



UNIVERSIDAD DEL CINE

COLECCIÓN TESIS DIGITALES N° 2

El Webdoc: el documental político
y el usuario emancipado

Gonzalo Murúa Losada

2020

El Webdoc:

El documental político y el usuario
emancipado



UNIVERSIDAD DEL CINE

Gonzalo Murúa Losada

El Webdoc:

El documental político y el usuario emancipado

Universidad del Cine

Buenos Aires

2020

Colección Tesis Digitales N°2

Murúa Losada, Gonzalo Pablo

El Webdoc : el documental político y el usuario emancipado / Gonzalo Pablo Murúa Losada ; prólogo de Jorge La Ferla. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Universidad del Cine, 2020.

Libro digital, PDF - (Tesis digitales / 2)

Archivo Digital: descarga

ISBN 978-987-26443-4-5

1. Cine Documental. 2. Sistemas Interactivos. I. La Ferla, Jorge, prolog. II. Título. CDD 791.43

Contacto con el autor: gonzalo.murua.losada@gmail.com

Contacto Editorial Universidad del Cine: editorial@ucine.edu.ar

[Consultar la actividad editorial de la Universidad del Cine](#)

Otros formatos disponibles: EPUB / MOBI

ISBN: 978-987-26443-4-5

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Colección Tesis Digitales N°2

- La Universidad del Cine autoriza la libre descarga y distribución del presente material sin fines comerciales, respetando la integridad del texto y citando su autor, título y editorial.
- Las opiniones y contenidos de la presente publicación no constituyen ni representan necesariamente el pensamiento institucional de la Universidad del Cine, sino que son de exclusiva responsabilidad del autor



Recomponer al espectador de cine

Prólogo por Jorge La Ferla

Es un gusto escribir esas líneas, breves por cierto como debe ser todo prólogo, sobre esta nueva publicación de Gonzalo Murúa Losada, que culmina otra investigación en el marco académico de la Universidad del Cine, considerando las relaciones entre el cine y las nuevas tecnologías. Este estudio, analiza las diversas expansiones del cine documental hacia la imagen electrónica, la informática y su circulación en las redes. Un tema que es casi una entelequia, según la manera de abordarlo o nominarlo; que se afirma como lenguaje en la práctica artística con imágenes tecnológicas y que resulta un discurso que Murúa Losada relaciona con las funciones originales de cine político y de vanguardia. Esta historia, aún por escribir en todas sus dimensiones, y aún poco desarrollada por la academia y los ámbitos cinematográficos, encuentra en este libro un antecedente significativo para abordar un tema central de la contemporaneidad. Por cierto, que este escrito continúa el libro anterior del autor, *El píxel hace la fuerza: narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones*, (Universidad del Cine-Elaleph.com, Buenos Aires, 2016) resultado de su tesis de licenciatura, el cual ofrece una visión comprensiva e histórica de los videojuegos tanto en sus propiedades significativas como en sus vínculos con el cine.

Esta vez el tema de estudio es el *webdoc* en su especificidad y en referencia comparativa con las vertientes del cine documental a lo largo de su historia. En estos recorridos se consideran los diversos soportes, por ejemplo, el video analógico en tanto que intermedio entre el cine y el digital en sus usos experimentales. Murúa Losada revisa la consiguiente transformación de la imagen electrónica analógica en informática que implicó el empoderamiento de los ordenadores como máquinas de procesamiento audiovisual y analiza, en el último capítulo, la circulación de la imagen en movimiento en Internet.

Así es como el primer capítulo del libro propone el paso del analógico al digital, la investigación estudia un tema clave como puede ser la recepción de aquel espectador de sala convertido en usuario que interactúa con un cine navegable y

programado. Son estas contaminaciones entre el cine tradicional y el documental interactivo las que determinan otros procesos de realización, escritura y recepción, como parte de una praxis para concebir un documental para las redes. Murúa Losada analiza conceptos de referentes pioneros en el tema, como Arlindo Machado y Lev Manovich, quienes en su momento sentaron las bases de un pensamiento abarcador sobre el audiovisual tecnológico y los nuevos medios en sus múltiples relaciones y variables.

El tercer capítulo es central, pues propone una relectura innovadora de aquel tercer cine latinoamericano de vanguardia, que se destacó por rupturas formales y que sentaría las bases para considerar las propuestas abiertas y no lineales. El caso de estudio y referencia es una película emblemática como *La hora de los hornos* que pretendía un espectador atento y activo en el que lo militante era una forma de pensamiento.

A partir de la lectura de este libro, se derivan problemáticas centrales para seguir considerando el estudio de un documental programado y diseñado para las redes en donde la escritura de algoritmos es una de las opciones expresivas para una estructura dinámica que propone un diálogo con el espectador en narrativas que expanden el género documental.

Es el campo de la enseñanza del cine, el que se encuentra conmovido, por la irrupción de la imagen electrónica y por la actual confluencia de todos los medios en su carácter numérico. Por eso es que este libro está destinado a los estudiantes de cine y comunicación que sabrán apreciar este ensayo comprensivo que propone romper con los discursos del efecto cine del simulacro digital. Es la práctica documental la que toma en cuenta estos cambios tecnológicos significativos proponiendo un modelo diverso de realizador y espectador emancipados.

Jorge La Ferla

Introducción

En este trabajo estudio las nuevas tecnologías que se manifiestan, entre otros modos, a través de los *webdocs* dentro del cine documental. A partir de la investigación y el análisis de estos nuevos hipermedios, doy cuenta de los cambios en el nuevo cine digital que materializó su sueño con el surgimiento de una nueva interface: el ordenador. Este nuevo dispositivo resignifica lo que hasta ahora pensábamos del cine clásico, aunque ya desde el cine digital *offline* se inaugura esta cuestión. Como afirma Manovich: “A medida que la tecnología tradicional del cine está siendo universalmente sustituida por la tecnología digital, la lógica del proceso cinematográfico se está redefiniendo (2001, p.365)”.

El marco teórico que utilizo en esta investigación se centra, en una primera instancia, en la historia del soporte cinematográfico y en el análisis de su evolución a través del tiempo. Autores como Schaeffer, que analizan la materialidad del soporte, o como Machado, que encara su aura ideológica servirán de referencia.

Por otro lado, en este trabajo me propongo pensar en cómo la lógica del cine cambia y con ese cambio transforma a los espectadores. Cuando entra en juego el sujeto, me baso en las teorías de la recepción y en cómo el espectador es una figura clave en el proceso del cine. De esta manera, aspectos como la identificación con la pantalla desarrollada desde una perspectiva psicoanalítica serán encarados por Christian Metz y Jean Louis Comolli. Siguiendo esta línea, también utilizo los conceptos de La Ferla, Lipovesky, Baudrillard, que analizan tanto las consecuencias estéticas de la extinción del soporte analógico como el surgimiento del digital.

En la segunda parte de este proyecto, estudiaré el cambio del rol del espectador a través del tiempo y cómo determinados filmes y movimientos en el cine fueron modificando su participación. Así, llegaremos al *webdoc* donde la narración avanza por la propia voluntad del usuario. Aquí servirán de marco, tanto el análisis teórico del espectador como sujeto (Casetti, Ranciere, Oudart, Stam) como de momentos históricos donde el cine se centró en el despertar de los espectadores (Solanas, Getino, Bertetto, Didi-Huberman).

En la tercera parte desarrollaré el cine documental político como un nuevo proyecto de recepción y como paso previo a la emancipación del espectador que deviene en usuario. El estudio de la historia del cine político en Argentina que realizan Bernini y Lusnich nos permitirá pensar en ciertos aspectos del espectador; vinculándolos con filmes y generaciones de directores comprometidos con la coyuntura argentina de aquel entonces. Haremos uso también del film *La hora de los hornos* y el manifiesto desarrollado por el Grupo Cine Liberación.

Para finalizar, investigaré la “muerte del espectador” y el surgimiento del usuario en la era de las revoluciones moleculares planteada por Guattari. La teoría de la revolución molecular será desplegada con el texto original del autor así como el texto de Andrea Molfetta que la explica. Repasaremos el contexto del surgimiento de esta nueva era digital tomando los estudios de Manovich como referencia. En cuanto al *webdoc*, tema central de esta tesis, tomaré como antecedente a las teorías generadas por Gaudenzi, Gifreu, Berenguer y al sitio web Moments of Innovation de MIT, ya que consisten en desarrollos innovadores sobre el tema al considerar obras y generar una taxonomía de los materiales que aún hoy en día siguen produciéndose.

En particular, circunscribo el tema de investigación al *webdoc* como una síntesis del cine y la tecnología digital que es posibilitada por medios interactivos, puntualmente Internet.

Uno de los principales factores a tener en cuenta son las nuevas tecnologías de la comunicación. Los dispositivos tecnológicos como medio de expresión han cambiado de forma radical y surge la necesidad de analizar dichas transformaciones. Los estudios de cine han hecho especial hincapié en la centralidad de la cámara como dispositivo de captura de “la realidad”; sin embargo, es necesario seguir reforzando los estudios que ponen énfasis en el soporte sobre el que se imprime dicha captura. Es importante resaltar el cambio de los formatos, el pasaje de lo analógico al mundo digital, pero además, comenzar a analizar más en profundidad la era de lo digital, el pasaje del *offline* al *online* y las nuevas dimensiones narrativas y estéticas que este período inaugura desde la creación a la recepción.

Estos cambios en la especificidad del dispositivo y la posterior “democratización” del modelo digital no son inocentes; sin embargo, no siempre los objetivos dentro de un mundo globalizado pueden ser controlados y dirigidos por las manos invisibles del mercado. El digital abre nuevos senderos, comienzan a surgir *glitches*, pequeñas fallas en el sistema que no fueron concebidas, pero que los artistas manipulan en pos de cuestionar al propio dispositivo y a la cárcel narrativa del *offline*.

Desde los años ‘60, a partir del posestructuralismo, lo real comienza a ser visto como una construcción, un mundo mediado no solo por dispositivos de captura o reproducción sino también por ideología, lenguaje, cultura, etc. A nivel imagen, el

universo técnico evidencia estos hechos; el propio proceso de grabación y postproducción está plagado de instancias que dan cuenta de lo distorsionado de la imagen. Algunos ejemplos se presentan con claridad en la postproducción donde ciertos espacios de la imagen son reemplazados por bits durante la codificación (códecs); la manipulación a través del CGI (Computer Generated Images) o el retoque de color que altera desde el tono de un puñado de hojas hasta el color entero de una pared, buscando así generar nuevas sensaciones. Estos ejemplos, de popular conocimiento, y que se exponen con orgullo en los especiales de cada película, ponen en duda la “realidad” que parecía celebrarse en la impresión de imágenes del material fílmico. Las nuevas variables digitales comienzan a resquebrajar el cine documental como prueba de lo real.

Entonces, debemos preguntarnos: ¿Qué sucede con los espectadores dentro de este cambio? Este trabajo intenta redefinir cuál es el lugar del espectador y el surgimiento de un nuevo espectador. Numerosos autores y directores han tenido como pretensión elaborar textos que dialoguen con el espectador de forma tal que activen su mirada, incluso en algunos casos haciéndolos cambiar la dinámica de la recepción, rebasando la sala de cine al generar un cine expandido¹. Dicho espectador no funciona únicamente como veedor del film sino que se convierte en actor, involucra su cuerpo en el cine incluso poniéndolo en riesgo, -pensamos en momentos históricos donde visualizar un tipo de film era peligroso-. Aquí me interesa resaltar las prácticas cinematográficas realizadas por el Cine de Liberación de Pino Solanas y Octavio Getino, de fines de los años ´60. Dicho grupo plantea cuestiones como el deslizamiento del autorcentrismo al lectorcentrismo, la asunción del carácter performativo de la enunciación artística y su dimensión estética y

ética. Prácticas y consecuencias de la recepción similares se manifiestan de forma directa o indirecta en ciertos postcines como los *webdocs*.

El espectador clásico estaba involucrado en el texto fílmico por estar contemplado dentro de la instancia enunciativa que proporcionaba placer a través de la inmersión en la narración y el descubrimiento de un nuevo lenguaje que film a film era una aventura. Durante el cine moderno, el director del cine analógico desarrolla determinados elementos para activar la mirada del espectador. En ese momento, como afirma Bettetini, el espectador se vuelve una prótesis simbólica:

El efecto ilusorio de los signos fílmicos satisface la actividad de sus sentidos, pero la conciencia de su inmaterialidad produce insatisfacción y esa insatisfacción es la que le lleva a integrarse en el papel del productor simbólico y buscar una relación sustitutiva de lo físico: puede decirse, así, que el cuerpo del espectador 'prolonga' su acción constituyéndose 'otro' de naturaleza simbólica, construyéndose una verdadera y propia prótesis simbólica (1984, p.36).

Por otro lado, en la era del cine digital dicha prótesis se ha quebrado. El espectador no puede completarse más a sí mismo en la relación de espejo que produce el cine, sino que necesita ir más allá, "atravesar la pantalla" (Manovich, 2001).

Es el cine político quien se presenta como pionero, aun siendo contenido en un formato analógico, en pretender un cambio de miradas del espectador. Como mencionaba anteriormente, esta cuestión de activar la mirada generando un espectador activo se presenta con claridad en el cine moderno argentino a través del Grupo Cine

Liberación, que realiza el film *La hora de los hornos* (1968) de Pino Solanas, y que se propone una nueva forma de cine denominada Tercer cine. Este cine replantea el modo de producir, filmar y distribuir los films que originalmente (en un primer y segundo cine) estaban atados al mercado y a las lógicas industriales del neoliberalismo. El viejo cine tiende a dominar la mirada del espectador, a *pasivizar* su modo de recepción generando durmientes que no se cuestionen la realidad.

A la vez, resulta pertinente observar el diálogo entre *La hora de los hornos* dentro del cine político en soporte analógico *offline* y los *webdocs*² dentro de los postcines *online*. Ambos subrayan la necesidad de la mirada activa del espectador; uno, a través de los elementos estéticos (uso de la voz en *off* que interpela, intertítulos entre planos con mensajes contundentes, sonido incidental y extradiegético para reforzar dichos elementos, etc.) sumado a estrategias de exhibición (cine debate que incluso propone mudar el montaje del film); y el otro, a través de la nueva tecnología digital convergente y transmediática (uso de la interactividad, aprovechamiento de diferentes soportes y formas de contar, expansión de la historia en diferentes plataformas, participación activa del usuario en el avance de la narración, etc.).

Es importante plantear el cine de ambos períodos como un ensayo político que nos obliga a actuar aquí y ahora. En el caso del *webdoc* esa toma de decisiones y exigencia de acción es facilitada por el propio dispositivo que proporciona un mundo *online* donde algunos usuarios conforman redes colaborativas por luchas comunes. Este fenómeno se da por la propia lógica del dispositivo que requiere de nuestra participación para generar nuevas narrativas. De todos modos, detrás de estas dinámicas y algoritmos hay un gran potencial y resarcimiento económico que el capital no deja de considerar; el

consumo se multiplica gracias al mundo *online* pero también la red permite alojar y exponer pequeñas brechas. Son ese tipo de huecos los que atraviesan en su momento Solanas y Getino dentro del imperio del cine analógico al proponer su Tercer cine, quien vendría a superar y develar las estrategias del Primer y Segundo cine que no dejan de responder a un proceso de acumulación de capitales. En cuanto a *La hora de los hornos* la acción sería empujada por la propia realidad activada por la reflexión en la sesión posterior al film. Cada vez que terminaba la película el debate era la parte fundamental, la interacción persona a persona generaba ese plus que daba pie a imaginar una revolución posible.

