

CLASE 6:

GARCÍA MARTINEZ: LA IMÁGEN QUE PIENSA

- Ensayo permite elaborar una forma artística que conserva una poderosa vertiente filosófica, que faculta para pensar ideas y exponerlas de forma personalizada y sistemática.

- Ensayo audiovisual proviene de la influencia literaria. El audiovisual es más difícil de concretar por su cercanía a las otras obras de no-ficción (modalidades documental).

-Sus características definitorias provienen del campo literario, como del cine expresionista, el documental y del cine de ficción. El término “ensayo” se ha usado de forma muy heterogénea para abarcar textos y filmes que tienen cierta reflexión intelectual.

Semánticamente, un ensayo es una prueba, un intento, un experimento. MONTAIGNE lo define como una tentativa que nos muestra al autor en constante aprendizaje, en el momento de experimentar. MARÍA ELENA ARENAS lo define dentro de la categoría de “argumentación”, que engloba toda la producción textual de contenido predominantemente reflexivo. LOPATE esquematiza 5 cualidades para calificar a un film como ensayo:

1. Presencia de la palabra
2. Representación de una perspectiva o voz única
3. intento de averiguar algo sobre un problema
4. Punto de vista personal
5. Lenguaje elocuente

El problema con estas cualidades es que ninguna se refiere al tratamiento de imágenes (que define lo audiovisual).

- La diferencia con el documental es que el ensayo NO parte de la realidad, sino de representaciones sonoras y visuales, dependientes de su contrato con lo real, que se amalgaman dejando visibles las huellas de un proceso de pensamiento, estableciendo el proceso de reflexión en la imágenes, jugando con sus tensiones. Este juego provoca que el ensayo se mueva en una zona indeterminada entre no-ficción y ficción. Es más cercana a la modalidad documental performativa que le da énfasis a lo expresivo y lo retórico.

- “La prototípica fragmentación del film-ensayo no es un fin en sí mismo como en la vanguardia, sino un punto de partida. En un caso [el del ensayo] es el síntoma de una crisis general de la representación, en el otro la toma de conciencia de la crisis y la elaboración de una nueva estética que más que superarla la asume en beneficio de una mayor capacidad creativa, epistemológica y comunicativa” – (sobre la posición del ensayo entre el documental y la vanguardia):

- El ensayo es anti-sistemático porque carece de unidad de concepto puesto que evita el dogmatismo y reivindica la ambigüedad y oscilación del yo
- El ensayo dibuja un tablero de perspectivas múltiples en las que resulta tarea imposible la fijación definitiva, la unidad
- La contradicción se revela esencial en el yo protagonista del ensayo y obstaculiza la articulación armónica de todos sus elementos, fluctuantes según la cadencia del yo-ensayista que va acumulando reflexiones.
- Se opone al sistema porque, al conformar un pensamiento vivo que introduce lo concreto y los conceptos de manera inmediata, no queda acabado ni interior ni exteriormente; puede aumentarse o continuarse según la disposición del yo y del tema en el que su pensamiento esté implicado

- La unión entre filosofía y vida interior, la descripción de la realidad (originalmente objetiva) soldada a la visión personal de esa realidad. El ensayo sirve para describir al hombre como problema pero no lo resuelve. La supremacía del yo entraña que el autor no busque tanto la pedagogía hacia los demás, como el dibujo y explicación de sí mismo.

- LUCKÁCS: “el ensayo es un juicio, pero lo esencial en él, lo que decide su valor, no es la sentencia, sino el proceso mismo de juzgar”. El autor irá desarrollando tentativas y conjeturas consigo mismo y las irá mostrando, el ensayo permanece siempre inacabado, puesto que su reflexión tan solo puede acercarse a una verdad vaporosa, ante la que el

autor va exponiendo sus ideas, completándolas, corrigiéndolas o probando su validez. Se reflexiona mediante imágenes, en las imágenes.

- Elementos para la construcción de ensayos:

