeil de esta época escapan de la función de representación del teatro de lo natural. Ponen a prueba el privilegio otorgado a la mirada del actor/espectador individual. La banalidad de los objetos que se representan en el trompe l'oeil: son objetos cotidianos, el resultado de un artificio, signos culturales menores. Cuando se los contempla con el fondo vertical (plano), otro de los rasgos del trompe l'oeil, eliminan el discurso de la pintura: ninguna fábula, ninguna narración, ni tramas ni personajes. El poder de seducción del trompe l'oeil la realidad no es nada más que un mundo jerárquicamente escenificado. Engaña al ojo socavando las bases del modelo de visión renacentista y dejándolo al descubierto de su propio carácter de simulación. El trompe l'oeil relativiza las concepciones sobre la realidad y las vuelve volátiles, constituyendo un desafío lúdico al dominante principio de la realidad. Para Baudrillard son imágenes de simulación, que juegan con lo real y revelan que la realidad está construida y es frágil, inestable y relativa. Anticipar las imágenes que producen los medios tecnológicos, aunque difieren de ellas en cuanto a sus efectos o las condiciones que inducen. Las imágenes tecnológicas constituyen una condición general de simulación desencantada, de la hiperrealidad que ha llegado a constituir el mundo moderno. La trompe l'oeil puede considerarse ejemplo paradigmático de pinturas hiperrealistas, copias meticulosas (simulaciones) de porciones determinadas de apariencias fenoménicas. Llevan una reducción radical de la dimensión simbólica/significativa. Indican una especie de juego irónico con la representación visual perspectivista predominante. Las imágenes creadas por ordenador y su simulación tienen un carácter secundario: ya no son las apariencias fenoménicas lo que sirve de fundamento, sino más bien el propio ámbito de lo ya representado.

En *The Evil Demon of Images*, Baudrillard analiza la perversidad de la relación que se establece entre la imagen y su referente, lo supuestamente real; la confusión virtual e irreversible del ámbito de las imágenes y de la realidad, cuya naturaleza somos menos capaces de aprehender. Las propias imágenes de los medios audiovisuales modernos llevan a término la desaparición del significado y de la representación. Lo real resulta en la actualidad confundido por las imágenes del propio sistema sin que quede espacio para el artificio del ilusionismo que constituía el trompe l'oeil. Mientras que antes se consideraba que las representaciones de los medios audiovisuales se referían a una realidad objetiva, hoy, a medida que crece su reproductibilidad, movilidad y capacidad

realista, llegan a competir con la realidad, confundirse con ella y finalmente a volatilizarse, sustituyéndola por un nuevo modo de experiencia = hiperrealidad.

La televisión=medio frío: la fría luz de la televisión resulta inofensiva para la imaginación al no transmitir ningún imaginario, por la sencilla razón de que ha dejado de ser una imagen. El cine, cada vez más contaminado por la televisión, todavía es una imagen, lo que no solo significa la existencia de una pantalla y de una forma visual, sino de un mito, algo que pertenece al terreno del doble, del fantasma, del espejo, del sueño. Un medio mucho más pregnante que la televisión. En su época dorada, todavía era un medio que se podía identificar como tal y que cabía distinguir de los mensajes y los significados que contenía. Constituían un imaginario intenso. La consolidación de la televisión marca el final definitivo de la idea de representación, la expulsión del espacio de artificio de la ilusión y la inauguración de la era de la obscenidad en la que nada deja a la imaginación; la propia imaginación está desapareciendo rápidamente. La televisión funciona como un programa de procesamiento en el que todos estamos insertos o conectados. Como medio de la obscenidad la televisión es no espectacular y no teatral, y constituye la negación de la ilusión. Es un medio de transparencia, de revelación y visibilidad inmediata; nos fija dentro de un modo de recepción, de fascinación animal (las imágenes de los medios audiovisuales modernos son lugares de la desaparición del sentido y de la representación que lo exhiben todo y que constituyen un estado de desilusión radical). Impiden e imposibilitan una verdadera contemplación. En una imagen hay ciertas partes que son visibles, lo que hace que las otras sean invisibles. La sola presencia de la televisión transforma nuestro hábitat en una especie de celda arcaica y cerrada, en un vestigio de relaciones humanas cuya supervivencia es muy cuestionable. Los medios de comunicación de masas están produciendo una nueva forma de narcisismo generalizado, un retiro del individuo a un mundo privado cada vez más aislado y aislante donde todo es ya visible, un mundo al que tenemos acceso ilimitado mediante nuestras pantallas y mediante las redes a las que están conectadas. Disolución de la distinción entre sujeto y objeto. El individuo se concibe como un punto terminal o un nexo en las redes de los medios audiovisuales, los límites de separación de estos ámbitos se vuelven cada vez más borrosos en nuestras cabezas y van siendo sustituidos por la hiperrealidad generada por los medios audiovisuales. Una consecuencia de la fascinación inducida por el carácter promiscuo de las imágenes de los actuales medios audiovisuales es la intensificación de su naturaleza vacía o árida mediante la perfección de los modelos, que atribuye a la aparición de la serialidad y de la reproducibilidad. El desarrollo de estas ideas ha sido un despliegue exponencial y lineal de imágenes y mensajes y del medio alrededor de sí mismo: una mutación, la reproducción de imágenes y la serialidad que esta implica conducen a la reproducción de imágenes ya reproducidas: las imágenes comienzan a alimentarse de sí mismas, y esto sucede en las propias imágenes y en relación con las formas o modelos en los cuales y mediante los cuales estas imágenes se reproducen.