Así como el cine de ficción coqueteó con las clases dominantes, y el documental ejerció su compromiso con el mundo histórico, hoy es relevante volver a preguntarse ¿cuál es la tarea del cine ante los nuevos modos de ver?

¿De qué modo o cómo el espectador-actor propuesto en *La hora de los hornos* puede encontrarse redefinido en el *webdoc* contemporáneo? Es en este punto donde encontramos un problema: la pérdida de identificación y posterior decaimiento del cine como industria y un espectador que cada vez deviene más usuario, encontrando satisfacción en los nuevos dispositivos tecnológicos que expanden su narrativa a través de los transmedia.

La pregunta que pretende responder esta tesis es si el *webdoc* puede pensarse como una actualización, tendiendo vínculos y no olvidando los diferentes procesos históricos, de lo que fue pensado en la obra de Solanas-Getino, definiendo un nuevo actor que excede la sala alojándose en nuevos dispositivos; y cómo, eventualmente, puede constituirse en una nueva llave política.

En este sentido, la hipótesis de este trabajo será indagar si el germen del usuario del *webdoc* contemporáneo se puede encontrar en el concepto de espectador-actor y la dinámica interactiva planteada en *La hora de los hornos*".

Capítulo 1: El pasaje analógico digital, nuevas hipermediaciones

Iluminando el camino.

Los senderos del pensamiento son oscuros y complejos; no siempre desde un primer instante tendremos un panorama acertado de la cuestión. El inicio de esta investigación se propone iluminar un primer camino que trata específicamente sobre el pasaje del cine analógico al cine digital, teniendo como objeto analizar el impacto de los cambios de soporte. A su vez, da importancia al aspecto ideológico de la tecnología como resultante de un cambio de pensamiento (y no al contrario).

Este recorrido toma dos ejes indispensables; en primer lugar, piensa en el *arché*³ (origen y estructura primaria) y analiza la materialidad del soporte del cine. Las mutaciones serán los sismos que mueven el estatuto de la imagen cambiando su especificidad y el diálogo con su lector, un elemento central en este estudio. Para ello, se adoptará el método que invoca Schaeffer en *La imagen precaria* (1990) donde analizar la imagen se trata de una inversión de las prioridades:

(...) la imagen no será el dato originario de la descripción, sino que deberá desprenderse de sus presupuestos técnicos. Por lo tanto, el análisis deberá partir de una definición de la especificidad físico-química de la producción de la imagen, es decir, de su estatuto de impresión. (1990, p. 10)

Este tipo de análisis vinculado a la materialidad del soporte del dispositivo nos permite, además, distinguir claramente entre una y otra disciplina (imagen fotográfica, imagen pictórica, imagen cinematográfica, etc.) evitando ambigüedades pero sin perder de vista fenómenos como la hibridez, las hipermediaciones, remediaciones y narrativas transmedia.

En segundo lugar, desarrolla ciertos aspectos que empujan al surgimiento de esas materialidades, y analiza, entonces, su aura ideológica. Este aspecto inmaterial es todo lo que rodeó al nacimiento de ese soporte y lo que lo hizo fluir convirtiéndose en lo que es y determinando su alcance físico e impacto en los espectadores. Este punto nos hace reflexionar sobre los factores que rodean al soporte y amplían la semiosis. Intentaré triangular quiénes piensan esos aparatos, por medio de qué ideas de época o sueños y cuál es el programa que el propio aparato prevé (Flusser, 2006). Comolli en su libro *Técnica e ideología* hace una mención similar cuando piensa en el cine y la técnica:

La historia del cine es la historia del sentido que el cine permite leer en el mundo, gracias a la articulación que esa historia efectúa entre evoluciones técnicas y variaciones de sentido. Si tal o cual novedad técnica aparece, se difunde y cae en desuso, no es el azar de los inventores sino en función de convergencias, intereses identificables (2010, p.134).

Posteriormente, también debemos preguntarnos cuáles son las consecuencias estéticas; particularmente aquí nos interesa pensar cómo estos dispositivos afectan

nuestra percepción e inmersión con el propio texto como espectadores, también llamados audiencia, público o usuarios.

El despertar de las imágenes técnicas.

Pensar en el soporte analógico, así como en el aparato y su programa puesto en marcha, implica realizar un análisis sobre la ontología de la propia imagen invocando no solo las dimensiones estéticas sino también pudiendo entrelazar múltiples factores como la psicología y la historia de la imagen cinematográfica.

De por sí, el surgimiento de la imagen fotográfica cambia el paradigma de la percepción, inaugura una lógica analógica donde la imagen refleja la percepción común garantizando “la traductibilidad del campo de la imagen en campo perceptivo que, a su vez, ancla la imagen en el campo lógico de la realidad” (Schaeffer, 1990, p.34).

Según Vilem Flusser la invención de la fotografía es un acontecimiento histórico tan decisivo como la invención de la escritura. Su inclusión produce el nacimiento de las imágenes técnicas, imágenes generadas por aparatos. Flusser las diferencia de las imágenes tradicionales por varios motivos: para comenzar existe sobre ellas un manto de objetividad, cuestión que mencionaba anteriormente y que se vincula con ese mismo estatuto de verdad del cine documental. Esta presunción también permite que sea más dificultoso descifrarlas o criticarlas, ya que se piensa que el aparato reproduce la realidad tal cual es, en este sentido, las imágenes son “síntomas de mundo” (Flusser, 2006). En la pintura clásica, por ejemplo, el propio pintor observaba el mundo y a través de un concepto, de su idea procesada en la cabeza, lo plasmaba a través del pincel. En la

imagen técnica, “el significado parece fluir hacia la estructura de un lado (*input*), para en el otro lado (*output*) volver a salir, donde el proceso mismo, lo que sucede dentro de la estructura, quede oculto, es decir, una *black box*” (2006, p.21).

El texto, quien hasta el momento dominaba la escena, había ganado una larga batalla contra los poderes establecidos. Hasta el siglo XV la Iglesia controlaba la circulación de textos, copias manuscritas por amanuenses⁴, muchos de los cuales eran monjes y frailes, incluso algunos de ellos no sabían leer ni escribir, simplemente imitaban la escritura. El feudalismo otorgaba el papel de reproducción, difusión de conocimientos, a la Iglesia católica y confería la potestad de censurar los textos y temas que ella considerara. Sin embargo, Johannes Gutenberg realizó varias copias de la Biblia de forma simultánea en el tiempo que un monje tardaba en hacer una y con la misma calidad. Confeccionó moldes en madera de cada una de las letras del alfabeto y posteriormente relleno los moldes con plomo, creando los primeros tipos móviles. Entre la materialidad de la palabra y el aura de su escritura surge la reproducción técnica que cancela la iluminación sagrada y la pone al alcance de todos y a la vez de ninguno, no hay un lector destinado sino quien posea la reproducción. Esta reproducción técnica luego analizada en el famoso texto de Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), nace entonces de la ilusión de un texto sin dueño, hijo de la máquina.

Es así como el texto gana su primera batalla por la popularización. Luego, gracias a la introducción de la enseñanza obligatoria universal las ideas comienzan a circular y proliferan en los sectores más bajos, los campesinos poco a poco devienen en proletarios

y, finalmente, el Manifiesto del Partido Comunista llega a sus manos. El resto de la historia sabemos que merece varios tomos para ser explicado.

Esta popularización del texto desencadena múltiples consecuencias. En primer término desplaza las imágenes tradicionales, hijas también del aura sagrada del artista, que según Flusser pierden influencia en la vida cotidiana y huyen ante la inflación de textos a museos, salones y galerías. Por otro lado, también surgen nuevos textos que se diferencian de los populares y se dirigen a una elite de especialistas “una literatura científica para la que el pensar conceptual a un precio bajo no era competente” (Flusser, 2006, p.23). Ante este escenario, Flusser afirma que las imágenes técnicas se inventan para evitar el desmembramiento de la cultura como un código que debía ser válido para toda la sociedad.

Aquella imprenta que permitía un pensamiento crítico es derribada por las imágenes técnicas, el hombre ve la reproducción de la palabra, pero desea la reproducción de la imagen, de la perpetuidad en el soporte. Las imágenes técnicas en un primer momento invitan a la dispersión, liberando “mágicamente a sus receptores de la necesidad de un pensamiento conceptual, suplantando la consciencia histórica por una consciencia mágica de segundo grado, y la capacidad conceptual por una imaginación de segundo grado” (Flusser, 2015, p.22).

Las imágenes técnicas fagocitarán aquellos elementos que debían unir imágenes (tradicionales) y textos (científicos y populares), que terminan siendo asimiladas al mundo técnico, aceptando su destino y celebrando su perpetuación a través de la reproducción. A su vez, la ideología de la imagen transparente se vuelve elemento de

dominación donde “ya veo” se usará para decir “yo entiendo”, más adelante se volverá sobre este punto.

El prana del soporte fílmico: el lenguaje del cine.

Posicionándonos desde la filosofía de Flusser, la imaginación se consolida, se congela y cristaliza resultando en lenguaje, éter que deviene sólido para adherirse al soporte, convirtiéndose en su primera capa. Manto subyacente que es inicio, ya que da origen a las historias, pero también final puesto que, al agotarse, cansa a los espectadores que demandan nuevos soportes y un cambio de imaginario al que se adhiere el lenguaje. Esta primera capa, sin embargo, se comienza a percibir con el cine de la burguesía al construir un nuevo espectador.

El cine burgués niega absolutamente sus orígenes monstruosos de espectáculo de feria y “lugares bajos” donde predominó con tanto éxito, *vaudevilles*, *nickelodeons* y *peepshows* son cerrados y clausurados, tachándolos de antros de pecado moralmente incorrectos. Se borran los inicios del cine pero hay algo que persiste, cambia el destinatario pero no se abandona su rol de arte de masas. El arte fílmico necesita del espectador para existir y ahora es un espectador modelo burgués: amante del melodrama, la moral religiosa y la novela de color. Un espectador distinto al del cine de feria que buscaba las emociones y el estímulo al saltar de su butaca excitado. Espectador que mira temiendo el placer, que goza pero se flagela, que reprime su deseo pero vuelve al confesionario de la sala oscura una y otra vez.

Pero para llegar a complacer a este espectador, el soporte tuvo que cambiarse a sí mismo, no solo mejorar su aspecto tecnológico al estabilizar la película, sino también corregir este aura que debía ser índice de la realidad. Los filmes debían contar dramas que se tradujeran en una imagen verosímil y atravesaran los cuerpos de los espectadores, afectándolos. Para lograr este cometido cada plano debía hilarse con el siguiente construyendo una espacialidad que no interrumpiera el ritmo ni sentido de las narraciones. El cine buscó un modo y esa sintaxis se cristalizó en la capa subyacente del soporte: el lenguaje.

Lo que sí debemos advertir de la noción de lenguaje, y partiendo de la lingüística, es la cuestión de la llamada “gramática cinematográfica”, o si queremos evitar el concepto tomado de la escritura podemos evocarlo como “herramientas de narración fílmicos” o “modos de construir narración a través de la imagen”. A través de la historia del cine se ha ido construyendo una forma de narrar a partir de imágenes pudiendo establecer unidades mínimas (planos) y modos de concatenarlas (montaje). Así también surgen los estudios de semiótica del cine y exponentes como Christian Metz, que a través de un análisis de corte estructuralista analiza la forma de una película adoptando como pertinencia la búsqueda de su organización, de su estructura, siendo esta una estructura de imágenes y de sonidos (forma del significante) tanto como una estructura de sentimientos y de ideas (forma del significado).

Asimismo, existe una postura contraria a este tipo de análisis, dado que los estructuralistas “toman la lingüística como modelo más que como simple referencia, considerando la expresión verbal y la expresión cinematográfica asimilables, pudiendo

ser por lo menos comparadas la una a la otra bajo un estructuralismo globalizante” (Mitry, 1990, p.05).

Con el surgimiento del posestructuralismo, el análisis del cine da un giro en tanto las formas de contar ya no están encadenadas al mero análisis lingüístico de corte científicista, sino también a nuevas dimensiones que abren el espectro de estudio. El juego del conocimiento se expande, abarcando nuevas dimensiones que estaban allí pero no se habían analizado; varios teóricos atendieron este pensamiento y volcaron a su análisis nuevas perspectivas vinculadas a la recepción, el contexto, la enciclopedia previa del espectador, el aparato, el diálogo entre espectador y el film, etc.

De todos modos sea una forma u otra de análisis existe una historia de cómo contar en imágenes y establecer códigos particulares que no podemos ignorar. En una nota publicada en el libro de Tirard Laurent, *Lecciones de cine*, Martin Scorsese retoma a Jean-Luc Godard que afirma que en la historia del cine hemos tenido dos profesores, D.W Griffith (cine mudo) y Orson Welles (cine sonoro). A su vez, es importante destacar directores como Fritz Lang que instala el uso sistemático del campo/contracampo como estructura fundamental de films como *Dr. Mabuse, der Spieler* (1922) o los rusos Sergei Eisenstein, Dziga Vertov y Vsévolod Pudovkin que también comenzaron a experimentar ya en 1920 con técnicas de montaje que constituirán la esencia del cine.

La ideología de la representación: instalar el aparato cinematográfico del cine.

La instalación de un lenguaje cinematográfico, como lo nota Noël Burch, es la gestación de un género literario en el seno del cinematógrafo. Pero una vez instalado

este lenguaje es necesario dotarlo de legitimidad para ser aceptado por la masa y que ella misma reproduzca la “ideología de la representación” (Machado, 2015) como cierta y verdadera. Una vez instalado el espectáculo y los espectadores admirados, el cine toma otro rumbo, las extravagancias y las fantasías son dejadas de lado y el cine se preocupa por la realidad para intentar imponerse como espejo. Se instaura una fe en el soporte cinematográfico, en la pantalla, pero también en un molde psicológico que comienza a desarrollarse y que trataré luego. Así, el naturalismo continúa su marcha legitimadora y enmarca los films dentro de esta visión que es abrazada por Griffith y los realizadores del momento. El cine representa un aliado ideal para esta escuela dado que “contaba con su base fotográfica que le daba una legitimación documental que lo colocaba delante de la literatura en términos de ‘coeficiente de realidad’” (Machado, 2015, p. 88).

Es el espectador, a pesar de todo, el que sigue marcando el camino, el público en un momento comienza a cansarse de ver una y otra vez las fotografías en movimiento, los obreros saliendo de la fábrica y los bebés desayunando. La crisis azota al cine y abandona la ciudad dirigiéndose a poblaciones más atrasadas que no conocían el nuevo entretenimiento. En este sentido “las fotografías animadas habían sido una demostración científica y esa demostración parecía terminada” (Sadoul, 1972, p.27). En sintonía con Machado, Sadoul también afirma que el primer género en que sobresalió el cine fue en las actualidades reconstruidas, registrando eventos como la coronación del zar, la degradación de Dreyfus, la elección de MacKinley, etc.

De hecho, como sostiene Machado, los primeros films “narrativos” que la historia del cine registra no son ficciones en el sentido acabado del término sino recreaciones en forma de noticias. Particularmente, existen diferentes modos de representar las

realidades, desde Meliés, el mago loco que juega reconstruyendo en un acuario el naufragio del acorazado de Maine en el puerto de la Habana, hasta la industria norteamericana que recrea, simulando reportajes, sucesos históricos como la guerra hispanoamericana. Gracias a estas experiencias se deposita, como afirma Bazin, el pecado original del cine y se le da fe al espectador quien cree que el soporte fílmico recrea “a imagen y semejanza la realidad”. Para ello, la ideología hace uso del lenguaje y lo instala como convención que reconstruye un espacio incompleto en la mente del espectador.