- **VOLUNTAD DE ESTILO:** “el estilo del ensayo ha de ser un ensayo de estilo”. El estilo es también el mensaje, supone una parte más por la que emana el yo del autor. Ornamenta al discurso, pero no desde una intención gratuitamente retórica, sino como consecuencia lógica de la personalidad y la voz emergente del autor, que encuentra así la forma adecuada para expresar su pensamiento.
- **MONTAJE VISIBLE CON PREDOMINIO DE LA PALABRA:** los elementos se articulan entre ellos por acumulación y yuxtaposición, no necesariamente de forma lógica. No se rigen por la causalidad narrativa sino por la frecuencia del yo. Presenta una estructura aparentemente sinuosa y confusa en la que sus elementos se emparentan por relaciones espontáneas, retóricas, ideológicas o simbólicas. La falta de continuidad entre elementos diferentes provoca una mayor visibilidad del mecanismo del montaje y hace consciente al espectador de las costuras y las nuevas relaciones significantes que la unión de materiales diversos genera. Predominio de la metáfora, la analogía. El ensayo busca una colisión entre imágenes pero sobre todo entre imagen y sonido.
- **RECURSOS METAFÍLMICOS:** la autoconciencia del proceso de producción, aparición en escena de herramientas creativas, transtextualidad que pone a la reflexión ensayística en relación con otros ensayos u obras, mezcla de mundos ontológicos (combinación de fragmentos narrativos ficticios con extractos documentales), narrador-comentarista explícito en la toma de decisiones sobre el avance del ensayo y que apela al espectador, desconexión sonido-imagen, estructura interrumpida con ocasionales saltos de contexto, obra indeterminada no cerrada causalmente.
- **PRESENCIA FÍLMICA DEL AUTOR Y DIÁLOGO CON ESPECTADOR:** el autor personaliza su discurso y su reflexión y esta figura enunciativa se renueva constantemente a lo largo de la obra. Hace presente su condición de autor. Se forma un flujo de conciencia, no sólo consciente de sí mismo, sino también vuelto sobre sí mismo para proponer una reflexión sobre el propio flujo.

WEINRICHTER: DESVÍOS DE LO REAL

- Principio de realidad: (para americanos “reality show”) convertir lo real en entretenimiento.

- El término “documental” resulta ineficiente en encapsular la diversidad de trabajos de la actualidad. Para ello, se debe acudir a la exclusión del término: “No-ficción”. Es un cine reflexivo (heredado del cine experimental) que incorpora algunas de sus estrategias.

- Cine documental: doble presunción problemática.

- se define por oposición al cine de ficción
- se define como una representación de la realidad

(El problema con estas definiciones es que es una práctica que no podrá cubrir nunca la distancia entre la realidad y una adecuada representación de la misma porque toda forma de representación incurrirá siempre, por definición, en estrategias que acercarán la película del lado de la ficción, con lo que invalida la primera presunción)

- Círculo vicioso: aceptar que la vocación del doc. consiste en hacer una representación de la realidad y que esa representación debe ser objetiva. Este problema se extiende a todos los niveles:

- Pre-producción: en el “trato” con los actores sociales que aparecerán, un protocolo de negociación.
- Producción: La influencia de la presencia de la cámara sobre los eventos registrados y sus actantes, sin olvidar el punto de vista en la toma de imágenes (aquello que se decide encuadrar)

- Post-producción: proceso de seleccionar, ordenar, exponer y subrayar u omitir determinados elementos del material filmado, estructurándolo para convertirlo en una narración.
- Ante estos desafíos aparecen 2 posturas:
- Confiar en la “buena fe” del documentalista. El espectador sabe que una película es un documental cuando sus responsables, el exhibidor y la publicidad dicen que lo es, y ese conocimiento condiciona la respuesta a la película llevándolos a evaluar lo visto con criterios “objetivos”
 - Concluir que todo documental es ficción. Ésto considera que lo que separa a la historia (género objetivo o científico) de la ficción, es cualquier proceso de subjetivación del material que lleve a presentarlo a través de una conciencia personalizada y no en la tercera persona del discurso científico.
- GRIERSON: definición de documental: el tratamiento creativo de la realidad.
- Modalidades del documental:
1. **EXPOSITIVA**: característico de la etapa fundacional del documental. Se dirige directamente al espectador con “la voz de dios” (voz externa al mundo del relato, no pertenece a ningún personaje, es omnisciente) que se caracteriza por emplear una retórica persuasiva que le permite establecer juicios sobre la realidad que presenta, las imágenes sirven para ilustrarla. Hay poco espacio para la ambigüedad, la contradicción, la pluralidad de voces. - **Las Hurdes - Nanook**.
 2. **OBSERVACIONAL**: de los años 60 por la innovación de las cámaras (equipos más ligeros, que permiten sacar con menos luz, y la posibilidad de grabar sonido). Postura ideológica de no intervenir en los eventos que registra, se saca la música, las entrevistas, las reconstrucciones, y el comentario. Se pasa a una actitud de “mosca en la pared”, evoca a la práctica de cámara oculta. El montaje busca mantener la idea de escena, con continuidad espacial y temporal.
 3. **INTERACTIVA**: proporciona una historia oral. Los personajes hablan a cámara, y se incorpora el documentalista. Fe excesiva en los testimonios. El entrevistador puede permanecer fuera de campo, mantener una actitud neutra, ejercer de catalizador o provocador del sujeto. Esta modalidad pone en mayor evidencia la perspectiva y el punto de vista del realizador. - **La batalla de Chile - Shoa**.
 4. **REFLEXIVA**: se centra en los procesos entre cineasta y espectador. En vez de seguir al documentalista en su relación con los actores sociales, ahora nos fijamos en su relación con el público. El documental se mira a sí mismo, defamiliariza el formato del documental, haciéndonos conscientes de sus convenciones por medio de un proceso de extrañamiento. - **Teatro de guerra**.
 5. **PERFORMATIVA**: subraya los aspectos subjetivos de un discurso clásicamente objetivo y dar énfasis a las dimensiones afectivas de la experiencia para el cineasta. Se desvía de la problemática de objetividad/veracidad y pone en primer término el hecho de la comunicación. Abarca la “performance” de ambos lados de la cámara. - **Playas de Agnes**
 6. **POÉTICA**: comparte con la vanguardia modernista. Subraya las formas en que la voz del cineasta dota los fragmentos del mundo histórico de una integridad formal y estética específica en cada film determinado. (Variante de la modalidad expositiva). Los actores sociales pierden fuerza y protagonismo y el eje no suele estar en su punto de vista sobre el mundo. Los personajes pasan a formar parte del universo complejo y personal del cineasta, al igual que los objetos, los espacios o los recuerdos. - **Glass**
 7. **ARCHIVO**: utiliza material que no sólo procede del pasado, sino que se ha filmado con una mirada y una voluntad diferentes a las que guían al documentalista. Sirve para darle un contexto a lo que se cuenta, producir un efecto de verosimilitud.
 8. **ENSAYO**: documentalista “moscón en el plano”, que aparecen de forma clara y constante como la presencia que mueve los acontecimientos. (en primera persona)