Baudrillard: Está apareciendo una generación entera de películas que serán lo que el androide es respecto al hombre: artefactos maravillosos y perfectos que les falta un imaginario y esa alucinación que hace del cine lo que es. La promiscuidad del detalle (que nada quede sin ser exhibido) como en relación con la depuración de un modelo anterior (narración, géneros) está nutriendo parámetros de la fascinación: nuestro deseo se dirige hacia nuevas imágenes cinéticas, artificiales, porque su definición es mínima: buscamos y deseamos el vértigo de su superficialidad, su detallismo, la intimidad con su técnica.

Umberto Eco: se está produciendo una inflexión hacia una nueva estética: ideas de serie, repetición, redundancia y formalismo. La producción en serie da la clave para definir la diferencia entre la modernidad y la estética y la teoría del arte posmoderno y premoderno. La repetición y la modulación tuvieron tanta presencia en la historia de la cultura como la noción de novedad. Se está desarrollando una nueva estética, la producción cultural de masas que, aunque claramente representacional o figurativa, se muestra indiferente respecto del contenido, la información, la significación y la referencia.

Carácter fundamental de la serialidad dentro de la producción cultural contemporánea. La estética posmoderna: esa repetitividad y serialidad que a primera vista no parece lo mismo a otra cosa. Eco se centra sobre el arte y los medios audiovisuales, en su intento de dilucidar los diferentes tipos de repetición y serialidad estética que han existido en el pasado y que predominan actualmente. Cree que hoy en día está en vigor una idea de repetición estética que implica una concepción radical de la serialidad, una concepción que escapa por completo a la idea moderna de la literatura y el arte. La infinidad del texto en virtud del cual la variabilidad en cuanto principio puramente formal se convierte en objeto de placer e interés estético. La variabilidad tiene todas las características de la repetición, y muy pocas de la innovación. La era de la electrónica, en lugar de poner énfasis en las interrupciones, en la novedad, produce una vuelta a lo continuo, lo cíclico, lo periódico, lo regular. Explora esta idea basándose en el trabajo de Omar Calabrese, que traza las líneas básicas de una estética neobarroca de la era de los medios de comunicación de masas que implica diferencias o variaciones dentro de la repetición. La importancia que se otorga a la duplicación industrial = la repetición serial del mismo objeto, a la producción periódica de ejemplares nuevos del mismo tipo. La redundancia constituye la antítesis de la información en tanto se asocia con las nociones de significado y de contenido de las obras. Con la aparición y la evolución de la producción industrial en serie, la redundancia, en tanto función directa del desarrollo y la extensión de la serialidad de la producción cultural, ha aumentado en proporción inversa a la información. Baudrillard: una importante característica constitutiva de la cultura del siglo xx radica en la desaparición del significado y en la preponderancia de la superficialidad. La producción y circulación acelerada de significados que se consigue mediante la proliferación de los medios audiovisuales constituye solo un espejismo pues la información resulta destructiva para el significado y para la significación.

Eco concibe un público capaz de trasladarse a un plano estético y de juzgar el arte de las variaciones sobre un tema mítico, presuponiendo un público asociado con la reiteración de una única y constante verdad. El crecimiento de los medios audiovisuales ha tenido como consecuencia una saturación excesiva de información, una sobrecarga. Este fenómeno ha alejado a la gente del significado. La atención se ha trasladado a la pura fascinación que provoca el espectáculo de la superficie, el movimiento y el artificio del detalle y formas. La producción estética se ha integrado en la producción de artículos de consumo general. La frenética urgencia económica de producir nuevas oleadas de bienes que parezcan cada vez más novedosos a ritmos de facturaciones cada vez mayores, otorga en la actualidad una función y posición estructural cada vez más importantes a la innovación y a la experimentación estética.