Pero ese extremo de imagen y semejanza hace que el cine se vuelva un poco más teatral. Los estudios norteamericanos e ingleses van reemplazando el cine de feria “primitivo” y se inclinan a mostrar la realidad tal cual es escapando a la ficción. Este nuevo cine se presenta como serio y formal, pero a la vez, ficcionalizado. Engaña al espectador con reportajes simulados o noticias recreadas. De hecho, durante 1897 hasta 1907 la mayoría de los films registrados en copyright americano fueron noticias de diferentes tipos. Aunque, por otro lado, Machado afirma que “La función de estas noticias recreadas no se hallaba simplemente en el hecho de engañar al espectador; más bien buscaban cubrir la estructura ficcional con un aura de autenticidad y ubicar al espectador como testigo ocular de los acontecimientos” (2015, p.88). Por su parte, Levy sostiene que este nuevo cine es “un procedimiento que transforma la práctica de lo falso en un modo de producción dominante, cuyo fundamento primero es el realismo” (1979, p.56).

La ficción realista se convierte en una fábula con trasfondo moral, el cine abandona los suburbios y la feria para ser parte del sermón legitimador de la burguesía pujante. El cine es tomado por la ideología burguesa, que lo expande y desarrolla

rápida a cambio de la instalación de sus grandes relatos que, a su vez, se enraízan rápidamente en la mente del espectador.

El modo en que el cine se instala y expande ya fue desarrollado por Metz en *El significante imaginario* (1982). El cine estará impulsado por el deseo de una pulsión escópica, ligado al voyeurismo, a la escopofilia, pasiones relacionadas a la “pulsión invocante”⁵, una de las cuatro pulsiones principales según Lacan. La identificación del espectador estará dada por cuatro grandes movimientos a través de los cuales el psicoanálisis analiza el dispositivo cinematográfico: la identificación especular, el voyeurismo, el exhibicionismo y, por último, el fetichismo.

A su vez comienza a construirse el aparato cinemático que será el marco de legitimidad ideal para dominar la mirada del espectador. Dicho sistema estará constituido de varios elementos que Christian Metz señala:

(El aparato cinemático) [...] se refiere a la totalidad de las operaciones interdependientes que disponen la situación de visionado del cine que incluyen: 1) la base técnica (efectos específicos producidos por los diversos componentes del equipamiento fílmico, que incluyen: cámara, luces película y proyector); 2) las condiciones de la proyección de la película (la sala oscura, la inmovilidad implicada por estar sentado, la pantalla iluminada al frente, y el haz de luz que es proyectado desde detrás de la cabeza del espectador); 3) la misma película (que implica diversos mecanismos para representar la continuidad, la ilusión de espacio real y la creación de una impresión de realidad verosímil); y 4) la maquinaria mental del espectador (que incluye procesos perceptuales conscientes así como

inconscientes y preconcientes) que le constituyen como sujeto de deseo (Stam, 1999, p.168).

Lo paradójico de este aparato cinemático en plena construcción durante el período Griffitheano es el componente erótico y perverso que opera en el aparato cinemático contrapuesto a la ley de la ética protestante. Este primer cortocircuito excita al espectador, en un acto inaugural, placer y culpa ya no serán propios del mundo del capitalismo protestante sino que encontrarán una extensión en la pantalla. Este nuevo cine abandonará la libertad dionisíaca de la feria, de los pequeños *nickelodeons* o de los excéntricos *vaudevilles*, aquel pequeño momento donde la humanidad desaparecía en un éxtasis de imágenes es arrebatado por este cine de fábulas y mensajes deslizados.

Hasta aquí he intentado no sumergirme en la materialidad del soporte. Hemos revisado los orígenes del cine como monstruo de feria explotando en los placeres de los barrios bajos, imaginando más allá, erotizando los espectadores que gozan sin culpa del placer voyeurista. Luego, ese monstruo es contenido con las cadenas de la moralidad protestante bajo un nuevo molde naturalista. A su vez, en toda esta estructura imaginada el espectador también desempeña un rol clave. El cine es un arte de masas y la historia del cine está marcada por la historia del espectador, su modo de recepción, su diálogo con el film. El espectador es un sujeto complejo, “quiere a la vez el engaño y la verdad, el sueño y la realidad, el espectáculo y la escritura” (Comolli, 2007, p.187).

Este aparato cinemático que menciona Stam retomando a Metz considera no solo al espectador, que es fundamental porque es quien ve el film y además está inscripto en su propia instancia enunciativa, sino también al aspecto técnico del dispositivo.

Espectador, soporte de registro y proyección están entrelazados. El cine no podría existir sin esta trinidad dado que la ilusión está en cada instancia presente y el espectador sutura aquellos espacios con su propio deseo; un deseo que se encuentra en el germen mismo del dispositivo (maximizado al momento de la proyección) vinculado con la ciega creencia que se extrema en negar una diferencia, ya que el cine vive de “diferencias indispensables para que se cree la ilusión de continuidad, de paso continuo (movimiento, tiempo). Pero con una condición: que como tales esas diferencias sean borradas” (Baudry, 1974, pp.58-59). Miedo inherente a la diferencia producto de la imposibilidad del control de la representación. El cine viene a dar la respuesta, a dominar por la suma de esfuerzos la huella: el ocultamiento del artificio (peligro constitutivo que será utilizado ideológicamente). La continuidad del cine serían atributos no del soporte sino del sujeto, que se manifestará, en términos de Baudry, en dos aspectos complementarios: “...la continuidad formal, establecida a partir de un sistema de diferencias negadas, y una continuidad narrativa dentro del espacio fílmico” (1974, p. 62).

Codex kinético: materialidad del soporte fílmico.

El soporte fílmico será aquel en donde la magia sucede; aquellos magos tecnócratas que dan origen a los haluros de plata que reaccionan explotando en ilusión ya habían ejecutado complejas pruebas que parecieran salir de los antiguos grimorios de la baja edad media. Las páginas de estos grimorios escriben la verdad sobre el material fílmico que imprime la realidad sobre la película. A su vez, la cámara aquí ocupa el centro de la escena, así como en un momento fue la mano del pintor y su propia visión

que reveló en la pintura del quattrocento la perspectiva abandonando la bidimensionalidad, es ahora la cámara quien reproduce esa ideología replicando dicho sistema e imponiéndose inocentemente como reflejo de mundo.

En sintonía, el soporte fílmico tiene una compleja historia que sintetizaré, vamos a detenernos en la constitución del lenguaje cinematográfico para analizar luego el surgimiento de la imagen electrónica y finalmente la imagen digital. Gracias a las mejores técnicas, el aparato cinemático logra instalarse con total legitimidad, a punto tal de borrar por completo el manto de duda que viciaba la mirada y los sentidos de los espectadores. En un comienzo, las proyecciones realmente contaban con un gran esfuerzo del espectador por sumergirse en las narraciones. Las primeras experimentaciones se realizaban usando película en rollos de papel que saltaban a la hora de la proyección. Esta compleja parafernalia llevó a buscar soluciones, la respuesta estaba cerca: el celuloide, material flexible que utilizaba la fotografía.

En 1889 Eastman Kodak comenzó a fabricar y comercializar película en celuloide. A diferencia del material fotográfico, la película cinematográfica tenía una base mate que facilitaba la visión una vez expuesta a una fuente de luz desde su parte trasera. Sin embargo, la película mantuvo ciertas características como por ejemplo el tipo de emulsiones ortocromáticas (películas con todo el espectro de luz menos el rojo). También se creó la película en positivo, que implicaba que fuera más lenta, de un grano más fino y de un mayor contraste que un negativo.

Otros productores de película también se insertaron al mercado; por ejemplo Blair, que se convirtió en la principal abastecedora de película para Edison. De todos modos, las leyes del capitalismo primitivo arremetieron y los pleitos por la patente condujeron a

productores como Blair a dejar su compañía en Estados Unidos y comenzar de nuevo en Inglaterra, posibilitando que Eastman se impusiera para todos los pedidos. Pero para sorpresa de Blair el mercado europeo estaba en alza e importantes directores como Birt Acres, Robert Paul, George Albert Smith, Charles Urban y los hermanos Lumière elevaban la demanda.

Poco tiempo después, Eastman absorbió a la American Blair y consolidó su posición como suministrador líder de película cinematográfica desde entonces. Estos desarrollos también condujeron a Louis Lumière a intentar adaptar la emulsión de la plancha Etiqueta azul a la película en celuloide, por lo que se alió con Victor Planchon y en 1897 llegaban a una capacidad completa de producción. Ya los Lumière eran conocidos por su próspero negocio en la fotografía. Habían inventado estas denominadas placas Etiqueta azul que permitían la producción de fotografías en laboratorio a gran escala. Antes del invento del cinematógrafo, la fábrica Lumière era conocida en el mundo entero: “Las cifras de que disponemos al respecto muestran que dentro de las actividades esenciales de la Société des Plaques et Papiers Photographiques las placas fotográficas representan entre 50 y 70% de la facturación global de la empresa” (Letamendi, 2004, p.13).

Una de las complicaciones que encontraban los realizadores era la corta extensión de la película para filmar. En 1895, Eastman suministraba su película para cine en rollos de 65 pies, mientras que los de Blair eran de 75 pies. Si bien era poco, había algunos métodos para pegar los rollos de negativo no expuestos en un cuarto oscuro. Tiempo después, las compañías empezaron a crear rollos más extensos; Eastman fue el primero

en instalar el cambio de longitud a 200 pies, y años más tarde se produjeron películas de hasta 1000 pies por American Mutoscope y Biograph.

Durante estos primeros años toda la técnica se avocó al mejoramiento del material filmico, aunque aún con pocas perspectivas de ser un potencial negocio el capital no movió sus hilos para empujar la industria. El equipamiento y los formatos, particularmente, estaban aún en el proceso de una estandarización gradual. Las películas eran numerosas y los formatos se mezclaban pero Eastman se instaló de manera firme y abarcó el mercado sin modificar demasiado los ajustes a la emulsión. Blair volvió a los Estados Unidos después de vender su compañía inglesa a Pathe en 1907, quien comenzó a usar los medios que disponía para producir su propio material de película cinematográfica.

A pesar de esta falta de cambios por ciertas compañías, la demanda de estandarización cada vez era más concreta por los grupos de directores que iban en aumento en estos primeros años. Gracias sobre todo a la popularidad de la gama de cámaras de Edison y Lumière, la película de 35 mm se asentó como medida dominante pero aún sin perforar. Debían ser perforadas por el propio consumidor con herramientas que ellos mismos gestionaban. El formato Edison, por ejemplo, tenía 4 perforaciones cuadradas por *frame* en cada lado; y Lumière una perforación redonda por *frame* en cada lado, basados en los diseños de las cámaras. De todas formas, las perforadoras no eran siempre precisas y podía ser difícil crear copias para un formato de perforación opuesta. Al surgir estos problemas fue Edison quien impulsa la Fundación de Patentes de Cine que fijó un acuerdo en 1909 sobre cuál sería el estándar para la película cinematográfica:

35 mm, con las perforaciones Edison y una ratio de 1.33, parámetros que se siguen usando al día de hoy.

La mística del material fílmico también nos remite a los inicios cuando manipular el cine, aquella masa amorfa y naciente, representaba una actividad de alto riesgo. El cine en nacimiento era una criatura difícil de dominar, a tal punto que su propio soporte de registro hecho sobre una base de nitrato era altamente inflamable y generaba una autocombustión haciendo muy difícil su apagado, incluso una inmersión completa en agua no era capaz de lograrlo. Este hecho condujo a un significativo número de accidentes fatales en las barracas donde se realizaban las proyecciones, el calor de la lámpara del proyector casi siempre era el responsable de las igniciones. De hecho, como narra Sadoul en su *Historia del cine mundial*, este factor sumado al desinterés del público, genera una crisis en el cine. La catástrofe en el Bazar de la Charité (Francia), donde se proyectaba con un equipamiento que utilizaba un sistema con éter y oxígeno en vez de uno eléctrico, llevó al cine a tener una mala fama y a que se lo considerara peligroso. El incendio producido en dicha oportunidad causó la muerte de 126 personas, mayormente mujeres de la aristocracia.

Pero al surgir a comienzos del siglo XX un segmento de mercado más vinculado a la realización cinematográfica aficionado, Kodak empieza a desarrollar un “film de seguridad” mucho más resistente al calor y que podría ser fácilmente proyectado sin incidentes, incluso en el hogar. Luego de algunas investigaciones fue el diacetato de celulosa el material elegido. Kodak comenzó a vender películas con base de acetato en 1910 con una anchura de 22 mm. Al poco tiempo también hubo readaptaciones de ese

mismo material con “base de seguridad” para películas más amateur, incluyendo el propio formato en 16 mm de Kodak.

El blanco y negro fue aprovechado en su máxima expresión; aquella poética que persiste incluso hasta el día de hoy, donde el espectro de negro y blanco se diversifica en miles de grises, necesitaba ampliarse. Las necesidades expresivas de directores y el deseo de transparencia con la realidad cada vez eran más exigente, los espectadores demandaban un plus de realidad y fue el color el que vino a satisfacerlos. En 1920 se usa la película color de Kodak por primera vez para una secuencia. El aumento en la sensibilidad de la película al rango de luz roja permitió una mayor sensibilidad lo que generaba una mejor opción para filmar en condiciones de poca luz. Dos años después, Kodak, con la intención de promocionar su descubrimiento, financia la primera película pancromática que, si bien era costosa, representaba un importante adelanto técnico que hacía eco en la explosión de nuevos recursos narrativos vinculados a la sensibilidad y el color.

Con la simplificación del proceso, la película pancromática se vuelve un tanto más accesible y comienza a ser más utilizada en la industria, cosa que la posiciona como primera en ventas superando la película ortocromática. Distintas compañías también incorporan a sus mercados este producto; Afta y Pathe instalan el uso de los colores y hacia 1928 se vuelve definitiva su incorporación.

Con el correr de los años la magia fílmica persistió en la retina de los espectadores, aquel hermoso grano se incrustaba en sus ojos. Cuando el público quiso más, una danza colorida lo volvió a capturar en la sala, la película a color lo reconquistó y lo encantó convenciéndolo de que no había un velo entre el cine y la realidad. Pero un

murmullo que se volvió eco empezó a crecer entre las filas de la cultura masiva, primero en hogares adinerados, con pesados aparatos que parecían pequeños cines, la televisión se hizo presente. El eco creció tanto que se volvió grito, el gigante tímido como lo denominó McLuhan emitía su primer grito.

La ruptura del sueño analógico, el surgimiento de la imagen electrónica.

El sueño del cine conjuró una suma de voluntades ideológicas y necesidades psicológicas, que sirvieron de combustible para mantener encendido ese fuego olímpico que proporcionado a los hombres se deforma a través del tiempo. Los espectadores fueron conquistados por este arte que ya había nacido monstruo y con una condena de muerte, el propio Lumière descreía que el cine fuese duradero. Para él era un invento sin muchas posibilidades que podía durar como curiosidad científica, pero sin valor comercial. Sin embargo, las cosas salieron de forma diferente; el arte fílmico se expandió, coqueteó con la literatura generando grandes obras producto de la trasposición, salió de los barrios bajos y se instaló como arte burgués.

La técnica se enraizó a este cine burgués, proporcionando grandes avances y explotando los aspectos narrativos al perfeccionar ese primer dispositivo. Y este imperio de la técnica dominó al cine por muchos años, maravillando los ojos de los espectadores que buscaban emociones y afecciones a través de esos avances; parecía que este sueño nunca acabaría, tal vez viviríamos sumidos en esa ilusión que proponía el aparato cinemático. Pero el capital es codicioso, como si fuera el anillo único del relato épico *El*

señor de los anillos secretamente forjó otro anillo, uno que él usaría para dominar a todos los medios: la televisión.