se parece más a la literatura confesional. Las conexiones del material en el montaje no son muy convencionales. Hay una búsqueda de algo (reflexión). Comparte mucho con el modelo literario. Utiliza cualquier tipo de imagen, no importa si fueron creadas por el propio cineasta o son imágenes generadas para otros fines. La “verdad” de esas imágenes no depende del modo en que fueron extraídas de lo real, sino del proceso de búsqueda e indagación conceptual que el realizador lleve adelante con ellas. - **Sans Soleil**

9. **EN PRIMERA PERSONA:** 3 formas en relación a las distancia o cercanía de los cineastas y los objetos a documentar. AUTOBIOGRÁFICA: cineastas narran su propia experiencia. (*For Sama - Los rubios*). EXPERIENCIA Y ALTERIDAD: hay una relación concreta entre los autores y el objeto a documentar y es ese vínculo el que se pone en escena durante el desarrollo de la película (*Intimidaciones de Shakespeare y Victor Hugo*). EPIDÉRMICA: autores que se involucran con temáticas, personas o realidades ajenas o extrañas. (*Yo no sé qué me han hecho tus ojos*).
10. **MATERIAL ENCONTRADO:** Material encontrado y apropiado, no se conserva nunca en su estado original, ya que entra en una nueva serie, combinación o tratamiento que desplaza su significado original. El sentido no se construye a partir de la captura de la imagen, sino a través del montaje.
11. **DE ESCRITORIO:** en la era de post-media. Realizado completamente dentro del entorno digital, mediante el uso de materiales preexistentes en nuevos contextos. Perciben la realidad, ya no a través de la óptica de la cámara, sino a través de la captura de pantalla de la computadora. Continúan la tradición del cine-ensayo y el found footage.
12. **DE ENCIERRO:** filmando desde adentro de la casa, a través de la ventana. (*Quarantine Mood - Tishe*)

WEINRICHTER: PROBLEMAS DE DESCRIPCIÓN

- Found-footage film: en cine experimental, de no-ficción. Es la práctica de la apropiación, que se distingue entre: “en espíritu” (se imita algún aspecto o la totalidad de la obra original - cultura de la alusión), y “de reciclaje”.

- Trabajar manipulando materiales ajenos tiene una serie de consecuencias esenciales: el artista no crea con los medios dramáticos del cine sino que impone su visión a materiales rodados por otros, tergiversa la visión que estos le habían querido dar a su material. La idea de originalidad convencional se olvida, el montaje pasa a ocupar un lugar de preeminencia, como elemento expresivo, creador de sentido. Se generan efectos colaterales de carácter ético (desvío del sentido del material) y legal (derechos del material apropiado).