Jameson: los rasgos más importantes de la cultura posmoderna: ausencia de profundidad en una cultura completamente nueva de la imagen o el simulacro; un debilitamiento de la historicidad determinara nuevos tipos de relaciones sintagmáticas en las artes de tipo más temporal; una clase totalmente nueva de elementalidad = intensidades que podrá

comprenderse mejor mediante un retorno a las antiguas teorías de lo sublime; una tecnología completamente nueva que en sí misma constituye una metáfora de todo un sistema económico mundial completamente nuevo. La nueva ausencia de profundidad involucra una comparación discursiva entre una obra de arte visual moderna (Zuecos de Campesino de Van Gogh) con Zapatos de polvo de diamante de Andy Warhol. Sobre la primera, un objeto que representa otra realidad más amplia, un rasgo constitutivo del arte moderno radica no solo en su necesidad de que le hagamos preguntas, sino en su capacidad de responder. La segunda no hace referencia a un universo vital más amplio dentro del cual existe y acerca del cual propone un comentario figurativo. Gira primordialmente en torno al fenómeno del consumismo, debería referirse al fetichismo del consumista capitalista tardío, pero no lo hace: la imagen está contaminada por adelantado por su asimilación a una publicidad, resulta plana, carente de profundidad e incomprensible.

Jameson conecta la superficialidad en la cultura contemporánea con la desaparición de la referencia/profundidad por la disposición específica del sujeto contemporáneo que se manifiesta en el declive del sentimiento y la deconstrucción de la expresión.

Baudrillard: los espectadores contemporáneos buscan el vértigo de su superficialidad, el detallismo, la intimidad con su técnica y está relacionado con la desaparición del sentimiento porque todo se hace realidad y se muestra a la vista por medio de una mediación, se produce una retirada o dispersión contaminante de la subjetividad expresiva. La crítica postestructuralista de las teorías que se basan en lo que Jameson llama modelos de profundidad se encuentra en el hecho de que la mera idea de expresión presupone cierta separación entre el sujeto y una metafísica del interior y el exterior. La expresión estética (intento de compartir ideas, sentimientos y emociones) desaparece y también lo hacen las teorías que dependían de alguna idea de interior y exterior, y son reemplazadas por la superficie. Lanzan un ataque frontal contra el concepto de profundidad contra la idea de que hay algo tras las apariencias, o de la existencia de un significado latente bajo el significado manifiesto la seducción = modelo de la profundidad.

Jameson: el sujeto descentrado constituye parte importante del declive del sentimiento. Señala el principio del fin del estilo personal y la aparición de obras reproducidas mecánicamente, junto con el surgimiento del pastiche = imitación de una máscara determinada, el habla de una lengua muerta. A diferencia de la parodia, carece de los motivos, de sátira. Cree que estamos asistiendo al fin de la ideología moderna, que se centraba en una estética de la innovación. Giraba en torno a un tipo de invención estilística que se basaba en la expresividad individual más que en la metáfora. El paradigma estético está sustituyendo al de la modernidad. Tras la muerte de la innovación estilística, los productores de cultura no tienen nada a lo que recurrir, salvo al pasado, la imitación de estilos muertos. La cultura se nutre de sí misma.

Remake: esta idea está en los tres autores. Eco: diálogo intertextual / Jameson: la película nostálgica: hoy nos encontramos en la intertextualidad como rasgo deliberado e incorporado del efecto estético y como operadora de una nueva connotación de antigüedad y de profundidad pseudohistoria en la que la historia de los estilos estéticos sustituye a la verdadera historia. Eco: cree que la intertextualidad consiste en el fenómeno por el cual un texto dado repite textos anteriores. Un aspecto predominante del cine contemporáneo es que pone en juego una enciclopedia intertextual: tenemos textos citados de otros textos y se considera que el conocimiento del texto anterior es necesario para el disfrute del nuevo. Baudrillard dice

que el despliegue exponencial del medio alrededor de sí mismo, este despliegue infinito de imágenes no deja a las imágenes ningún destino salvo el de las imágenes.

Jameson: la película nostálgica → la desaparición del referente histórico. Si en todo esto queda algún resto de realismo, es un realismo que pretende derivarse del sobresalto producido por la toma gradual de conciencia de una situación nueva y original en la que estamos condenados a ir en busca de la Historia por medio de nuestras imágenes pop y de nuestros simulacros de esa historia, que siempre permanecerá fuera de nuestro alcance.