Desde 1884, Paul Nipkow comenzó a desarrollar su famoso Disco de Nipkow que será el germen para la creación de la televisión. De cualquier manera el paso más relevante para su nacimiento fue la creación del iconoscopio -antecesor de las cámaras de televisión- ideado en 1934 por un grupo de investigadores de RCA liderados por Vladimir Zworykin. Dicho dispositivo, en el cual un rayo de electrones de alta velocidad explora un mosaico fotoemisor, fue el más usado para las transmisiones televisivas de Estados Unidos entre 1936 y 1946. Sucesos como el ataque de los japoneses a Pearl Harbor en 1941 fueron reproducidos por la pantalla chica que se calentaba a través de las miradas curiosas rápidamente, lo que llevó a los estadounidenses a dirigir su vista a la inmediatez de información que este medio proporcionaba.

Cuando la televisión entra en escena, el cine convierte su entrada en un drama y desencadena “una guerra absurda entre la pequeña pantalla y el cine; una infinidad de partidarios de uno y otro medio se lanzó de pronto a enunciar teorías disparatadas sobre el lenguaje, la estética, la incidencia social o «cultural» del cine o de la televisión” (Rossellini, 1979, p.1).

La llegada de la televisión continuó con una contienda al mejor estilo clásico, a lo Lajos Egri donde golpe y contragolpe se presentaban de un lado y el otro de las tecnologías. Desde el primer momento el cine se vio amenazado por la inmediatez de la televisión donde las noticias, el estado del tránsito u otras trivialidades podían atraer los ojos de los televidentes. Además, el precio de la entrada representaba un costo que luego de la Guerra muchos espectadores no podían afrontar y preferían quedarse en su

casa “llenando sus ojos”. La cuestión política tampoco le escapaba al cine; en 1948 un fallo judicial contra los estudios mayores de Hollywood –las famosas majors- las obligó a deshacerse de las cadenas de cine al violar la ley federal de antimonopolio, que si bien había sido ignorada hasta el momento, ya que el cine contribuía con la recesión económica, ahora el capital advertía que el cine no aportaba lo mismo que antes y deja caer el peso de la ley. El poder de los estudios disminuyó al perder el dominio de la distribución asegurada y la capacidad de colocar los films a su antojo.

El analógico flexible: innovaciones técnicas en la crisis del cine analógico.

En esta carrera por la hegemonía audiovisual y el dominio del público, el cine intentó generar innovaciones técnicas. Durante el año 1950 la asistencia al cine había disminuido y el fenómeno de la televisión estalla. En palabras de Youngblood se vuelve “el software de la Tierra” (2012, p.98) yendo más allá del aparato, deviniendo comunicador de la realidad objetiva que evidencia los mitos de la cultura, revelando el proceso mismo de observación. Sin embargo, los grandes productores no se darían por vencidos: en 1952 se estrenó la primera película con sistema *Cinerama*. Se trataba de filmar con tres cámaras sincronizadas y proyectadas por medio de tres proyectores de 35 mm en igual sincronía incrementando su detalle y tamaño, ya que se proyectaba sobre una pantalla más grande de lo normal de acusada curvatura. *This is Cinerama*, estrenada en el teatro *New York Broadway* en 1952 fue la película que más recaudó dinero ese mismo año.

Al percibir el éxito en el *Cinerama*, Spyros Skouras, director de Twentieth Century-Fox encarga al jefe del departamento de investigación de Fox, Earl Sponable, diseñar un nuevo e impresionante sistema de proyección que pudiera ser adaptado a teatros existentes a un costo relativamente modesto. El asistente de Sponable, Herbert Brag, propone la lente *hypergonar* (lente anamórfica) obra del francés Henri Chrétien. El material de prueba filmado con estas lentes se proyectó para Skouras, que dio el visto bueno para el desarrollo de un proceso de pantalla ancha basado en la invención de Chrétien, que se conocería como CinemaScope. En 1953, Fox estrena *The robe* para mostrar este nuevo formato.

Este panorama de crisis del cine lo lleva a exaltar su lado más espectacular, la apuesta se redobla con cada movimiento, esta cuestión de los formatos de exhibición se torna insistente y nacen formatos como el VistaVision (la competencia de CinemaScope de Paramount), Todd AO (Michael Todd y American Optical) y posteriormente M-G-M Camera 65 (después llamada Ultra Panavision 70) y Super Panavision 70. En cuanto al sonido, con cada formato se instalan cambios aunque con dificultades por las propias instalaciones de las salas, el espacio ocupado en la película y su sincronización; por ejemplo, el Cinerama contaba con:

Siete pistas magnéticas independientes, grabadas en otra película –la cuarta- de 35 mm sincronizada con la imagen, con cinco canales tras la pantalla (canales izquierdo, central izquierdo, central, central derecho, y derecho) y dos en el resto del auditorio rodeando a la audiencia (izquierdo surround y derecho surround) (Aguilar, 2015, p.1).

El sistema Cinemascope también contaba con novedades como cuatro pistas magnéticas de sonido en 35 mm independientes. De todas formas, como mencionaba antes, muchos cines no instalan los sistemas de estéreo y la película permanece en mono. Este tipo de decisiones también afecta la forma de la película. En el caso de Cinemascope se termina recortando la relación de aspecto del formato a 2.35:1 al incorporar el sonido Magoptical (el sonido magnético estéreo de cuatro canales y una pista monofónica óptica), para garantizar la compatibilidad con todas las salas.

En el ámbito académico diferentes teóricos argumentan que el cine estaba muerto. Tal es así que en 1952 Guy Debord afirmaba que no podía haber más cine. El cine se convertía en el competidor de la televisión; aunque perdiera la batalla debía retener al público a toda costa, los films sensacionalistas cargados de drama y estrellas o las megaproducciones millonarias que no generaban la suficiente ganancia y producían números en rojo en la industria, proliferaban. Hacia 1959, la producción estadounidense había decrecido hasta 250 películas al año.

La espectacularización tomaba la sala de cine, los productores se empeñan en reproducir el lenguaje televisivo en lugar de mejorar el estilo o pensar nuevos guiones. Paralelamente, se empieza a instalar otro tipo de cine en donde las películas europeas y asiáticas se proyectan en pequeñas salas pero son objeto de interés de un “otro público” que se comienza a gestar. Proliferan varias “salas de arte y ensayo” que sobrepasan el millar en 1960 en Estados Unidos. También los festivales de cine ganan presencia a nivel mundial y salen de la oscuridad del conocimiento local.

De la crisis del cine surge un nuevo movimiento filmico alternativo cuyo objetivo no era la masificación sino contar historias a través de imágenes y buenos guiones. Uno de los casos emblemáticos fue *Easy rider* (1969), considerado un hito de la contracultura de los años 60 que marcaba un nuevo camino a abandonar. El *star system* estaba agonizando, incluso los actores cambiaron su forma de actuar; el sistema perfecto que una vez llenó las butacas de cine ya no funcionaba.

Algunos directores como Rossellini encuentran en la televisión una nueva forma de arte y sin rechazarla buscan enaltecerla a través de telefilms que puedan llegar a más personas. En su texto sobre televisión y cine, Rossellini declara su fin pedagógico:

La televisión constituye en la actualidad el más potente y sugestivo de estos dos medios de comunicación, porque dispone de una audiencia mucho mayor. La televisión debería ser, por consiguiente, el medio más adecuado para promover una educación integral, es decir –según las palabras de Antonio Gramsci–, «una nueva Weltanschauung proletaria», un nuevo concepto de vida para el pueblo (2015, p.1).

En 1963 el director gesta la idea de postcine al concebir la posibilidad de una hibridación de la pantalla de cine dentro de la institución televisiva con cierto carácter entre artístico y pedagógico. El cine sale de la sala, de su monstruosa parafernalia y de un sistema cerrado cuyo único objetivo había sido reproducirse a sí mismo. Cuando el cine parecía agotarse da un nuevo salto industrial, así como las artes plásticas se vuelven “pop” comenzando a poblar los cuerpos, a través del arte mercancía en un extremo y en

la performance en el otro; el cine, también quiere tocar al pueblo fuera de la sala, el Baby Pathé, el 9.5 mm y el 16mm abren la dimensión al *home movie*. Esta inserción de la cámara al uso hogareño y accesible "abrió el campo para la producción de un cine independiente, en sus múltiples variables: cine de vanguardia, experimental, de artista y de autor, eufemismos que señalaban un cine alejado de las instancias industriales" (La Ferla, 2014, p.19).

Desde las artes plásticas, más puntualmente desde la performance, el video como soporte es utilizado por los artistas (video-performance) entrando a la sala del museo generando el famoso "efecto cine" en el arte contemporáneo; proceso inverso de la imagen en movimiento dado que el cine experimental, el cine electrónico y el videoarte son quienes ahora toman el soporte video de las artes plásticas percatándose de su potencial e incorporándolo para la generación de sus propios materiales. Según Weinrichter, si bien la entrada del video al cine experimental es posterior a las artes plásticas, el cine entiende "aun antes que la institución artística, estas prácticas audiovisuales" (2008, p.251) superando incluso a las artes plásticas en el entendimiento de estas prácticas audiovisuales. El video produce un punto de inflexión para ambas instituciones: en las artes plásticas, la imagen en movimiento ingresa en el museo, rompe la estaticidad de la imagen plasmada en un soporte (el lienzo, la escultura, etc.), mientras que en el cine revoluciona la forma de pensarse a sí mismo tanto desde la puesta en escena como en el montaje y la post producción de la señal.

En sintonía, Gene Youngblood postula que al hombre le ha llevado setenta años el pensarse como ser cinematográfico. Separado de la literatura y el teatro, durante los años 70 escribe *Cine expandido*, una suerte de manifiesto de este nuevo cine electrónico

donde se explora una nueva forma de hacer cine, desligado de una realidad objetiva externa y apelando a la consciencia del cineasta, su percepción y proceso. Hasta ese momento, el autor señala que:

La mayoría de las películas realizadas hasta ahora son ejemplos no del uso creativo de los dispositivos y técnicas cinematográficas, sino de su uso únicamente como instrumentos de grabación. Existe muy poca filmografía que pueda ser citada como ejemplo del uso creativo del medio, y de esta solo fragmentos y pasajes cortos pueden ser comparados con los mejores logros en las otras artes (2012, p.95).

Resulta particular encontrar en Youngblood ideas y conceptos sobre el cine sinestésico, y consecuentemente su lenguaje, que luego coincidirán con dispositivos digitales, afirmando que esta forma de narrar es la más cercana a la “totalidad de la realidad de la consciencia” (2012, p.97) ligado a lo no lineal, no conectada y no uniforme. Similares pensamientos suceden en otros campos como la post-semiótica, las teorías de la intertextualidad, la teoría del hipertexto, etc. Es decir, que este cambio no se da únicamente a nivel cinematográfico, sino que de alguna manera el pensamiento se “expande” también haciéndonos dudar de otros medios y estructuras.

El surgimiento del video y el divorcio analógico con el cine.

Como revisamos, la tecnología del video fue desarrollada por la televisión, y es en 1956 que AMPEX muestra el primer Video Tape Recorder en la feria “National Association of Radio and Television Broadcasters (NAB)”. Se comienza su comercialización en 1958, siendo el primer magnetoscopio profesional de la historia. La primera prueba de este grabador fue para equiparar la diferencia horaria entre Nueva York y la Costa Oeste de Estados Unidos que era de 3 horas. Los programas se grababan de las líneas de transmisión y se emitían en el hueco de tiempo de la Costa Oeste. Aunque en un primer momento la tecnología no permitía que se grabara en color, luego de unos años se solucionó el problema. En este contexto comienzan a surgir nuevos fabricantes como RCA, Toshiba y Bosch Fernseh y se acuerda estandarizar a nivel internacional formatos para compatibilizar los equipos y hacer posible así el intercambio de contenidos.

En pocos años se logran notables avances en cuanto a la técnica, la calidad y los procesos de emisión. Al mismo tiempo, el 8 de septiembre de 1970 Sony lanza un formato que no solo revolucionará en parte la televisión sino también el cine fuera del circuito industrial (independiente, videoarte, experimental, documental, etc). El U-Matic fue el primer formato de video analógico que contenía una cinta de video de 3/4” (tres cuartos de pulgada, o 19 mm) dentro de un cassette, al contrario de los sistemas de video de cinta abierta del período. Originalmente fue pensado para el mercado de consumo pero la experiencia falló debido a su alto costo. Sin embargo, era accesible para usos industriales e institucionales y se utilizó para comunicación institucional y televisión

educativa. Uno de los mayores atractivos del sistema era la grabación de forma independiente con cámara al hombro, conectada a un magnetoscopio portátil ofreciendo cierta libertad de movimiento.

En otro orden de cosas, el espectador también se ve afectado en estos cambios de un cine que no se contiene en la sala; la recepción cambia dado que la construcción del relato ya no depende de la mera acción de mirar. Dentro o fuera de una sala de cine o de un museo el espectador es llamado a esforzarse un poco más en la cooperación narrativa, aspecto que se encuentra en sintonía con las nuevas teorías de la recepción que marcan la sentencia de muerte del autor revalorizando el lector y su aporte a la obra que no está cerrada. El brasilero André Parente analiza este hecho en textos como *La forma cine: variaciones y rupturas* (2009) exponiendo cómo ciertas obras cinematográficas experimentales reinventan el dispositivo cinematográfico. Obras generalmente vinculadas a la ruptura de un esquema clásico a través de múltiples pantallas, nuevas duraciones y que apuestan a transformar la sala clásica de cine, estableciendo nuevas relaciones con los espectadores.

De este modo, el cine experimental comienza a marcar un camino que explotará con la llegada del video. Al respecto, Parente retoma la obra de Lyotard, *L'acinéma* (1979), donde el autor desarrolla dos tendencias dentro de este cine experimental: una, representa lo estático e inmóvil en el cine, aquietándose en planos secuencia interminables, eliminando la construcción temporal del cine y evidenciando los tiempos muertos; la otra, por el contrario, busca maximizar el movimiento confundiendo la percepción del espectador.

En la primera tendencia, Andy Warhol y Michael Snow juegan con estos elementos. *Sleep* (1963) de Warhol consiste en un plano secuencia de su amigo John Giorno durmiendo durante cinco horas y 20 minutos; lo mismo sucede con Snow donde juega con planos secuencia o sostiene un zoom de 45 minutos en *Wavelength*. En la segunda, “el cine de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Hollis Frampton y Paul Sharits ejemplifican el cine de máxima velocidad, en el cual muchas veces el plano equivale a un único fotograma” (Parente, 2009, p.52).

Este cine experimental rompe con la representación y se centra en las imágenes, además se expande en otros espacios como los museos, donde un film como *Sleep* gana potencia. Al día de hoy, como afirma Parente, ese cine ha ganado lugar en la institución del arte al punto tal que ya existen clásicos de este cine museo como el film de Douglas Gordon que transformó *Psicosis* de Hitchcock en *24 hours psycho*, una instalación que tiene la misma duración del tiempo en el que transcurre el film, 24 horas.

El video marca ese corte en el mundo visual; sin embargo, el recorrido propuesto por el video, la inmersión y búsqueda de una nueva percepción en el museo no son algo nuevo. El famoso “Panorama” patentado por Robert Barker en 1787 se trataba de una pintura continua gigante sobre la superficie de un cilindro. De hecho, el pintor creó una forma de pintar a través de un bastidor giratorio dado que los cuadros podían llegar a medir más de mil metros cuadrados. La inmersión aquí era absoluta, el espectador se sumergía literalmente en la imagen dentro de un salón que lo rodeaba de batallas o paisajes sin contacto con el exterior, un telón escondía la parte superior donde iniciaba el cuadro y se utilizaban luces y sonidos para completar la ilusión. En 1791, inauguró en

Londres su primera sala permanente donde el espectador podía contemplar dos cuadros: el más grande medía 86 metros de circunferencia.