- El término para referirse a estas obras debería indicar que el trabajo comienza en la mesa de montaje, a partir de planos preexistentes. Pero faltaría la idea que se trabaja con material ajeno arrancado de su contexto – Noción que subyace en el término “encontrado” que se contiene en “**found-footage**”. Es el término más inclusivo para denominar la práctica del principio de apropiación cinematográfica. Es la técnica, el contenido, y el foco mismo del discurso, el “tema” explícito de este tipo de cine. Debe incluir la cuestión de la recepción por parte del espectador, su grado de reconocimiento de las imágenes que se le presentan, pero también su grado de percepción del proceso de creación de sentido nuevo que ha tenido lugar.

- WEES distingue 3 variantes de acuerdo al grado de manipulación del material:

1. “PERFECT FILMS”: se presenta sin alteraciones tal y como se ha hallado. Es la aplicación literal de la idea de material encontrado. (cine experimental)
2. “OPTICAL PRINTING”: el material base se ha sometido a todo tipo de intervenciones, exceptuando la operación de montaje (en el sentido semántico de creación de sentido por yuxtaposición). El objetivo no es alteración del contenido

semántico del material apropiado, su interés se concentra en el film desde un punto de vista matérico, textural, etc. (cine experimental)

3. REMONTAJE: representa la mayoría de los trabajos del found-footage. Se subdivide en 3 subgrupos:

- a. COMPILACIÓN: del cine documental, pertenece al realismo, entendido de manera literal de compilación.
- b. COLLAGE: del cine vanguardista, pertenece al modernismo, trata al material de forma crítica o dialéctica.
- c. APROPIACIÓN: video-clips, pertenece al posmodernismo, el sentido del material se pierde.

- En toda operación de remontaje la recontextualización es ineludible pero no siempre tiene el mismo significado.

FAROCKI: DESCONFIAR DE LAS IMÁGENES

El autor explica algunos usos de la tecnología que se emplean para cuestiones relacionadas a las ventas, las guerras, tratamientos psicológicos; por medio de videojuegos, vr, animaciones digitales:

● **TRABAJADORES SALIENDO DE LA FÁBRICA**

- La película de los hermanos Lumiere (1895) dura 45 segundos y muestra 100 empleados saliendo de la fábrica por dos portones y abandonando la imagen por ambos lados.
- En avisos publicitarios hay 2 temas que producen pavor: la muerte y el trabajo fabril
- La película de los Lumiere se convirtió en precursora de las cámaras de vigilancia que hoy en día producen una cantidad infinita de imágenes para proteger la propiedad privada.
- Los individuos que atraviesan el portón tienen algo en común fundamental:
 - > Representan nociones como la de “explotados”, “proletariado industrial”, “sociedad de masas”, etc.

Esta apariencia colectiva no dura mucho, Los obreros se transformarán en individuos ni bien atraviesan el portón (es la parte que recuperan las películas de ficción)

- El portón constituye el límite entre la esfera resguardada de producción y el espacio público.

● **MIRADAS QUE CONTROLAN**

- Investigación para una película “Imágenes de prisión”: El guardia hará un llamado de advertencia y disparará una vez con balas de goma. Si los presos no cortan la pelea, el guardia utilizará balas de plomo. Las imágenes son mudas, del disparo sólo vemos el humo de la pólvora que cruza la imagen.
- Las peleas en el patio parecen salidas de un videojuego barato. Es difícil imaginarse una representación menos dramática de la muerte.

● **PLANO AMERICANO-NOTAS DE UNA PELÍCULA SOBRE CENTROS COMERCIALES**

- Los mapas electrónicos son un desarrollo militar que se utilizaba en un principio para controlar los misiles de crucero:
 - > “AnySite”: mapa electrónico - Al clicar en una posición específica, se selecciona la ubicación del negocio, en este caso de un centro comercial.
 - > “CAP Risk”: mapa electrónico - promedia los datos demográficos de los barrios para poder realizar predicciones sobre la delincuencia.
- Elementos en común de los centros comerciales:
 - > ENTRADA: en gral. no tienen entradas muy impactantes lo que podría significar que tienen consciencia de su poder de atracción y eligen expresarla de esa manera.
 - > UMBRAL: Victor Gruen - quería lograr que el público entrara en una suerte de trance ni bien atravesara el umbral - Efecto Gruen
 - > PEOPLE COUNTER: las cámaras de video vigilan las entradas y un dispositivo transforma las figuras humanas en cifras.
 - > RALENTIZACIÓN: Preisser - diseñó un código para la circulación peatonal. Qué distancia debe haber entre dos visitantes al caminar o cuando uno de ellos se adelanta a otro. El

objetivo es que la cantidad de personas no genere ni una sensación de opresión ni de vacío. La distancia ideal sería en la que un visitante vea desde la cabeza hasta más o menos las rodillas del otro.