Baudrillard sostiene que es la propia realidad la que permanece fuera de nuestro alcance en el momento en que lo real ya hace tiempo que ha sido absorbido por la hiperrealidad cinematográfica.

Jameson: cultura completamente nueva de la imagen → carencia de profundidad, superficialidad y espectáculo, intertextualidad generalizada, entendida como una práctica extendida de la imitación y autorreferencia (pastiche) y un alejamiento de la originalidad de la expresión y del significado, que se hace patente en la repetición (remakes) y en la nostalgia de muchas formas contemporáneas.

Eco: reflexionando sobre el ocaso de la innovación y de la metáfora (elementos claves de la modernidad). Estos aspectos son reemplazados por la redundancia (dilución del significado), por el diálogo intertextual y por una nueva involucración con una especie de artificio formal circular de la diferencia en la repetición.

Jameson y Baudrillard: los adelantos producidos en el campo de las tecnologías de la reproducibilidad es el elemento fundamental que ha determinado el proceso de desarrollo por el cual se ha llegado a una situación de preponderancia general de la forma sobre el contenido.

Posmodernidad: lo único que podemos afirmar es que existe la intertextualidad. Una consecuencia de ello es la pérdida de relevancia de ámbitos tradicionales del mundo social (ecopolítica) y el aumento del interés por lo cultural.

La dimensión estética de los géneros culturales digitales y de sus expresiones no constituyen en sí la totalidad de la cultura visual, pero predominan tanto que configuran una nueva e importante faceta de la representación de ella. Existen otros órdenes de representación que se encuentran en pugna con el. El medio y el lenguaje son relevantes.

La formalización ha llegado a tener una mayor relevancia. Cierta cultura comprende formas de serialidad, de repetición, de autorreferencialidad y de espectáculo surge por la proliferación de signos y apoyada en continuos adelantos en el ámbito de las técnicas de producción masiva. Esta cultura parece implicar una nueva carencia de profundidad = pérdida de importancia o negación de la idea de que seamos capaces de distinguir entre significante y significado Jameson: una cultura completamente nueva de la imagen como simulacro.

Las tendencias culturales de inclinación estética hacia modalidades visuales opuestas a las modalidades de exhibición clásicas y opuestas a las formas y a las prácticas de la modernidad. Existe una tendencia a inclinarse más a la redundancia y a la diversión visual o física (el espectáculo, la técnica, el estilo) que a la profundidad significativa de los modos narrativos clásicos, o a la originalidad y dificultad que se relacionan con el desafío metafórico.

En el contexto cultural actual en el que operan y se desarrollan los procesos digitales existe una marcada preocupación por la simulación de modos y de formas de representación ya existentes dentro de las prácticas visuales digitales relacionadas con formas y géneros de la cultura de masas. La creación de imágenes por ordenador dirige su atención a técnicas de

mediación ya existentes, junto con sus formas y estilos concomitantes. Las formas, géneros y obras anteriores constituyen una base referencial para la copia, manipulación y recombinación y para los esfuerzos encaminados a perfeccionar y a simular en mayor medida lo ya mediado

La presencia de esta estética que está obsesionada por los aspectos formales moldea las formas que estas técnicas están asumiendo además del abundante legado tecnológico de objetos, de medios y de técnicas y dispositivos estéticos consolidados, las prácticas institucionalizadas y las formas. Las propias nuevas técnicas implican elementos y posibilidades características que fomentan ciertos avances por sobre otros. Los recientes avances informáticos producidos en el ámbito de la manipulación, síntesis de imágenes y procesos de simulación, el uso de prácticas como la recombinación o el pastiche . Estas técnicas surgen al mismo tiempo que las prácticas como la intertextualidad, el hiperrealismo, la simulación y ocupan lugar dentro de la cultura visual de masas

Posmodernidad: reproductibilidad y repetición/autorreferencialidad e intertextualidad/simulación y pastiche/superficialidad y espectáculo →conceptos que explican, designan y describen prácticas procesos formas y condiciones particulares dentro de esta cultura visual

Modernidad: significación y significado/realismo y narración/originalidad y autoría/metáfora y profundidad/lectura e interpretación. La profundidad del significado guarda una afinidad con la modernidad estética y los discursos críticos que la han rodeado. Suscitan cuestiones como la representación, el realismo, la ideología y la interpretación.