Pero más allá de este eterno retorno que ya bien conocemos en el mundo del arte debemos pensar cómo el video amplía no solo estos trayectos dentro de la sala sino que perfora la recepción, atravesando el propio cuerpo que entra en escena a través de la videoperformance y se retrata a sí mismo gritando qué siente en un mundo donde el capital lo había espectacularizado:

El video tiene la capacidad de grabar y transmitir al mismo tiempo, produciendo así una retroalimentación instantánea. En consecuencia, es como si el cuerpo estuviese en el centro, entre dos máquinas que son la apertura y el cierre de un paréntesis. La primera de ellas es la cámara; la segunda es el monitor, que vuelve a proyectar la imagen del agente con la inmediatez de un espejo. (Krauss, 2012, p.45).

El cambio de soporte en el videoarte genera un fuerte sismo que mueve el dispositivo donde el aparato cinemático no se presenta más como algo alejado, un satélite para un espectador que simplemente mira hipnotizado, sino que ahora se da una cooperación entre obra y sujeto que la experimenta. El cine se convierte en un real medio de expresión; el videoarte inaugura la “estética del narcisismo” (Krauss, 2012) donde las artes plásticas invaden la imagen en movimiento apropiándose del medio electrónico y quebrando el lenguaje clásico del cine. La cámara explora la piel, los planos se cierran, se vuelven íntimos, salen del trípode, deconstruyen el montaje, cancelan el *raccord* y

narran con la secuencia: desprolijos, movidos, irreverentes hacen que el cine respire realidad. De esta manera, la imagen del cuerpo en escena invoca lo cotidiano.

A su vez existen otras tendencias dentro del videoarte que ya no juegan con el cuerpo desde la performance sino que se ocupan de poner en crisis el objeto del video. Se rompe el efecto mimético y el achatamiento de la televisión y se expone el video como una escultura de imágenes abstractas dentro de un museo. En 1963, Nam June Paik perteneciente al grupo *Fluxus* en su *Exposition of Music-Electronic Television* (Parnass Galerie de Wuppertal) crea un nuevo tipo de exposición. Ni bien llegaba, el visitante era recibido con una cabeza de buey recién sacrificado en el frente de la entrada, y en el interior de la sala se cruzaba con un paisaje dadaísta donde había diversos instrumentos alterados electrónicamente. Lo más llamativo eran trece televisores con imágenes distorsionadas, donde:

La distorsión se origina en la manipulación que el artista ha realizado en los circuitos de los televisores. Modificando válvulas, cables y transistores, obtiene imágenes abstractas a partir de la transmisión televisiva habitual, convirtiendo la emisión figurativa en un cúmulo de líneas vibrantes y palpitations luminosas. Es, según el artista, el comienzo de la televisión abstracta. Más tarde, descubrirá otros medios para manipular las emisiones catódicas, como el uso de imanes que atraen los electrones, y construirá, junto con el ingeniero Shuya Abe, el sintetizador de imágenes Paik-Abe, con el que realiza una serie de videos, distorsionando segmentos de televisión pregrabados (Alonso, 2005, p.10).

Gracias a estas experiencias, la imagen electrónica toma un nuevo valor; ya no será un mero instrumento de la televisión, sino que los artistas la toman como nuevo modo de expresión rompiendo su propio programa en contra del capitalismo salvaje que la había creado. Este soporte en particular logra quebrar la lógica que el analógico no había podido. La protesta desde el analógico siempre representaba entrar dentro de un programa rígido y un circuito industrial que el formato obligaba a cumplir desde el proceso de producción en manos de clases dominantes hasta la postproducción cuya edición debía ser lineal, imposibilitando el quiebre de una lógica temporal moderna. La imagen electrónica permite la alteración de la propia señal, el acceso a equipamiento ligero, el sonido directo, la edición no lineal sin acceso aleatorio, la superposición y el uso del *chroma key* más cientos de procesos electrónicos que ponen en crisis no solo el programa del aparato sino también el proceso productivo y el estatuto de verdad de la imagen.

De este tipo de experiencias y reflexiones se nutre Youngblood en su famoso libro *Expanded Cinema*⁶. Se trata de un momento clave donde varios autores se apartaban de lo clásico del cine y comenzaban a experimentar con el medio electrónico. Un poco por este juego de lo nuevo; otro poco, como afirma Andrés Denegri en el prólogo de la edición lanzada por UNTREF (Universidad Nacional de Tres de Febrero), por la crisis económica que golpeaba a los países centrales y los nuevos contactos con gobiernos de Latinoamérica que se hallaban en la búsqueda de modelos alternativos al capitalismo más ortodoxo y con un fuerte espíritu de cambio. De hecho, el autor reconoce que dispositivo, espectador e historia no pueden entenderse de forma separadas, “el potencial artístico de las nuevas tecnologías se entendía mejor en un contexto sociopolítico más que artístico-histórico” (Youngblood, 2012, p.15). Youngblood recorre

desde el público, atravesando los diferentes dispositivos y formas de pensarlos, hasta lo que menciona una “red intermedial”, algo similar a lo que hoy denominaríamos digital.

Este cine predigital presenta todos los elementos para ese pequeño gran salto cuántico a la digitalidad. En primer lugar desarrolla nociones claras sobre la cultura popular y la “noósfera”, uno de los conceptos de Teilhard de Chardin para denominar una película de inteligencia organizada que rodea el planeta. En otras palabras, la suma de todas las mentes de los seres humanos, que se expanden a través de una red de intermedios, que puede tanto ser positiva como negativa al intentar manipular y enmascarar habilidades de los hombres. Sin embargo, esta red de intermedios que una vez nos tuvo dormidos, hoy en día comienza a resquebrajarse y a perder legitimidad; los recursos se han cristalizado y las nuevas generaciones son capaces de ver que los debates generados en ellas son simulacros; y se empuja por la democratización de medios. Esto, además, “conlleva el potencial de liberar finalmente el cine del cordón umbilical que lo une al teatro y a la literatura, ya que obliga a las películas a expandirse hacia áreas del lenguaje y la experiencia cada vez más complejas” (Youngblood, 2012, p.76).

Una vez más surge uno de las cuestiones principales que ocupa esta tesis: el espectador, el mismo que dio origen al cine y se convirtió en víctima de un sueño, producto del polvo mágico que se disemina por el movimiento del fotograma. Durmiente que ahora despierta confundido dándose cuenta que todo ha sido un engaño y reclamando participación mediante nuevas experiencias. Ante un espectador desilusionado, Youngblood postula la llegada de un cine sinestésico, un cine que maximiza un poder condicionante para unirnos con el presente vivo. Es este momento

donde el espectador muere y sus cenizas se insertan en un nuevo terreno fértil denominado cuarto cine de donde brota el usuario interactor. Este nuevo sujeto ya había sido germinado con la participación en el tercer cine; sin embargo, es con la llegada del cine digital donde puede, finalmente materializar su deseo. Este cine de la percepción logra liberarse de las ataduras y del deber ser que traía el cine narrativo dramático ligado al teatro, donde el espectador “trae consigo al teatro, y de esta manera permanece pasivo durante la experiencia visual de manera tal que su respuesta condicionada a la fórmula puede ser completamente complacida” (Youngblood, 2012, p.132).

Los autores de este cuarto cine no se encasillan a ningún género, cada artista-programador habla por sí mismo pero atravesado de la comunidad que muchas veces estructura o, mejor dicho, desestructura los materiales hipertextualizándolos. Es el caso de Quipu-Project (que desarrollaremos más adelante) que invita a las víctimas de esterilización forzada a realizar llamados anónimos que se publicarán en un sitio web sumado a otras voces. Este cuarto cine es un cine político atravesado de los propios cuerpos donde la tecnología se une al pensamiento, donde el usuario interactor calma una angustia al fin cerrada y se sumerge en las estructuras rizomáticas⁷ narrativas inspiradas por la teoría del hipertexto.

Debemos destacar también que el cuarto cine encuentra otras dimensiones fuera del ordenador, que si bien no trataré en esta tesis es importante mencionar. Casos como el cine comunitario, donde los protagonistas hacen uso del lenguaje cinematográfico para contar historias con la mirada situada en las problemáticas y tópicos del territorio donde habitan, no deben ser olvidados. Estos grupos tienen como característica también el desdibujamiento de la figura de un director, donde el equipo técnico funciona de manera

horizontal y toma el mando de forma conjunta. Lo mismo sucederá con el proceso de producción que de forma colaborativa se encara sociabilizando recursos humanos y técnicos. Todas estas características surgen, por ejemplo, con el cine de Celestino Campusano que luego fundará el Clúster Audiovisual de la Provincia de Buenos Aires, donde sus integrantes producirán solidariamente aproximadamente 10 películas al año.

La estructura rizomática rechaza las estructuras jerárquicas, autoritarias y logocéntricas del lenguaje, y se niega la herencia positivista en la que todo es lineal, racional e hipotético deductivo; por el contrario, se prefieren los sistemas que admiten la polisemia, la pluralidad de significados, donde el modo sería la hipótesis y luego el juego de las interpretaciones. En palabras de Janet Murray:

Cuando avanzamos por un rizoma representamos la historia de un vagabundo, de direcciones opuestas que se podrían tomar, de sorpresas nuevas e inagotables, de sentirnos incapaces de orientarnos o encontrar la salida; pero extrañamente estas historias nos satisfacen [...]. Lo ilimitado de la experiencia rizomática es la clave de su naturaleza tranquilizadora (1999, p.147).

Uno de los elementos más contundentes de este nuevo cuarto cine que despierta definitivamente a ese espectador pasivo de teatro es la entrada al espacio museístico. Este hito se da gracias a las experiencias que mencioné en el arte contemporáneo como el caso de Nam June Paik y la aparición de nuevas tecnologías que permiten el desplazamiento a nuevos espacios, la manipulación del soporte y el diseño de dispositivos e interfaces. Como resultado, este cine expandido reprograma y juega con

el aparato, ampliando los límites del cine que genera nuevos lenguajes a través de la hibridez con otras artes y dispositivos. Este espíritu lúdico será uno de los elementos clave en la aparición del cine digital, estableciendo una alianza inquebrantable entre cine y ordenador. Al respecto, La Ferla afirma que el ordenador seguirá jugando un rol vital en la expansión del cine:

Es dable, entonces, pensar también el ordenador como una seudomáquina fílmica expandida, el cual, por ejemplo, amplía una gama de concreciones como son la producción de espacios inmersivos para espectadores o personajes/actores, que continúa la larga historia de la construcción de espacios pictóricos, teatrales y fílmicos (2009, p.56).

Migración completada: de lo electrónico a lo digital

Las experiencias electrónicas rompen el laberinto analógico, aquellos muros de haluros de plata que congelan a cada paso la mirada tras un golpe de realidad son llamados a moverse por una cadena electrónica que los sacude y resignifica. El laberinto comienza a abrirse, las experiencias en el campo del experimental y el videoarte rompen los muros que el cine analógico puso allí, el aparato cinematográfico se quiebra y salimos de la sala clásica de cine. El laberinto no era más que eso, estar allí sentados y atados, pertenecer al lugar sala. Fuera de la sala se rompe el hechizo primero y nace uno nuevo, no de un grimorio donde el caldero se llena de elementos sino de un nuevo

encantamiento que invoca aquellos fantasmas de un mundo eufórico por la mercancía e histérico por la imagen sin significante.

A partir del avance de la técnica, la ilusión que contenía el lenguaje cinematográfico se rompe. A través de los *motion graphics* y los efectos especiales, la imagen sintética hiperrepresenta la realidad; falsa pretensión de un imaginario implantado, una prótesis que ya no puede cumplir una función simbólica sino más bien simular la muerte de la muerte misma, falso imaginario que fuera de nosotros no logra nuestra identificación.

La representación cinematográfica entonces ya no tendrá lugar en tanto que la realidad misma ya no puede ser constituida como algo transparente. La fragmentación posmoderna evidencia la construcción de la realidad subjetiva, la construcción intertextual que conforma bloques de múltiples verdades (imposibilidad de lo objetivo). Mientras más real y transparente la imagen, menos transparente será su (in)significación. El cine de entretenimiento, en tanto, puede crear perfectas realidades digitales mas no puede representar una realidad moderna que no existe. Varios teóricos como Poster, Lipovetsky, Gubern o Baudrillard analizan cómo el desarrollo técnico impacta directamente en la modalidad de representación. El nuevo paradigma comunicacional se basa en la simulación como representación, anulando así la representación como la conocemos. Es decir que toda esa referencialidad y ese carácter indexical que tenía el soporte analógico ahora se ve eliminado por esta nueva forma.

Debemos advertir que estos hechos no se dan desconectados de la propia realidad donde nos vemos ubicados. La cultura del simulacro posmoderna, es decir la copia idéntica de la que jamás ha existido un original (Jameson, 1996), reproduce la

condición de imposibilidad del sujeto contemporáneo: el arte simula, la vida simula, la política simula, el capital se erige frente a estas fantasmagorías, el espectáculo domina la mirada.

Baudrillard en su libro *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas* (2006) afirma que el cine ha perdido su magia, conecta todo de un modo “hipertécnico, hipereficaz, hipervisible”. El audiovisual ha abandonado su carácter de arte y se ha mimetizado con la televisión a punto tal que sus imágenes pierden significación. De forma crítica, el autor anticipa que la exaltación de la tecnología nos lleva hacia una perfección inútil de la imagen. Las imágenes han perdido su poder, su potencia como arte, han perdido lo que el cine analógico les traía: la capacidad de dejar huellas dado que “carecen, hablando con propiedad, de consecuencias estéticas. Pero, detrás de cada una de ellas, algo ha desaparecido. Tal es su secreto, si es que tienen alguno, y tal es el secreto de la simulación” (p.26).

El surgimiento de un nuevo paradigma comunicacional, como afirma Poster, establece un modelo basado no en la representación simbólica y referencial sino en la simulación lograda mediante procedimientos técnicos. La imagen digital es entonces una suerte de significante vacío sin referente que genera una simulación. Al respecto, Paz Gago postula que:

El intercambio comunicativo audiovisual, mediatizado por la electrónica y por el complejo de medios tecnológicos que esta genera, en efecto, produciría la simulación: una autorreferencialidad que desconecta al texto del mundo real para crear su propia realidad (virtual) (2004, p.118).

A su vez, varios directores aseguran que con la llegada de la imagen electrónica y la popularización de la cinta con todas sus potencialidades, el cine muere. Ya he mencionado como Rossellini con la llegada de la televisión abandona el cine al considerar que no funciona más para comunicar ni contiene la potencia necesaria para generar grandes cambios. Greenaway en la misma línea afirma que la fecha de defunción del cine fue en el año 1983, cuando se introdujo el control remoto a la vida cotidiana, respondiendo a la voluntad del telespectador.

Pero la cuestión del cine digital va aún más allá de estos post cines que se refieren principalmente a un formato cambiante y un espectador agotado. El cine digital sobre todas las cosas incorpora el ordenador a la fórmula, la computadora y el código binario, la programación, el procesamiento codificado y la creación de imágenes sintéticas. Este nuevo mundo excede las técnicas anteriores que trabajaban sobre la señal o sobre el celuloide, aquí se trata de crear algo que no estaba allí, de transformar e hibridar con otros lenguajes, de converger muchos medios, de linkear textos y formatos.