> DIRECCIÓN: cuando entramos a un centro comercial por lo general dirigimos la mirada primero hacia la derecha. La razón es que el peatón está completamente condicionado por sus costumbres automovilísticas.

> DISPOSICIÓN NEGOCIOS: la disposición de los negocios debe funcionar de la misma forma que “el camino hacia el trabajo en la calle”, estableciendo un vínculo entre necesidades y las sub-necesidades. El olor de comida perjudica la venta de ropa, mientras que el aroma de las esencias de baño es el mejor estímulo para las compras.

> SONDEO: en cámara rápida se puede ver el flujo de visitantes, los lugares no frecuentados, los sitios donde pasan sin detenerse o dónde se junta una muchedumbre sin haber un local a la vista. Los amplios pasillos que recorren el centro comercial siempre están llenos de obstáculos (macetas, asientos, etc). Incluso las alfombras o los colores del suelo sirven para conducir el caudal de peatones.

> 8 SEGUNDOS: es lo que precisa un peatón para pasar por delante de una vidriera de tamaño estándar. En ese tiempo la exhibición de productos debe lograr atraer la atención del público.

> DISPOSICIÓN PRODUCTOS: especialistas pueden diseñar las góndolas mediante programas informáticos. La dirección de mirada de izquierda a derecha, que indica que el artículo más caro debe estar a la derecha. Por eso es que se puede lograr la compra impulsiva.

- **LA GUERRA SIEMPRE ENCUENTRA UNA SALIDA**

- En el cine narrativo, las imágenes hechas desde la posición de una persona se denominan “subjetivas”.

- Las animaciones recurren con frecuencia a perspectivas complicadas o imposibles para una cámara. Los dibujos animados reclaman la ubicuidad del punto de vista que el cine no posee.

- La guerra se muestra como juego de niños. En las imágenes con la mira en el centro en general no vemos personas > el campo de batalla se muestra desierto. Las imágenes militares no proveen imágenes en las que se vean vehículos (llevan a concluir la presencia humana), mucho menos imágenes que muestran personas desarmadas en la zona de ataque.

CLASE 7:

LOSILLA: TAUTOLOGÍA Y METACINE

- El posmodernismo de los 80 puede contemplarse como una repetición de esquemas, un comentario irónico sobre el propio pasado del cine y sus mecanismos.
- **CINE DENTRO DE CINE** (La rosa púrpura del Cairo): (80s) ya no hacía falta mostrar una pantalla o una cámara en una película para que ésta pudiera hablar del cine. El acto autorreferencial. El enfrentamiento entre lo real y su réplica, entre un universo de ilusiones y lo que pretendía reflejar. De un relato de un Hollywood dorado a su propio reflejo en un universo ya decadente y marchito donde importa más la sombra que la figura que la proyecta, la apariencia que la realidad que la sustenta.
- Culminación en los 50 cuando muere el clasicismo. Si el clasicismo establecía una relación de poder dialéctica con la realidad, el manierismo la aborda de igual a igual porque el cine ya alcanzó ese estadio en el que su propio mecanismo de reproducción se revela ante el espectador como un simple imitador de la naturaleza.
- El proceso que va desde el tratamiento del cine dentro del cine como puro idealismo tautológico hasta su aprehensión como mecanismo de conocimiento del medio y de la realidad, es un itinerario del cine que debe ser entendido como descubrimiento del efecto de las cosas en uno mismo, etapa previa a la del cine entendido como descubrimiento de las cosas en sí mismas, que es a donde parece dirigirse el cine moderno. Así, la mostración del cine dentro del cine alcanza el estadio de la modernidad, de la tautología convertida en metacine.

CANET: EL METACINE COMO PRÁCTICA CINEMATOGRAFICA

- METACINE: ejercicio cinematográfico que permite al cineasta reflexionar sobre su medio de expresión a través de su práctica, en el que el cine se mira al espejo con la pretensión de conocerse mejor. De forma deliberada, dirige la atención hacia su naturaleza ficcional a través de la reflexión sobre su propia actividad.
- PATRICIA WAUGH define meta ficción como: el común denominador de esta práctica es cómo se crea ficción al tiempo que se hacen declaraciones sobre la creación de esa ficción. 2 procesos que conviven: la creación y la crítica.
- Aunque parezca que el metacine haya nacido con la posmodernidad cinematográfica, más bien se trata de una tendencia que ha recorrido la historia del cine. Viene practicándose desde sus orígenes, posiblemente debido, como acabamos de ver, a la influencia ejercida principalmente por el medio literario. Ahora bien, lo cierto es que con la posmodernidad ha alcanzado mayor popularidad; hasta tal punto que podemos afirmar que la práctica meta-cinematográfica es uno de los síntomas de la misma.
- El texto posmoderno ideal es, pues, un "metatexto", o sea, un texto sobre textos o sobre la textualidad, un texto auto-reflexivo y auto-referencial.
- Antes de la posmodernidad llegó la modernidad, y con ella una postura abiertamente crítica sobre lo que significaba e implicaba cierta práctica cinematográfica: aquella que resultaba excesivamente industrializada y amanerada.
- El metacine se puede dividir en 2 categorías genéricas que describen las dos prácticas básicas que lo definen:
 - **Reflexividad Cinematográfica**: se centra en los procesos y mecanismos de creación y recepción cinematográfica.
 - **Reflexividad Fílmica**: dirige su mirada hacia la herencia fílmica.