Carecen de la profundidad simbólica y de la complejidad representacional de las formas anteriores, operan dentro de un campo de significados drásticamente reducidos. Formas directas y unidimensionales que tratan de poca cosa más que de su habilidad para apoderarse de la vista y los sentidos. Estas nuevas formas tecnológicas de entretenimiento constituyen la manifestación más clara del progreso de la cultura de la imagen carente de profundidad de la que habla Jameson.

2- LASH - SOCIOLOGÍA DEL POSMODERNISMO

CINE: DE LA REPRESENTACIÓN A LA REALIDAD

La significación cinematográfica, en especial en la época de la alta tecnología y de los filmes de los treinta millones de dólares, se acerca más a la semejanza con la realidad que otras formas de significación.

La significación cinematográfica es des-diferenciada además porque describe el proceso primario y la sexualidad no como una otredad profunda, sino como algo que hace erupción en la propia superficie de las representaciones. Esto es cierto por 4 razones:

-La experiencia de la escena cinematográfica (la oscuridad, la sucesión de imágenes, el asombro, la realización del deseo) tiene mucho en común con la experiencia del sueño y de los procesos inconscientes.

-La recepción del cine no se produce en un estado de “contemplación” sino de “distracción”. La sucesión de imágenes mecanizada se presenta de acuerdo con la causalidad temporal del realismo narrativo pero, en sucesión literal de imágenes, se aproxima más a la temporalidad inconexa de la sucesión de recuerdos perceptivos del inconsciente.

-El filme mismo es un discurso sobre la sexualidad. El cine más que cualquier otro producto cultural, se ha estructurado alrededor de la objetivación del deseo masculino en la imagen de las mujeres en pantalla. Los relatos cinematográficos se han estructurado a partir de este tipo de economía patriarcal del deseo.

-El cine siempre es una “máquina de imagen”. El cine opera como lenguaje.

Una forma de organizar estos diferentes paradigmas de la significación cinematográfica es seguir la distinción que traza Laura Mulvey entre “relato” y “espectáculo”. Sostiene que el cine comercial y masivo se estructuró alrededor del “espectáculo” de las imágenes de mujeres. RELATO fílmico = yo freudiano; ESPECTÁCULO = instintos sexuales del inconsciente. Al comienzo del filme en el cine realista, el lugar del espectáculo se subordina cada vez más al del relato. En los últimos años, el espectáculo ya NO se subordina al relato. Se ha pasado del cine realista al cine posmodernista, en el cual el espectáculo predomina en gran medida sobre el relato.

La prevalencia de filmes pornográficos en el cine popular, donde “la repetición compulsiva del sexo” ocupa el lugar del relato.

Godard ha dicho que el cine depende del capitalismo en 2 sentidos:

1° en la realización del filme

2° “en el filme, el dinero vuelve en la imagen”

¿Quién habla en la imagen? Es el sistema el que decreta que el orden del dinero determina el orden de la imagen.

4 tipos ideales de significación cinematográfica:

- CINE REALISTA/NARRATIVO: raíces están en el plano pictórico, en la perspectiva del Quattrocento y en el plano narrativo, en la temporalidad causal no-teleológica de la novela del siglo xix con un principio, un medio y un fin.
- CORRIENTE PRINCIPAL DEL CINE POSMODERNO: filmes figurales que dan prioridad al espectáculo y no al relato. Colocan al espectador en un espacio fijo, rígido y estereotipado. (todas las formas del cine colocan al espectador en relación con su investidura de energía psíquica en el filme. En el cine narrativo/realista se produce con la identificación del yo del espectador con el héroe del relato que funciona como un modelo ideal del yo. En el cine figural, que prioriza el espectáculo, la posición del sujeto se da, no con el proceso secundario a través del yo, sino a través del proceso primario.
- CINE MODERNISTA/DISCURSIVO: La posición del sujeto es más ambigua y abierta. Se produce a través de la problematización de la representación cinematográfica. Es “discursivo” en el sentido de “discurso” de Foucault, ya que llama la atención sobre las reglas, normas y convenciones de la significación cinematográfica misma. Otorga primacía a este nivel separado cultural y discursivo.
- CINE POSMODERNISTA “TRANSGRESIVO”: es un cine figural y privilegia el espectáculo. La diferencia con el cine posmoderno de corriente principal, es que al igual que el cine modernista, coloca al espectador en una posición “nómada” y no sedentaria. No lo hace mediante la problematización de la representación, sino a través de la problematización de lo real.