Arlindo Machado señala que hubo un momento donde se generó un creciente desinterés por parte de la industria cultural hacia las tecnologías de origen mecánico y fotoquímico. El elevado costo producía una imposibilidad por filmar, sumado a la pérdida de interés por ir al cine por parte del espectador y los cambios de hábito de la percepción, generaron un quiebre. El autor hace un corte entre precine (vinculado al soporte analógico y el Modelo de Representación Institucional clásico) y postcine (la crisis del cine con la llegada de la tv, el soporte video y el digital). Stam al tratar este punto señala que el cine siempre ha convivido con diferentes formas que lo retroalimentaban y hoy

son movidas por otras: “el cine en sus inicios colindaba con los experimentos científicos, el género burlesco y las barracas de feria, las nuevas formas de post-cine limitan con la compra desde el hogar, los videojuegos y los CD-ROM” (2001, p.363).

La incorporación del ordenador revoluciona el proceso de producción de films en tanto que su inclusión se enraizará a todos, que de todos modos siempre se han pensado orgánicamente. Veamos algunos ejemplos:

- En el proceso de escritura el guionista piensa qué cosas se pueden generar a través de la postproducción digital como la generación de CGI (Computer Generated Images) digital o incluso los retoques de color (tal vez a nivel dramático necesitamos que todo sea de un mismo color y gracias a los software de retoque digital es posible).

- En preproducción el productor puede pensar acorde al presupuesto y guion qué cosas serán viables; tal vez no se consigue una locación o es muy costosa y se termine aplicando un fondo en croma (pantalla verde) para recrearla. También pensará qué presupuesto asignar a la fotografía ya que dependiendo de la cámara digital serán posibles más posibilidades de postproducción de color, inserción de animaciones, etc.

- En el rodaje, desde la iluminación, la cámara, el maquillaje, vestuario, elementos del decorado, las locaciones, pueden ser variables dentro del cine digital que se retoquen o modifiquen. No solo en el lugar de lo que se agrega o quita mediante CGI (sino también las posibilidades expresivas de la iluminación, el retoque de color, hasta la duración y opción de dejar grabando más tiempo la toma (cosa que con el fílmico no existía).

- En postproducción también ha cambiado todo el proceso, el *workflow* se modifica drásticamente con la llegada de la edición no lineal y con la monopolización de todos los procesos en el ordenador. En un momento hubo una suerte de híbrido donde se escaneaba el material fílmico en un intermedio digital, pero hoy en día todo el proceso es en la computadora. Desde el rodaje existe una persona especializada en gestionar todo el material bruto llamado *data manager* que luego será facilitado al asistente de edición con las planillas correspondientes para ingestar todo el material (es decir lo coloca en un software, lo organiza y pone en sincro de ser necesario). Al estar todo digitalizado los procesos no salen del ordenador, incluso hoy en día las salas son digitales, algunas se manejan con grandes servidores que encriptan las películas, es decir que algunos films ni siquiera tienen formato físico sino que siempre son virtuales.

De este modo, como mencionaba anteriormente, se da paso a un nuevo tipo de imagen, aquella que no está allí y es caracterizada por el espíritu posmoderno del simulacro, en palabras de Paz Gago:

Está aquí prefigurado el verdadero cambio de paradigma artístico y técnico, la ruptura de sistema semiótico, el paso trascendental del sistema de representación del cine clásico al conocido ya como cine digital, caracterizado por una nueva modalidad comunicativa, la simulación. (2004, p.114).

A nivel histórico fue Hollywood quien intentó incorporar en primer término ciertos efectos especiales de forma digital en el film *Tron* (1982); sin embargo, fue en la década del 90 donde la tecnología digital desembarcó en la industria y se comenzó a difundir a nivel periodístico y académico la aparición de nuevas tecnologías. Anteriormente hubo varias propuestas híbridas que instauraron el tema del cine y el digital. Jorge La Ferla en *Cine (y) Digital* señala algunas que utilizaron el video digital y la posproducción en computadora como el manifiesto del grupo Dogma iniciado en 1995 por los directores daneses, Lars von Trier y Thomas Vinterberg; la serie *Perón, sinfonía del sentimiento* de Leonardo Favio y las propuestas de Fernando Spiner (Argentina) y de Arturo Ripstein (México). Grandes directores comenzarían a hacer uso de la tecnología digital y sus potencialidades, algunos de ellos habiendo coqueteado con el video no dudan en esta migración. Por ejemplo, Jean Luc Godard en su magna obra *Histoire(s) du cinèma* (1988-1998); Barber Schroeder en *La virgen de los sicarios* (2000); Arturo Ripstein en *La perdición de los hombres* (2000); el Eric Rohmer de *L'Anglaise et le Duc* (2001).

Estos hechos impactan directamente en la crítica y los estudios de cine, que llaman la atención de una posible extinción del cine:

(...) La mítica revista francesa Cahiers de Cinéma abría la discusión con el monográfico Aux frontières du cinéma, en abril de 2000, el órgano del British Film Institute, la revista Sight and Sound, organizaba un debate-muestra itinerante bajo el título más que revelador de The Future of Film en el verano de 2001. Al año siguiente, también la revista gallega Grial, no menos mítica para la cultura de Galicia, abordaba en su número 154, de la primavera del 2002, la misma temática

y con parecidos planteamientos sobre una mutación relevante en la otrora segura industria cinematográfica (Paz Gago, 2004, p.112).

Volviendo a la década del 90 el cine digital comienza a ganar terreno dentro de las grandes producciones de Hollywood; al principio con inclusiones de personajes, objetos y efectos como en el emblemático caso de *Jurassic Park* (1993) de Steven Spielberg, donde los dinosaurios fueron creados en el ordenador. El año siguiente fue definitivo para la aplicación de los CGI que funcionaron perfectamente en *The Mask*, *Radioland Murders*, *Casper* y *Jumanji*.

No obstante, no solo los films de ciencia ficción o fantásticos fueron los únicos que incorporaron la tecnología digital; de hecho, *Forrest Gump* (1994), *Titanic* (James Cameron, 1997) y otras fueron víctimas de la manipulación digital. También, surgen films de animación como *Toy Story* (1995) de John Lasseter, que será el primer largometraje en 3D producido por Pixar que se convertirá en una de las productoras más famosas en su rubro.

Uno de los nombres que más resuenan en este nuevo mundo digital será el de George Lucas que, a través del gigante universo de *Star Wars* comienza a insertar la tecnología digital sin tapujos. El director que ya había dirigido anteriormente tres películas de la saga sueña con poder generar los alienígenas y escenarios que gestó en su imaginación. *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (1999) logra su cometido y se vuelve un terreno de experimentación de personajes animados y escenarios naturales. La siguiente película *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones* representa un caso

histórico al haber sido rodada íntegramente con cámaras digitales y sin utilizar fílmico en todo el proceso.

Este cambio de especificidad del propio soporte, donde lo digital se impone y el analógico se marchita, genera nuevos modos de sentir y percibir en el espectador. Los límites técnicos y narrativos se desplazan, moviendo también la sala de cine y los dispositivos de recepción. Ir al cine empieza a caer en desuso, los dispositivos se multiplican y la espectación se realiza en lugares privados. Las pantallas de alta resolución y proyectores en los hogares generan nuevas experiencias, incluso en tres dimensiones. Antes, la sala ofrecía altas resoluciones que no se encontraban en pantallas de tubo (la aparente ventaja del cine sobre la televisión), hoy se encuentran TVs en 8K con una relación de aspecto 17:9 en 8192 x 4320 píxeles y 8K UHDV con una relación de aspecto de 16:9 en 7680 x 4320 píxeles, cuadruplicando así el estándar del full HD.

Esta facilidad técnica sirve también a los artistas que hacen uso del video para expresar sus emociones a través de aparatos que nos atraviesan a todos, nuevos modos de sentir que implican nuevos modos de ver. Una vez más el concepto “cine expandido” vuelve, “cada vez más salas exhiben materiales digitales provenientes de soportes cerrados, diversos tipos de discos que van del DVD al disco duro, o abiertos, material que circula a través de las redes, por fibra óptica o por aire” (La Ferla, 2009, p.24).

Para no seguir extendiendo este análisis podemos afirmar que la llegada del digital revoluciona en varios aspectos al cine, ya sea desde su especificidad como soporte, donde el estatuto de la imagen adquiere otro estatus vinculado a la pérdida de la huella y la relación de contigüidad con la realidad, hasta su propia recepción alterada por el

simulacro posmoderno que estalla en la euforia por una imagen que no está allí. La Ferla retoma a Dominique Païni en su artículo *Le temps exposé, Le Cinéma de la salle au musée* en la revista *Cahiers du Cinéma* (2002) donde destaca cómo a partir del formato del DVD, ahora devenido en blu-ray, la película se vuelve no lineal y discreta. La posibilidad de ir a diferentes capítulos o saltar grandes bloques permite incluso romper la objetividad dramática que el film clásico contenía. “Las unidades de lugar y tiempo ofrecen otros criterios diegéticos” (2009, p.22). Este anhelo por la exploración, por la ruptura de lo lineal pudiendo elegir qué ver, por activar el texto y dejar de ocupar un lugar pasivo como espectador, despertará un ánimo por la participación que será advertido y canalizado potenciando el soporte digital, aprovechando sus posibilidades de programación y recepción por pequeños dispositivos individuales que harán surgir estas nuevas narrativas: los hipermedios.

Capítulo 2: Del espectador al usuario

La evolución de las teorías del espectador.

Las teorías de cine de una u otra forma siempre han pensado el espectador dentro de sus ecuaciones, ya sea aprisionándolo en una jaula de cristal textual o considerándolo un mago creador de textos autónomos; siempre ha estado allí. Sin embargo, por muchos años se lo consideró un sujeto pasivo sentado en la sala y fue el texto quien ganó el protagonismo como objeto de estudios. Uno de los pioneros en pensar el espectador fue el formalista Hugo Münsterberg, que a principios del siglo XX aporta una visión nueva y diferente enfocada desde la psicología y la filosofía. El psicólogo asoció el cine y la experiencia cinematográfica a procesos mentales. Afirmaba que la materia prima del cine no es la película sino la mente del espectador, que viene a ser moldeada por los recursos textuales del film. En ese mismo período, el gran cineasta Serguéi Eisenstein también dedicó gran parte de su obra a la recepción y la generación de imágenes en la mente del espectador. El montaje ideológico es una de los recursos clave explorado por Eisenstein al generar en el receptor un esfuerzo intelectual que produce imágenes que exceden la pantalla. El cine soviético en general tuvo como premisa la experimentación como sistema. Diferentes directores y teóricos del período produjeron obras de vanguardia y pensaron un cine para una revolución posible. Vertov, Eisenstein, Pudovkin, Kulechov, Aleksándrov, entre otros, fueron quienes llevaron este proyecto adelante cuestionando la realidad y el cine burgués que lo único que hacía era reproducir viejos clásicos en la pantalla grande.

El escenario teórico, sin embargo, no permaneció desierto y las miradas innovadoras se ampliaron con nuevas teorías del espectador que proliferaron en el mundo académico; el espectador pasó a ocupar nuevos lugares en el pensamiento. Durante los años 1970, como afirma Robert Stam: “la teoría psicoanaliza los placeres de la situación cinematográfica como tal. En los años ochenta y noventa, los analistas se mostraron más interesados por las formas socialmente diferenciadas de espectadorialidad” (2001, p.267).

Desde este momento, nos interesa desarrollar las nuevas miradas que nos acercan al objeto de este trabajo, donde consideramos al espectador como un sujeto que transforma la película, que la lee de forma diferente y activa, transformándola con su mirada, a su vez atravesada por su realidad política, social, ideológica, sus deseos, etc.

A partir de análisis como el de Umberto Eco en su libro *Obra abierta* (1962) o *Lector in fabula* (1979), y la afirmación de varios autores sobre la muerte del autor, se comienza a entender al espectador como quien completa y reescribe la obra, considerándolo crítico y no un ente que ocupa la butaca recibiendo los mensajes que el film pretende introyectar. Trabajos como *Codificar/ Decodificar* (1980) de Stuart Hall amplían el análisis de Eco extendiéndose a la televisión; identificando, por ejemplo, que “la producción y la recepción del mensaje televisivo no son, por ende, idénticas, pero ellas están relacionadas: son diferentes momentos dentro de la totalidad formada por las relaciones sociales del proceso comunicativo” (1996, p.3). En la misma línea, autores como Jacques Rancière señalan que debemos emanciparnos de la lógica binaria entre el artista y el espectador así como la distancia entre ellos y la obra. Debemos visualizar una “tercera cosa de la que ninguno es propietario, de la que ninguno posee el sentido,

que se erige entre los dos, descartando toda transmisión de lo idéntico, toda identidad de la causa y efecto” (2010, p.21). Este tipo de estudios no serán ignorados por las grandes industrias vinculadas a los medios para ampliar su poder y seducir al espectador con nuevas formas audiovisuales e interactivas, entre ellas los post cines que trataremos más adelante.

Paralelamente a Eco, que se destacaba en la semiótica y el análisis textual, otros autores más vinculados al cine comenzaron a sumar las herramientas de la semiótica, el psicoanálisis y el marxismo para realizar un análisis de diferentes aspectos del espectador y el aparato cinematográfico. Algunos de ellos, como Jean-Louis Baudry o Jean-Pierre Oudart, hacen énfasis en la importancia del sujeto en el dispositivo cinematográfico, siendo este quien sutura la ausencia de sí mismo en la cadena de significante del propio texto fílmico. Afirmarán que: “El cine como discurso es la producción de un sujeto y el sujeto es de lo que trata esa producción, desapareciendo y moviéndose constantemente a través de las imágenes, la garantía misma del flujo, siendo la sutura” (Heath, 2008, p.214). Otro autor a destacar es Jean-Louis Comolli que siendo jefe de redacción de *Cahiers du Cinema* (1966-1978) produce textos como *Técnica e ideología* (1971-1972) o *Máquinas de lo visible* (1971). Comolli mediante sus artículos pretende dar cuenta no solo del aparato, la centralidad de la cámara como generadora de ideología y los mecanismos psicológicos del sujeto de los que este hace uso, sino que también advierte la gravedad de un cine de espectáculo que intenta dominar la mirada y pensamiento del espectador.

Pero no todas las teorías a partir de ese entonces contemplan el aspecto ideológico del aparato, en 1989 Francesco Casetti publica su conocido libro *El film y su*

espectador, que desde un enfoque más semiótico analiza cuál es el rol del espectador y cuál es su lugar previsto en el film. Como describe Laura Pérez Pastor en su tesis de maestría sobre la redefinición del espectador en relación al audiovisual contemporáneo:

Casetti escribe que el film construye al espectador, le da un sitio y un trayecto. El film se da a ver y el espectador, por su parte, se empeña en mirar (reconstruye las elipsis, conforma los personajes), respondiendo a la propuesta de una destinación y asumiendo sus responsabilidades (2009, p.15).

De todas formas, debemos reconocer dos tipos de espectador que han sido producto de diversos análisis. Casetti, por ejemplo, afirma que el espectador no puede ser identificado individualmente sino que debe ser entendido como una construcción del propio texto a partir de un dispositivo cinemático y que es imposible de individualizar. Asimismo, el autor reconoce un cambio de perfil fundamental donde el espectador no es un mero receptor o destinatario sino un partener comunicativo, idea que como mencionaba antes estaba presente por un cambio de época de los años 70, donde autores como Barthes, Derrida y Eco desconstruyen la idea de recepción textual. Es importante señalar también que más adelante Casetti elaborará aún más estos conceptos, deviniendo en la teoría fílmica llamada semiopragmática. Junto a Roger Odin establecen una nueva forma de analizar el cine teniendo en consideración elementos que van más allá del texto cerrado:

La producción de sentido reposa totalmente sobre determinaciones externas; de hecho, estas determinaciones, y ellas solas, son las que permiten funcionar al proceso de comunicación: mientras las determinaciones que pesan sobre el espacio del espectador se acercan más a las determinaciones que pesan sobre el espacio de la realización, habrá más posibilidades para que las construcciones operadas por actante espectador se asemejen a las efectuadas por el actante realizador.