REFLEXIVIDAD CINEMATOGRAFICA

- Al configurarse el cine como industria, la mirada se fue desviando de los propios mecanismos fílmicos hacia las características que iban definiendo la industria.
- Las películas de Hollywood tienen el propio Hollywood como tema y se centran en el proceso de producción de una película.
- En los 50, la reflexividad surge como crítica al status quo imperante.
- 2 prácticas:

- Aquella que hace visible el proceso de creación de una película (creación de enunciado).
- Aquella que lo hace de la propia película, de su propio enunciado.

REFLEXIVIDAD FÍLMICA

- No se centra tanto en la creación como en la apropiación de la herencia cinematográfica.
- La mirada, a diferencia de la anterior, no se dirige hacia el proceso de construcción de una película en sí, sino, hacia “el juego de espejos que una película mantiene con otras”. La constante interpretación de la historia fílmica es un ejercicio de reciclaje del pasado en el presente.
- Nos conduce al concepto de INTERTEXTUALIDAD.
- La mirada retrospectiva a la herencia cinematográfica puede ser articulada siguiendo 2 estrategias:
 - RE-ESCENIFICACIÓN: alusión re-escenificada, del pasado cinematográfico en el presente diegético.
 - APROPIACIONISMO: apropiación del pasado y el modo en que dialoga con el material no apropiado.

CLASE 8:

MACHADO: PRE-CINE Y POST-CINE EN DIÁLOGO CON NUEVOS MEDIOS

- Es imposible constatar fechas concretas referidos a los inicios del cine. No podemos limitarnos a nombrar eventos cuyas fechas se conocen. Cualquier marco cronológico del cine que los historiadores elijan como inaugural siempre será arbitrario, ya que el deseo y la búsqueda del cine son tan viejos como la misma civilización.
- La historia técnica del cine, la historia de su productividad industrial, tiene poco que ofrecernos para una comprensión amplia de su nacimiento y el desarrollo.
- El cine fue inventado a ciegas, según un método empírico de prueba y error. Esto viene a demostrar que las máquinas pueden funcionar aún cuando las teorías en las que se basan están equivocadas.
- El fenómeno de persistencia de la retina no tiene nada que ver con la síntesis del movimiento. Lo que salvó al cine como inversión técnica fue la existencia de un intervalo negro entre la proyección de un fotograma y otro, intervalo que permitía atenuar la imagen persistente que era retenida por los ojos.
- FENÓMENO PHI: si 2 estímulos se exponen ante los ojos en diferentes posiciones, uno después de otro y en pequeños intervalos de tiempo, los observadores notan un solo estímulo que se mueve de su posición inicial a una segunda - es una producción de la psiquis y no una ilusión del ojo.
- El cine trabaja con un movimiento falso, con la ilusión de movimiento, ya que lo que hace es congelar instantes. La ilusión cinematográfica opera como movimiento abstracto.
- CINE: sistema de recursos expresivos que tiene por un lado, la síntesis del movimiento y la duración por la rápida exhibición de las imágenes fijas separadas, y por el otro lado, la proyección de estas imágenes sobre una pantalla blanca instalada dentro de una sala oscura, con su acompañamiento sonoro, para una gran audiencia.