CLASE 4: Lo presente en ausencia. Dramaturgia de la incertidumbre

1- AMADO - VELOCIDADES, GENERACIONES Y UTOPIÁS

En el relato fílmico el **tiempo** cumple un rol estelar, en términos de sucesión narrativa, del orden cronológico de los acontecimientos, de las cadencias – lentas o precipitadas – que configuran una duración, pero también puede sedimentar en una densidad o un espesor diferente del modelo de vector dirigido. Una dirección en sentido único que la convención temporal adopta del relato biográfico humano, enclavado entre nacimiento y muerte, y bajo la cual el tiempo, en sociedad con el espacio y el punto de vista, queda sometido a una normalización y estandarización de historias y de imágenes eminentemente deseables para espectadores cautivos. Más aún en el cine, donde espacio y punto de vista son literales y precisan de la mediación del movimiento y sobre todo del montaje para garantizar la fluidez de una sintaxis maleable, la ilusión de una continuidad sin sobresaltos. Es a partir de esta suma de dependencias, de esta representación indirecta de la temporalidad, que Deleuze reflexiona sobre ella como una cuestión de “emancipación”, de **liberación de la imagen del tiempo**, y su representación indirecta en tanto depende del movimiento, del espacio y el montaje, para conquistar una presentación temporal directa. Esto no implica desprenderse de algo fundamental al cine como el movimiento, pero sí transformarlo en un movimiento anormal, un movimiento “aberrante” como lo califica Deleuze por su efecto de atascar la fluidez, de transformar la relación del presente con el pasado en un vínculo conflictivo, de aludir a lo real no como un espejo sino como pura tensión y misterio.

La “imagen-síntoma” de George Didi-Huberman prolonga aquella noción, acentuando los rasgos disfuncionales o paradójales de las imágenes cuando permiten movimientos no orientados, o discordantes al punto de transformar el tiempo en un devenir, más que en un regulador de la historia. El “síntoma” sería aquello que se pone en evidencia cuando el curso normal de la representación es asaltado por “contratiempos” capaces de alterar la historia cronológica. No se trata de la mera alteración de la sucesión lineal del relato (flashbacks, flashforwards, o cortes de acciones simultáneas).

Deleuze sitúa al cuerpo en la serie de la imagen-tiempo no sólo porque se llega a atisbar, dice, el interior de las personas a través del cuerpo, sino por la síntesis de experiencias pasadas que pueden establecerse en él. Sus definiciones aluden al cuerpo como una suerte de superficie donde se inscriben los signos de una vida vivida, un documento potencial de enlace entre pasado y presente, de coexistencia virtual de épocas a través de los gestos, de actitudes cotidianas reveladoras casi instintivas de un “antes” y un “después” del cuerpo.

“La Ciénaga” permite percibir la temporalidad a través de las actitudes y posturas del cuerpo, de la repetición ritualizada de las acciones más corrientes, más triviales. Desde la teatralización directa que realiza de los cuerpos, cuyas posiciones parecen determinar por sí mismas la trama de acontecimientos, trama sometida a la cadencia lenta de la detención, o las repeticiones, pero también a otros ritmos y velocidades. Puede decirse que hay en La Ciénaga una velocidad doble, en la medida que cada generación de sus protagonistas, la de los adultos y la de los niños y adolescentes, adscribe sus gestos y movimientos a una velocidad diferente.

En términos narrativos las sagas familiares tienden a la horizontalidad trazada por la cadena de acciones y de emociones, en este caso esa marcha de enlaces sucesivos se reemplaza por un movimiento entrópico. El tipo de movimiento que se dirige e implosiona hacia adentro, hacia el interior. Sin una “historia” precisa o apenas entrevista en la fugacidad de movimientos, de acciones laterales, del recurso informativo de un ademán o una postura, la narración sólo puede ser producida por esos rasgos materiales, físicos pero también psíquicos que componen el mundo en miniatura de las sociedades familiares.

Martel asume en La ciénaga que la transmisión del desasosiego, o de cualquier otro movimiento que conduzca a la perdición o a la salvación, tienen a la gravedad física como estatuto inevitable. Y también que las cláusulas de la termodinámica resultan funcionales para traducir el mundo – el mundo bajo el modelo de las relaciones familiares, en este caso – como una mecánica humana destinada al movimiento descendente antes que ascendente.