A fin de cuentas, únicamente porque los sujetos productores de sentido (realizador o espectador) no son libres de producir el discurso que quieren, porque sólo pueden expresarse doblegándose a las restricciones de la "práctica discursiva" de su tiempo y de su medio, es que puede tener lugar la comunicación (Odin, 1998, pp. 120-121).

Molano, en su texto *El espectador que surge con las nuevas tecnologías: del "espectador inmóvil" del cine al "explorador (cuasi) inmóvil" del videojuego* (2004), expone cómo Casetti desarrolla desde el propio texto, desde el enunciado, la relación con el espectador donde:

(...) una instancia creadora maniobra y una estancia receptora se interroga, con el ánimo de comprender cuáles son las piezas en juego y su importancia es necesario considerar la relación de éste con la película, entendiendo a ambos dentro de un mismo fenómeno y dejando de lado el concepto de espectador

subordinado, que responde mecánicamente frente al mensaje que se expone (2004, p.2).

Es importante destacar que estos enfoques más ideológicos (Comolli, Baudry, Ranciere, Oudart, etc.) y semióticos (Casetti, Eco, etc.), aparentemente alejados, proponen estudiar la relación del espectador con el texto donde el sujeto interviene dialogando con el film. Ambos pretenden analizar y a la vez develar que el espectador no es el mero sujeto pasivo que se ha instalado en el imaginario popular y que perpetúa films de ciertas características vinculadas a lo industrial. El espectador es un interlocutor consciente que ha adquirido a través del tiempo ciertas competencias para comprender el lenguaje y los códigos del cine, incorporándolos a su vida diaria, trascendiéndolos a través de narraciones propias puestas en circulación en la red de redes: Internet.

El cine industrial contemporáneo pretende y ha conseguido atrofiar ciertas capacidades en la recepción apelando a recursos más instintivos y básicos; ya sea en forma de los llamados “golpes bajos” en la estructura dramática o el uso de parafernalias técnicas que se materializan en este cine de espectáculo. El espectador de cine industrial ha acostumbrado su recepción de forma tal que si bien puede comprender otros códigos de cines alternativos le resultarán aburridos o faltos de sentido; se ha perdido la capacidad de observar y sentir la imagen. Con todo, debemos advertir que existe un diálogo entre la pantalla de cine y quien la observa, una cooperación que genera tensión y una síntesis en la pantalla mental del espectador haciendo funcionar un proceso comunicativo que nunca será exactamente igual entre dos personas dado que sus

“enciclopedias” y experiencias serán diferentes, es en este punto donde encontramos el desafío de análisis de este apartado.

Debemos mencionar, además, el análisis de las audiencias y los segmentos de espectadores que no debe ser ignorado ya que arroja datos concretos sobre los sujetos en cuestión. Durante los años 90 estos estudios se convirtieron en una tendencia y se realizaron análisis de grupos aislados de personas de una determinada etnia, rango etario, nacionalidad, con el fin de corroborar hipótesis sobre la recepción de determinados films. Sin embargo, como señala Stam en sus *Teorías del cine* (2001), “no existe un espectador esencial circunscrito desde un punto de vista racial, cultural o incluso ideológico. (...) No se trata únicamente de quiénes somos o de dónde venimos, sino también de qué deseamos ser, dónde queremos ir y con quién queremos ir hasta allí” (p.270).

Podemos concluir, como afirma Stam, que las teorías del espectador llegan a un acuerdo: ni el espectador ni el texto son sujetos estáticos y predefinidos. Esta relación dinámica cambia a cada momento histórico y es resignificada con cada adelanto técnico. Justamente en esta tesis se analizan nuevos modos textuales que han alterado el rol del espectador de forma tal que este interviene en el proceso de la narración atravesando la pantalla, que a su vez lo atraviesa a sí mismo y a su modo de ver el mundo. Debemos considerar los 5 puntos que desarrolla Stam, brevemente, sobre una verdadera etnografía del espectador que no puede perder de vista lo que ha aportado cada teoría:

- 1) El espectador configurado como texto (mediante la focalización, las convenciones de punto de vista, la estructuración narrativa, la puesta en escena);

- 2) el espectador configurado por los dispositivos técnicos, múltiples y en evolución (multisalas, IMAX, magnetoscopio doméstico, etc.);
- 3) el espectador configurado por los contextos institucionales de la espectacularidad (el ritual social de ir al cine, los análisis escolares, las filmotecas);
- 4) el espectador constituido por los discursos y las ideologías de su entorno; y,
- 5) el espectador en sí, personificado, definido por su raza, género y situación histórica.

El análisis de la espectacularidad debe, por lo tanto, explorar los huecos y las tensiones entre los distintos niveles, las distintas formas que el texto, el aparato, la historia y el discurso construyen al espectador, y las formas en que el espectador, en tanto sujeto-interlocutor, también da forma al encuentro (2001, p.269).

La vibración del triángulo: espectador pasivo, espectador activo y usuario.

Luego de este panorama teórico, que construye una red de contención para pensar este apartado, debemos construir tridimensionalmente el espectador de cine a través del tiempo. Específicamente en el modo de recepción nos interesa caracterizar el espectador desde su relación con el film y su rol con él en cuanto herramienta intelectual que genera una fisura disparando cuestionamientos y críticas que lo muevan de un lugar de estatismo intelectual. No hablamos únicamente de revoluciones sociales o sistémicas, de materializar el cuerpo para los cambios sino que contemplamos las revoluciones moleculares⁸, internas, emocionales y sensoriales; un espectador movido por el film y no dispersado por él. Benjamin ya postulaba que el cine clásico es el medio dispersivo por excelencia:

La recepción en la dispersión, que se hace notar con insistencia creciente en todos los terrenos del arte y que es síntoma de modificaciones de hondo alcance en la apercepción, tiene en el cine su instrumento de entrenamiento. El cine corresponde a esa forma de recepción por su efecto de choque. No solo reprime el valor cultural porque pone al público en situación de experto, sino que además lo hace porque dicha actitud no incluye en las salas de proyección atención alguna. El público es un examinador, pero un examinador que se dispersa (1990, pp. 54-55).

Si bien desarrollaremos este triángulo que resuena en el presente, es imposible pensar en un sujeto receptor del cine evolucionado que excluye a los otros surgidos en la historia. Podemos afirmar que un mismo sujeto puede ser los tres sujetos receptores del cine a la vez.

Analizaremos la construcción y mantenimiento de estos espectadores a través ciertos mecanismos estéticos y narrativos y cómo ciertos movimientos estéticos quebraron un primer estadio de pasividad inspirando la materialización de nuevos postcines colaborativos contemporáneos. La evolución del espectador es como la vibración de las ondas en el agua: primero uno, luego el otro y finalmente un tercero, ambos tres rebotando en los soportes mezclándose entre sí a cada momento.

Otro tema relevante que surgirá de modo subsidiario es si hay ciertos tipos de cine que apunten más a esta emancipación o si se trata únicamente de un modo de enunciación textual que atraviesa todos los géneros y modos de representación.

En síntesis, el objeto de este capítulo es proponer una taxonomía de espectadores dependiendo el tratamiento que le dan dispositivo/texto/contexto y que dividiremos en tres concepciones claves del espectador. Un primer modelo donde el cine forja su mirada de manera forzada llevándolo de las narices a partir de ciertas herramientas (sujeto pasivo). Un segundo modelo donde ciertos realizadores como Eisenstein generan herramientas de participación del espectador y otros llaman a romper los esquemas tradicionales del espectador de la butaca (espectador activo). Un tercer modelo donde ya no es el realizador el que genera las herramientas y elementos estéticos sino que el usuario interactor produce narrativas en entornos colaborativos o se sumerge en historias que necesitan de su participación para avanzar (usuario interactor).

Espectador pasivo.

Los cimientos: configuración psicológica del espectador.

El espectador se cruza con el cine en algunas ocasiones: se perciben en los destellos del cronofotógrafo y se sientan próximos en una función de teatro óptico. Cansado de su jornada alienante, “desposeído de sí mismo, de su tiempo, de sus gestos, el trabajador también va a ser despojado de sus sueños por la industria naciente del espectáculo” (Comolli, 2010, p.62). Sin ánimos, un día se dirige a la feria a “llenarse los ojos” y es ahí donde, detrás de las barracas, consume su amor con el cinematógrafo. La fecha y lugar de la boda es incierta, hay rumores de Estados Unidos y Alemania, pero finalmente transcurre en el Grand Café (Francia), en 1895. Temeroso por el momento,

fuerres latidos de corazón que inundan de sonidos la sala, ignora las imperfecciones de la mágica proyección que los unirá hasta que la multiplicidad de las pantallas los separe.

El trabajador, sujeto al exceso de velocidad, a la rueda de producción, a su ser alienado, se encuentra entre la producción y la reproducción. Para aliviar los pesares del capital y mantenerse firme en la subsistencia, debe dispersarse. El hombre moderno, como afirma Comolli, ya no se permite soñar su libertad; el sueño es siempre sistémico. El trabajo se rige a través de normas estrictas, los *knocker-ups* despiertan a los trabajadores que, alienados, se dirigen a la fábrica. El modo de trabajo está regido por los capataces que dirigen a los trabajadores, los hostigan y presionan a través del miedo; un miedo fundado en la pobreza, de fallar al sueño moderno de la constitución de una familia, un trabajo y una vivienda.

Este cine de los inicios apela a la dispersión invocando al espectador cansado, vencido por el embate del capital y la rueda de producción. La primera función oficial del cinematógrafo se encuentra plagada de desperfectos; el proyector es ruidoso, centellea y salta; las sillas de salón, las imágenes imperfectas, aceleradas y muy contrastadas, etc. El cine, a pesar de no tener una sintaxis definida y estar lleno de carencias técnicas, crea la ilusión primordial movida por el deseo, en términos de Comolli:

(...) deseo y necesidad de liberarse de sí mismo, deseo de ir a todas partes, deseo de ubicuidad de transformismo, de disfraz de carnaval. Al aparecer, el cine tiene todo eso tras de sí. (...) Ese sueño que los impulsaba a ir a una sala oscura para ver y celebrar, de ser necesario con espanto, el poder separado de una representación del mundo que fuera "como la vida misma" y no fuera la vida misma

[...]. Se comprende que sea la máquina, con lo que acarrea de tecnicidad, la que garantiza la restitución “objetiva” que supuestamente llega con el cine. Se lo elogia por convalidar la percepción -familiar y tranquilizante- de una continuidad y fluidez de movimiento en el mundo (2010, pp. 69-70).

A 16 fotogramas por segundo, 16 mentiras por segundo, el espectador completa la ilusión de continuidad. La suma se da por su propia pulsión de desear controlar el mundo, de capturar fílmicamente la vida, de poseer materialmente la esencia del movimiento pero sin hacerse responsable de esa posesión. Comolli lo llama “el juego de las cuatro esquinas”:

“A perverso, perverso y medio”: la relación que se anuda una, en el transcurso de la sesión, entre un espectador y un filme, evoca más o menos el juego infantil de las cuatro esquinas. Estar donde el otro no espera que uno esté. Astucia, por supuesto, y por supuesto ingenuidad; de ambos lados. Doble sentido de la palabra “pantalla” -lo que se ve y lo que se esconde- (2007, p.212).

A diferencia de Comolli, yo lo llamaré “las escondidas”: el espectador quiere jugar sin ser visto; desde la oscuridad esperará al momento adecuado para ocultarse detrás de las circunstancias que le dieron y le han dado origen al cine, especulando la imperfección originaria que le proporciona el estatus de dueño o semidiós ante un dispositivo que no se puede completar a sí mismo; espectador que quiere controlar sabiéndose controlado, deseando la objetividad a partir de la subjetividad. En términos

de Baudry, una “fantasmaticización de una realidad objetiva”. La imagen en movimiento nos pone entre paréntesis, nos suspende en el tiempo, nos coloca en el centro, “funda la apodicticidad del ego” (Baudry, 1974).

En el centro de la escena se encuentra el hombre, cuya mirada retorna a sí mismo a través de la pantalla, de la película, de los elementos determinantes de la puesta en escena; mirada que se transforma y se reinterpreta. Es así como nuevos modos de ver comienzan a articularse en el espectador y se construye la sintaxis, un nuevo lenguaje que se refuerza desde el artilugio. La invención del cine no puede comprenderse sino como la invención del espectador de cine (Comolli, 2007), un sujeto de la recepción que asiste al espectáculo en forma social, que necesita sustraerse de la realidad.

La historia del cine se construye en base a ese espectador modelo, que permite su avance e, impulsado por su deseo, se conmueve y es movilizado por el film.

El cine como espejo, juego de reflejos que se aloja en el mismo mecanismo de funcionamiento del dispositivo de captura (cámara, juego de óptica) y reproducción (proyector): la pantalla que refleja al sujeto viéndose percibir (mas nunca a él mismo), la puesta en escena que nos devuelve nuestra propia mirada, nuestra propia posición en el mundo (reflejo espectadorial). Juego de presencias que reflejan la ausencia, lo oculto en lo visible, espacio-tiempo que se oculta entre mi Yo y su negación. Remisión a la niñez, al momento del descubrimiento del espejo (fase del espejo), momento de extrañamiento, pero de identificación por un Otro, estado de quietud en la sala oscura, de “submotricidad y de superpercepción”, como dice Baudry, donde estamos “ante lo imaginario pero a través de nuestra percepción real”.

Debemos entender también que cuando hablamos de dispositivo no nos referimos a la cámara o a la materialidad de los aparatos sino que, como menciona Duguet en su artículo *¿Qué es un dispositivo?* (2009) en donde compila diferentes definiciones, un dispositivo no es sino un sistema complejo donde se ponen en juego varias instancias de funcionamiento (de figuración, enunciación, recepción) inclusive la que ocupa este capítulo vinculada a las relaciones posibles entre el espectador, el autor y la máquina.

La prisión de cristal: institucionalización en los modelos de representación.

Una vez que el molde psicológico está instalado, la espectación ya no puede detenerse, pues la imagen en movimiento sigue hipnotizando al hombre. Como una marioneta movida por hilos, que alguna vez fueron analógicos, pero ahora son invisibles y digitales, la imagen toca emociones, anhelos, celebra la pulsión de vida y calla la pulsión de muerte. Esto fue algo que desde el inicio se dio en el estatuto de la imagen fílmica: el cine industrial celebraba el lema “dispersar para triunfar”, un torrente eléctrico en un tejido social en construcción que aleja a los hombres de la hermandad; dividir y reinar.

Pero la psicología, si bien es el molde inicial, muta a cada momento por el contexto que es puesto en marcha por los motores de la ideología, que a su vez empuja cambiando los grandes relatos, aunque a la vez el hombre resiste y de esa resistencia surgen movimientos artísticos que desgarran el velo de las ideologías dominantes. De esta manera, psicología e ideología se instalan como pilares del cine, fusionan su poder y el cine deja de ser espectáculo para devenir en institución que levanta sus propios muros, intentando hacer invisibles aquellos pilares que dieron pie a su surgimiento. Como

desarrollé en el Capítulo I, el cine también emprende una carrera por abandonar ese primer “Modelo de Representación Primitivo (MRP)” (Burch, 1973) que lo acercaba más a su origen monstruoso, caótico y lujurioso de feria. Ahora, el Modelo que se intentará instalar, a pesar de complicaciones técnicas y resistencias por parte de ciertos sectores, será el Modelo de Representación Institucional (MRI).