RUSSO: LO VIEJO Y LO NUEVO, QUE ES EL CINE EN LA ERA DEL POST-CINE

- Mediados de siglo XX marca el inicio de una conciencia abrupta de pérdida en el arte cinematográfico. Luego de ser reconocido como arte decisivo y formador de conciencias en la posguerra y de la mano de movimientos como el neorrealismo italiano, con su propuesta de reconexión reparadora entre cine y mundo, el cine vivió el drama de un desplazamiento.
- El cine había pasado de un medio estrella y arte mayor, a ocupar un lugar más restringido como máquina de y como arte de masas pero en crisis, vinculado a las dramáticas transformaciones del hombre contemporáneo luego de los campos de exterminio, la bomba atómica, devastación masiva y la amenaza de una aniquilación definitiva para la cual ya estaban dadas las condiciones.
- El cine ya no imperaba solo en el mundo de las imágenes que aparecían en pantalla. Otras imágenes desde pequeñas e inestables pantallas multiplicaban la experiencia audiovisual (inicio de la TV). El universo audiovisual se torna más complejo, masificado.
- **"MUERTE DEL CINE"**: (Debord) una conciencia de fugacidad, la evidencia de cierta condición efímera inherente a este arte cuyas imágenes se deterioran en el acto mismo de cada proyección, o son acechadas por todo tipo de factores degradantes en su misma situación de almacenamiento, a lo largo de períodos de tiempo medidos en pocas décadas. Un arte moderno, joven y mal dispuesto al envejecimiento. Un arte del presente pero con poca perspectiva de futuro.
- GREENAWAY: Todo lenguaje artístico tiene 3 períodos: la aparición, la consolidación, el declive. En el caso del cine, los representantes de cada período serían: Eisenstein, Welles, Godard. 10 y 20s: se crea el lenguaje cinematográfico clásico. 60s se repiensa sus fundamentos. Con la aparición de algo distinto, se vuelve al principio: ya había cierto lenguaje pero se transforma en algo nuevo. "Cada medio debe ser re-desarrollado, de otro modo seguiríamos mirando las pinturas de las cavernas. Los nuevos medios electrónicos significan que se ha ampliado el potencial de expansión de lo que llamamos cine".

- "POST": da una cobertura general para cierta modalidad de lo nuevo que sólo se definiría por lo que deja atrás. Post-Cine, Post-Fotografía, Post-Televisión, etc. Un medio "mata" a su antecesor. Los nuevos medios encuentran su relevancia cultural cuando revalidan y revitalizan medios más antiguos. Los nuevos medios sólo pueden imponerse como "nuevos" y ser rápidamente aceptados e incorporados socialmente por lo que tienen de "viejos" y familiares.

STAM: TEORÍAS DEL CINE. CAPÍTULO POST-CINE

- CULTURA VISUAL: heterogéneo campo de intereses cuyo epicentro es la visión y la importancia de lo visual a la hora de producir significado, de canalizar las relaciones de poder y de configurar las fantasías de un mundo contemporáneo en el que la cultura visual no es simplemente parte de nuestra vida cotidiana, sino que ES nuestra vida cotidiana.
- La cultura visual se pregunta sobre la mirada del otro - integra el PANÓPTICO de Foucault.
- Nuevas tecnologías audiovisuales han generado un nuevo cine y un nuevo espectador. Blockbusters, posibilitados por enormes presupuestos, innovaciones en el sonido, ha favorecido el cine de la sensación: "un espectáculo de sonido y luces".
- LAURENT JULLIER denomina "películas concierto": fomenta un montaje fluido y eufórico de imágenes y sonidos que no remite tanto al Hollywood clásico como a los videojuegos, videos musicales y la embriaguez de un parque de diversiones.
- BIOCCA: este cine se hace INMERSIVO, el espectador está dentro de la imagen en lugar de estar frente a ella. La sensación predomina sobre la narración, el sonido sobre la imagen. El espectador ya no es el amo de la imagen sino el habitante de la imagen.
- La imagen digital hace posible cualquier imagen: las imágenes ya no son garantía de verdad visual.

CLASE 9:

HOBERMAN: EL CINE DESPUÉS DEL CINE

EL MITO DEL CINE TOTAL

- BAZIN: caracterizó el cine como un fenómeno idealista y a la creación cinematográfica como una empresa intrínsecamente irracional.
- CINE TOTAL: la búsqueda obsesiva de esa representación completa de la realidad.
- MITO DEL CINE TOTAL: “la recreación del mundo en su propia imagen” - el realismo integral del medio ya estaba predicado en la mirada imparcial de la cámara, así como en la reacción química mediante la cual la luz deja una huella auténtica en la emulsión fotográfica.
- En la década del 90, se produce un divorcio entre la fotografía y el mundo, vinculado a la llegada del Photoshop y otras herramientas de edición digital. La fotografía pasó a ser un elemento o subconjunto de la gráfica.
- La edición digital es una técnica que se presta a la producción de mentiras útiles. La fotografía puede conservar sus poderes de semejanza, pero pierde su veracidad. El avance de esta nueva modalidad provoca crisis de fotografía, finalmente reemplazada pero no el deseo de filmar la imagen en movimiento.