La imagen-tiempo puede nacer de esta relación paradójica, en la que la detención es segregada por cuerpos y actitudes, mientras el espacio se ausenta. Frente a los adultos como bloque de percepciones anestesiadas (parecen no registrar una caída, lastimaduras propias o ajenas, ni siquiera la mojadura de la lluvia), los cuerpos infantiles comunican de una manera asombrosa, atravesando en montón promiscuo y ruidoso los espacios exteriores (el bosque, el jardín, las calles de la ciudad cuando huyen de las bombitas de agua: las apariciones infantiles energizan el movimiento interno de los planos), o perturbando la reposo doméstico con gestos desmesurados y voces chillonas. En todo caso única fuente en La ciénaga del imprevisto y del desarreglo del presente a través de sus cuerpos vulnerables.

2- OUBIÑA - ESTUDIOS CRÍTICOS SOBRE LA CIÉNAGA

En “La Ciénaga” no hay establishing shots, un plano general que sirve para describir el lugar donde sucederán las acciones y para definir las coordenadas espaciales que orientarán nuestra percepción. Los primeros planos que vemos no permiten enmarcar las imágenes que siguen. Hay una cadena audiovisual discontinua e inestable en donde resuena la amenaza que se avecina sobre los personajes. Más que reconstruir su entorno, la sucesión de planos señala una inminencia. La imagen no nos dice dónde estamos, sino lo que se anuncia o insinúa, nos dice qué podemos temer. Define el tono de una mirada fragmentaria y recelosa, a merced de aquello que la acecha.

Las convulsiones de la tormenta que no alcanza a ingresar en el valle y se queda murmurando detrás de las montañas parecen transmitirse a los movimientos de los personajes, al pulso de la cámara y a los saltos del montaje. Hay un equilibrio precario que podría romperse en cualquier momento. Y de hecho sucede, Mecha se lastima y se desata la tormenta; pero no es una solución, sino un comienzo porque los truenos seguirán mascullando a lo largo de la película, como una sensación de peligro que perseguirá a los personajes hasta el final. El filme avanza dando rodeos, esquivando algo innombrable que no se deja ver pero que amenaza con hacerse presente.

CRONOTOPO: (Mijail Bajtin) es el modo en que la obra asimila y procesa la percepción del tiempo y el espacio no en tanto categorías trascendentales sino ideológicas.

La imagen no informa sobre un momento y un lugar, sino que hace de ellos un uso expresivo.

En la ciénaga no hay transiciones porque mostrar una transición es poner en escena el momento en que una situación se transforma. Las situaciones son estados suspendidos. ¿Cómo disponer una progresión sin avanzar? Hay un grupo amplio de personajes que se involucran en pequeños conflictos que apenas se insinúan y solo tienen una baja intensidad narrativa. Permiten que el relato avance de forma sinuosa mediante un sistema de pivotes.

Las cosas se van uniendo pero es más una procesión que una trama (inicio, nudo, desenlace) donde lo que uno aprende o no es muy relativo. Como si no controlara la situación, la cámara ingresa en un flujo que es exterior y anterior a ella sin saber bien qué debería retener de allí. El montaje funciona de manera opuesta: intencionalmente sostiene el plano cuando debería cortar o corta antes de resolver una acción. De una manera sobra

un tiempo muerto y las situaciones resuenan como un eco sobre los planos siguientes. La cámara no sabe qué ver ni cómo, mientras que el montaje impone cuándo ver y hasta dónde. El espectador está a merced de los eventos que, como la virgen, se aparecen repentinamente en el sitio más inesperado. Continuamente se anuncia un desenlace trágico que luego no ocurre, hay un régimen de inminencia, cargado de amenazas.

Cada plano funciona como un receptáculo en donde parecería que nada sucede. Y aunque eso impone una atención flotante, distraída o adormecida, de manera paulatina e invisible se va incubando una violencia que luego, cuando emerge, resulta sorprendente.

3- FOUCAULT - QUÉ ES UN AUTOR

La relación del texto con el autor, la forma en que su texto apunta hacia esa figura que le es exterior y anterior. Un principio que no marca la escritura como resultado sino que la domina como práctica. La escritura no se refiere más que a sí misma. No se trata de la manifestación del gesto de escribir, se trata de la abertura de un espacio en el que el sujeto que escribe no cesa de desaparecer. Parentesco entre la escritura con la muerte: la epopeya de los griegos está destinada a perpetuar la inmortalidad del héroe, y si este aceptaba morir joven era para que su vida, consagrada y magnificada por la muerte, pase a la inmortalidad. El relato redimía esta muerte aceptada. De una manera distinta, el relato árabe también tenía por motivación, tema y pretexto, no morir: se hablaba se contaba hasta el alba para alejar a la muerte. La escritura está ligada al sacrificio de la vida, la desaparición voluntaria que no tiene que estar representada en los libros pues se cumple en la existencia del autor. La obra tenía el derecho de matar a su autor. Se manifiesta también en la desaparición de los caracteres individuales del sujeto que escribe. La marca del escritor no es más que la singularidad de su ausencia. Cierta número de nociones que están hoy destinadas a reemplazar el privilegio del autor. Lo propio de la crítica es analizar la obra en su estructura. La teoría de la obra no existe.