EL NUEVO REALISMO

- Psicoanalizando las películas del siglo XXI, observamos síntomas de 2 tipos de angustia:
 - **ANGUSTIA HISTÉRICA**
 - **ANGUSTIA OBJETIVA:** se manifiesta tanto en un reconocimiento de que el medio cinematográfico está en decadencia debido a diversos factores como lo son la falta de recursos económicos, disminución de público masivo, el cierre de laboratorios, falta de fondos de industrias nacionales, etc. Pareciera haber un irreversible sentimiento extendido entre los interesados en el cine de que la cultura cinematográfica está desapareciendo.
- La angustia objetiva es también un factor de “voluntad digital”: el modo en que la tecnología de CGI pareciera rehacer el mundo, mientras que las películas al haber renunciado a su relación privilegiada con lo real, son en cierto sentido, obsoletas.
- DOGMA 95 (restricciones originales):
 1. Rodajes en locación real. El decorado debe ser original de la locación.
 2. No puede utilizarse música de fondo. El sonido no puede ser mezclado separado de las imágenes.
 3. Todo debe ser grabado con cámara en mano.
 4. La película debe ser en color, no se permite iluminación artificial.
 5. Queda prohibido el uso de efectos ópticos y filtros.
 6. La película no debe tener una acción superficial.
 7. Se prohíbe la alineación temporal o geográfica.
 8. No se aceptan películas de género.
 9. Formato de película final: 35mm - 4:3
 10. El nombre del director no debe aparecer en los créditos.
- Lo que diferencia al dogma del cinema verité es la presencia de actores.

LA FERLA: EL FUTURO DEL CINE DIGITAL

- **De qué modo la convergencia entre el cine que hemos conocido y el cine digital cambia la forma de pensar la imagen y el relato que se construye.**
- La mayoría de los realizadores han cambiado poco su forma de pensar la imagen y su narrativa, salvo por sus funcionalidades, los costos, y los procesos de la producción, el cine digital ha sido a nivel conceptual un simple reemplazo.
- Es en la postproducción que se establece la estructura de una obra sin guión, sin plan de rodaje, sin actores, que elude la sala cinematográfica para su exhibición. Los medios digitales redefinen la verdadera identidad del cine.

- **Harun Farocki planteó que ya no era necesario filmar para hacer cine, que en el mundo todo estaba siendo registrado. En este mundo en que cada persona es una cámara, cómo es posible crear relatos con un punto de vista original.**

- Farocki fue claro en relación con el determinismo poco dinámico en la producción de imágenes propias y cuestiona su función ideológica de originalidad. Son los grandes desplazamientos de Farocki, uno de los cuales fue operar con archivos, el siguiente fue pasar al campo expositivo del arte contemporáneo y exhibir su obra bajo la práctica de la instalación.

- La difusión online no reemplaza al espectador de cine, para el caso de este objeto digital su intensidad discursiva no se debilita y resulta coherente considerando las posibilidades del streaming que encuentra un producto genuino en soporte digital. Si bien lo numérico no acapara la atención de la mente y el cuerpo, se genera otra percepción en el medio frío informático y el masajeo retiniano de los píxeles.

- **De qué forma el audiovisual computarizado permite la conservación eficiente de la memoria. Cómo impacta en América Latina, un continente con una tendencia histórica al olvido.**

- La conformación de archivos se ha visto afectada por los cambios tecnológicos que han convertido al audiovisual en un proceso informático.

- La compulsiva digitalización de la información de la información ha variado la concepción clásica de los archivos, en su materialidad, concepto e ideología.

- En América Latina el archivo de películas de largometraje, de mucha mayor visibilidad y reconocimiento, está aún disperso e incompleto, siendo crítico su estado de relevamiento y conservación.

- Gran parte de la producción fílmica del continente del siglo pasado está definitivamente perdida: hablamos de los acervos del cine experimental, de vanguardia y underground, el videoarte, las instalaciones, las variadas prácticas en soportes digitales, de las cuales ni siquiera existe un relevamiento comprensivo. La posibilidad de acceso, consulta y exhibición pública de estos materiales es central para abordar el estudio de las artes audiovisuales, para construir una memoria de sus más significativas manifestaciones a lo largo del tiempo.

- **Cuál imagina que es el futuro del cine digital.**

- El futuro del cine digital, como la post-pandemia, es hoy. Impuesta la simulación numérica de los procesos de producción, circulación, exhibición, y consumo de lo que una vez fue el cine, en su soporte y dispositivo, se verifican algunas tendencias significativas.

- La traumática reducción del público de sala frente al crecimiento del consumo del audiovisual por streaming es un hecho consumado. Las redes monopolizan la circulación de imágenes en movimiento a través de servicios programados online, personalizando los vínculos automatizados con cada usuario.