Hay que marcar el espacio vacío por la desaparición del autor.

- **El nombre propio:** No es posible hacer el nombre propio una referencia pura y simple. Tiene funciones indicadores, es el equivalente a una descripción. Un nombre propio no tiene pura y simplemente una significación. El vínculo del nombre propio con el individuo nombrado, y el vínculo del nombre del autor con lo que se nombra no funcionan de la misma forma. El nombre del autor no es un nombre propio.
- **El nombre de autor:** desempeña con relación a los discursos cierto papel, asegura una función clasificatoria, permite agrupar cierto número de textos, delimitarlos, excluirlos, oponerlos.
- **Relaciona los textos entre ellos.** Funciona para caracterizar a un cierto modo de ser del discurso. El hecho de tener un nombre de autor indica que ese discurso no es una palabra cotidiana, sino que se trata de una palabra que debe recibirse de cierta manera y que debe recibir cierto estatuto. No va como el nombre propio, desde el interior de un discurso individual real y exterior que lo ha producido, sino que corre en el límite de los textos, los recorta, sigue sus aristas, manifiesta su modo de ser. Está situado en la ruptura que instaaura cierto grupo de discursos y su modo de ser singular. Hay cierto número de discursos que están provistos de la función autor, y otros que no lo están.

Discurso portador de la función autor:

1- **Son objetos de apropiación.** Los textos, libros y discursos comenzaron a tener autor en la medida que este podía ser castigado por ser transgresivos.

2- **No se ejerce de manera universal y constante.** Los textos a los que hoy llamaríamos literarios eran recibidos, puestos en circulación, sin que se planteara la cuestión de autor,

mientras que a los científicos sí. En el siglo XVIII se produjo un cambio: la función autor se borra, y el nombre del inventor solo sirve para bautizar un teorema etc, pero los discursos literarios sólo pueden recibirse dotados de la función autor: a todos estos textos se le preguntara de donde viene, quien lo escribió, cuando, etc.; y si nos llega anónimo, el juego es encontrar al autor.

3- Es el resultado de una operación compleja que se construye cierto ser de razón que se llama autor. Se le da a este ser de razón un estatuto realista. Es la proyección del tratamiento que se le da a los textos de las comparaciones que se operan, de los rasgos que se establecen como pertinentes, etc.

San Jerónimo da cuatro elementos para saber si tenemos que tratar con uno o varios individuos (y como saber si se le atribuyen textos a un autor):

- 1- el autor es definido como cierto nivel constante de valor
- 2- el autor es definido como cierto campo de coherencia conceptual o teórica
- 3- es el autor como unidad estética
- 4- Es un momento histórico definido y punto de encuentro de cierto número de acontecimientos.

El autor es lo que permite explicar tanto la presencia de algunos acontecimientos en una obra como sus transformaciones, sus deformaciones, sus modificaciones diversas. El autor es igualmente el principio de cierta unidad de escritura. Siempre lleva en sí mismo cierto número de signos que reenvían al autor: pronombres personales, adverbios de tiempo y lugar, conjugación de verbos; pero estos elementos no juegan de la misma forma en los discursos que están provistos en de la función autor como en aquellos desprovistos de ella.

- la función-autor está ligada al sistema jurídico e institucional que ciñe determina, articula el universo de los discursos
- no ejerce de manera uniforme y de la misma forma en todos los discursos en todas las épocas y civilizaciones
- no se define por la atribución espontánea de un discurso, a su productor, sino por una serie de operaciones específicas
- Ella no permite pura y simplemente a un individuo real, ella puede dar lugar simultáneamente a muchos egos, a muchas posiciones-sujetos que diferentes clases de individuos pueden llegar a ocupar (narradores).

Hay autores que se encuentran en una posición transdiscursiva: fundadores de discursividad, estos autores no sólo lo son de sus obras, libros sino que han producido la posibilidad y la regla de formación de otros textos, establecieron una posibilidad indefinida de discurso, como Marx o Freud. Se da cuando sus obras pueden cambiar a la obra misma, a diferencia de textos científicos.