El primer paso a esta institucionalización era evidente. El espectador en pañales crecía a cada film, comprendía ciertos hilos de la narración en este nuevo soporte pantalla y se enraizaba el modelo psicológico ya mencionado, que jugaba a cada momento con la ausencia, en palabras de Comolli:

[un] Zigzag en la pantalla mental. Se trata a la vez de suspender y recomenzar con ese sueño contradictorio que liga el espectador al filme. Creer, no creer, volver a creer... Ese movimiento oscilatorio parece regular toda gravitación cinematográfica: proximidad y distancia, plenitud y vacío, luz y sombra (2007, p. 215).

A su vez, comenzaban a establecerse ciertas reglas gracias al trabajo de los directores con la cámara, las historias iban tomando forma y adquiriendo un punto de vista; pero seguían siendo caóticas, sin *raccord*, con un encuadre por escena y una puesta que aún no se separaba del teatro, entre otras cosas.

Este paso aparentemente tan sencillo que se marca del MRP al MRI por varios libros de cine no es tal. Como suele ocurrir, muchos autores dejan la cuestión ideológica de lado e ignoran la implantación de un modelo hegemónico en el periodo 1908-1915

que marca ciertas tensiones. No se trata únicamente de la narrativa en los films sino de la ideología dominante que busca perpetuar la moral burguesa, que casualmente financiaba la industria. Gómez Tarín al respecto señala que:

Para satisfacer –y guiar moralmente- a los nuevos espectadores se recurría cada vez más a la narrativa decimonónica y al teatro de fin de siglo, en que los mayores éxitos se debían a la consolidación del melodrama y del que el cine tomaría no sólo contenidos o estructuras sino también las bases para el desarrollo industrial (2004, p.02).

La forma se aplica con éxito y el nuevo MRI posee características claves, entre ellas: claridad (la narración debe ser gradualista y clara, organizada en actos y sin desvíos temporales abruptos); economía (uso de la economía del lenguaje fílmico sin repetición de escenas); clausura (no deben quedar tramas abiertas ni conflictos subsidiarios sin cerrar al finalizar el film); organicidad (se debe narrar lo indispensable en cada escena para que el film funcione); ilusionismo (el film se presenta como una ilusión, no se debe mirar la cámara ni realizar acciones que puedan romper la cuarta pared); montaje invisible (el montaje debe mantener el raccord y no evidenciarse bajo ningún punto de vista); transparencia (el aparato cinemático que mencionaba anteriormente no debe notarse ni evidenciarse, tal como si fuera una escena de la vida diaria sin dispositivo que lo medie), etc. De todas formas aquí lo que importa no es el recorte técnico o el análisis que podamos hacer respecto de la forma del MRI, sino cómo el triunfo del modelo

forja un nuevo espectador que comienza a sentir el los grilletes de la identificación psicológica.

La rueda de producción narrativa: cine de género y la pasivación temprana.

El cine es tomado como instrumento por la burguesía pujante que domina el capital y los medios de producción. Construye un sujeto espectador modelo que se corre de la vulgaridad del obrero proletario para posicionarse del lado del burgués, aliado que catapultó el crecimiento de la industria. El cine no solo se alimenta de las narraciones en la pantalla, sino de todo el aparato que circula a su alrededor. Ya instalado el ABC del Modelo de Representación Institucional -que establece las primeras reglas para contar a través de las imágenes- en el epicentro de la producción, la industria hollywoodense adopta tempranamente un modelo de producción masiva.

La forma de cumplir el sueño de la producción en masa tampoco resulta tan sencilla; la inversión para cada film es elevada, por eso las ventas deben superar los costos. Los temas con buena aceptación y popularidad son advertidos por la industria que ya desde “la era de los nickelodeon” produce films cuya repetición de tópicos asegura éxitos comerciales. Robert Anderson desarrolla esta idea pensando en los westerns que catapultan la industria de Hollywood “inclinando la balanza a favor de las productoras cinematográficas Americanas respecto de las no Americanas en el mercado doméstico de los Estados Unidos en la última mitad del 1900” (Trad. del autor) (Neale, 2000, p.45).

El Western se convertirá en el caballo de batalla del cine de género y posicionará la industria de Estados Unidos de forma más firme frente al resto del mundo. Como señala Robert Anderson en su análisis publicado *The Role of the Western Film Genre in*

Industry Competition, 1907-1911, durante esos años, el Western se convierte en el tipo de films narrativos más popular de Estados Unidos. Anderson señala que para que esto fuera posible el mercado manipula de forma consciente a los espectadores convenciéndolos de que promueven un producto americano único y diferente a otras industrias como los dramas en escena de Europa. De hecho, Anderson afirma que “a finales del 1909, un artículo titulado *An American School of Picture Drama* se refiere al Western como la “fundación” de la narrativa dramática Americana e identifica como los temas más populares en esos films el lejano oeste o los indios” (Trad. del autor) (1979, p.22).

La cuestión histórica no debe ser olvidada al analizar el Western y el surgimiento de este género que se convierte en una de las primeras formas de fuerte atracción de los espectadores, apuntada por la industria. El primer indicio de cómo tomar al espectador de las narices e insertarle historias que lo apasionaran, y dirigir sus gustos; el primer paso hacia el espectador pasivo característico del cine industrial. El Western viene a complementar una serie de acontecimientos que sirven a la ideología burguesa para crear un cine de consumo que no casualmente coincide, como afirma Neale, con el resurgimiento del nacionalismo e imperialismo estadounidense, y como consecuencia el cierre oficial de la frontera en 1890; de hecho, las historias de los westerns se ubican cronológicamente entre el final de la Guerra Civil (1865) y el “cierre de la frontera” (1890). En este contexto emerge el llamado “western sintético” (Leutrat, 1973) atravesando y mostrando la formación de prácticas culturales en América, desde rodeos y shows del lejano oeste a novelas y pulp magazines, a comics y pinturas de trabajos de etnógrafos, fotógrafos, sociedades folclóricas e historiadores académicos.

El Western será el género inaugural para explotar diferentes series de estructuras y códigos para contar "... a través de la repetición y variación, (...) historias con personajes familiares sobre situaciones familiares" (Grant, 1986, p.9). La experiencia del Western permite advertir que los géneros han sido excepcionalmente significantes "en establecer un sentido popular del cine como una institución cultural y económica, particularmente en Estados Unidos donde los estudios de Hollywood adoptaron tempranamente un modelo industrial basado en la producción masiva" (1986, p.12).

El cine de género no solo servirá para llenar las salas con fórmulas aseguradas sino que también seleccionará los temas e historias que guiarán la moral protestante del público estadounidense hacia la defensa de una clase social que no le pertenece: posicionará los héroes y villanos (que encarnarán arquetipos y tópicos que atraviesan la cultura contemporánea); los éxitos y fracasos, incluso quién puede redimirse y cómo. La institución se permitirá moldear y corregir ciertos aspectos de la vida cotidiana permitiendo así ubicar los límites de una sociedad a través de las imágenes, preparando así el terreno para décadas más tarde celebrar una "sociedad del espectáculo" (Debord, 1998), que no es un mero conjunto de imágenes "sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes" (p.2).

Es indispensable también pensar dentro de este modelo de los géneros al cine documental, que también establece tempranamente un conjunto de convenciones para su recepción. En este sentido, documentales como *Nanook el esquimal* son tomados como casos paradigmáticos de representación de la realidad. Sin embargo, si hacemos un *zoom in* en su realización las condiciones del rodaje son manipuladas por Flaherty para presentar una realidad espectacularizada. En esta línea, los espectadores siguen

cumpliendo un rol pasivo donde se presentan escenarios alejados y se exotiza la mirada. En efecto “algo” tiene que suceder mientras el documental transcurre, ese algo tiene que sumergirnos en el sueño de la lejanía y la distancia con la realidad. De esta manera, si el escenario es el mundo histórico, este es presentado y recortado por la voluntad de los estudios y de quienes dominan la industria.

La industria de Hollywood se legitima como institución a través de múltiples estrategias que no siempre están ligadas al lenguaje dentro del film sino también a la circulación de su propio discurso en otras esferas dado que:

Institucionaliza el discurso público de la prensa, la televisión y la radio que usualmente juegan un papel importante en la construcción de imágenes, así como las palabras no oficiales “de la boca” de cada individuo de todos los días. Aunque también juega un papel indispensable con el discurso de la propia industria, especialmente en las fases anteriores a la circulación pública del film, y particularmente por aquellos sectores de la industria relacionados con el marketing y la publicidad: la distribución, la exhibición, los departamentos de estudio de marketing, etc. (Neale, 2000, p.39).

El espectador en esta cuestión no debe ser olvidado. La institución y la industria moldean el texto fílmico con el género, pero debemos recordar que los textos no son unilaterales. Ciertos autores como Tom Ryall advierten que el género va mucho más allá de los aspectos y características repetidas en el corpus de los films, sino que insiste en la importancia del conocimiento de la audiencia y su expectativa. Estos temas han sido

ampliamente tratados por la teoría literaria y la semiótica, en especial el ya mencionado análisis de Umberto Eco en su *Lector in fabula* sobre la noción de cooperación entre el autor y un lector. De este modo, no debemos olvidarnos que el género es en parte un grupo de características técnicas y narrativas que construyen un film cuyo texto en relación con el espectador cambia y se reescribe, volveremos sobre esto más adelante. Lo trascendental aquí son las “características” de estos géneros que no dejan de estar construidas para un espectador modelo inserto en una cultura. Los géneros, así como la sociedad misma, son cambiantes y manifiestan temas de un imaginario popular en constante transformación. Como afirma Tudor: “Las nociones de género no son clasificaciones críticas hechas con propósitos especiales; son un conjunto de convenciones culturales. Género es lo que colectivamente creemos que es” (1974, p.139).

El género del Western será el pionero que sentará las bases para futuros géneros y fórmulas que contribuyen a lo que denomino “pasivación” del espectador. La pasivación en realidad es un proceso químico que se logra aplicando una capa externa a la superficie del metal con el fin de aislarlo (lo enmascara en contra de la acción de agentes externos), algo no tan lejano a la propia consciencia crítica del espectador; las narrativas amplían sus herramientas generando nuevas estrategias de inmersión que profundizan la atención y tensión del espectador, pero con historias dispersivas, neutralizando así el destello crítico del arte.

Este primer paso que da el Western marca el camino para historias que poco a poco evolucionarán en múltiples géneros hasta comenzar a hibridarse en el mundo contemporáneo. Con el correr de los años, los géneros incluso comienzan a jugar con

sus límites y temas para formar nuevos mensajes que rompen la lógica primera que invitaba a la dispersión. Algunos films hacen uso de la parodia o critican a través de subtexto una sociedad dominada por el capitalismo tardío haciendo uso de elementos estéticos y narrativos como herramienta crítica. Motivo de otra tesis sería estudiar, por ejemplo, estos mensajes y críticas en las películas del género del terror fantástico de los últimos años.

Espectador activo.

Hacia un nuevo espectador: cine ruso e interpelación de la mirada.

Durante los años veinte en la Unión Soviética la cultura comienza a desempeñar un papel vital para la producción de ideología, siendo esta, como afirma Bertetto, la mediadora entre la producción económica y la producción de existencia, entre la organización del trabajo y la organización de la vida. A su vez, el cine constituye un arte representativo para este período histórico de las máquinas, donde la fábrica está en auge, los vapores y los engranajes giran sin cesar y los cineastas rusos –ya influenciados por la herencia futurista- comienzan a pensar el rol del arte cinematográfico en la realidad que los atraviesa. El cine revolucionario, reúne varias cuestiones que la US observa como fundamentales para su proyecto político ideológico, pudiendo comunicar mensajes de revolución con una poética innovadora que generara imágenes mentales en los trabajadores acallados por un cine burgués de romances y acción, que proponía hipnotizar al obrero, dormirlo y dispersarlo para volver a la fábrica a realizar sus tareas sin cuestionarse lo establecido. Los realizadores rusos ven el lenguaje audiovisual como

“única expresión adecuada al nivel de desarrollo de las fuerzas productivas” (Bertetto, 1977, p.72).

Siguiendo la línea de los constructivistas, el cine ruso postula: “abajo la actividad especulativa en el trabajo artístico”; y le declara la guerra al arte. El cine burgués asentado a través del MRI es negado, debe ser destruido y se comenzará de cero un nuevo cine, dotado de poder y valor para la revolución, rompiendo viejas estructuras; “el cine-drama es el opio del pueblo. (...) El cine-drama y la religión son un arma mortal en manos de los capitalistas” afirma Vertov en el kManifiesto de los Kinoks, 1923. El valor burgués del director como figura modelo, como genio artístico, es derribado; ahora se pone al nivel de un trabajador más, “se modela en el ingeniero, en el técnico, y ya no tiene nada del sacerdote del arte ni del productor de ideología” (Bertetto, 1977, p.75).

En cuanto al sustento teórico, los formalistas investigan el arte del movimiento y proponen un cine separado de la literatura, fuera de la clásica adaptación burguesa que caracterizaba los films de la época. Si bien los teóricos de aquel entonces reconocían la “cinematograficidad” de la imagen, sigue siendo una imagen de algo, un índice. Luego, el montaje comienza a ser observado por los pensadores como la articulación de imágenes en sí; pero los formalistas no intentan definir la esencia del cine sino que se “dedican a su pluricodicidad, su heterogeneidad y la paradoja de una presencia estructurante de la palabra en un medio calificado como mudo” (Albéra, 1998, p.27). Uno de los formalistas más reconocidos en su análisis fue Eikhenbaum, quien reconoce al cine como un arte de significación, una estructura perceptual que produce el establecimiento de un discurso interior: el trabajo (intelectual) del espectador para “conectar los diferentes encuadres y descubrir los matices de sentido” (p.201).

Por otro lado, Bajtin aporta el concepto de médium como respuesta al problema “propuesto, pero resuelto de forma equivocada por los formalistas” que es tomado por Kuleshov, quien ya había elaborado una crítica al formalismo, que definía al signo de forma inorgánica, separando el significado de la forma poética. El médium para Bajtin es aquel elemento que une la presencia material de la obra con sus significados; que hace que signo y significado sean una unidad orgánica no abstracta, el conjunto de consideraciones, observaciones, sentimientos que constituyen un enunciado, una imagen, un objeto, etc. en la concreción del intercambio entre dos o más personas. Kuleshov se identifica con estas ideas donde los films se puedan pensar como un principio dinámico, en un sistema de relaciones en un mundo transformado por la tecnología de las imágenes. En este sentido, se hace obsoleta la correlación y oposición entre forma, contenido y material, o entre técnica e ideología; se crea la posibilidad de superar la estética tradicional y generar nuevas preguntas.

Serguéi Eisenstein es una de las figuras más notables de este período, teórico y realizador que deja tras de sí un amplio pensamiento vinculado al quehacer del cine, el montaje y el espectador. Eisenstein primeramente es inspirado, como afirma Didi-Huberman en su texto *Vuelta-Revuelta: Eisenstein, el pensamiento dialéctico frente a las imágenes*, por "el movimiento expresivo" (1923) de Vsevolod Meyerhold y Serge Trétiakov donde toda propuesta artística o hecho estético debe ser entendida como resultado de un hecho antropológico más amplio o profundo, lo que nos permite pensar en reglas estructurantes de la realidad psíquica o social de las sociedades humanas. Es por ese motivo que Didi-Huberman nos hace reflexionar sobre cómo Eisenstein nunca dejó de pensar y proyectar sus investigaciones artísticas en dirección tanto de la antropología

metapsicológica (ya que era un lector de Freud y Lévy-Bruhl) como de la experimentación de los fenómenos “patéticos”.

En su libro *Reflexiones de un cineasta* (1970) Eisenstein explica que lo patético es “lo que va a despertar en lo más profundo del espectador un sentimiento de entusiasmo apasionado” (1990, p.2). Además desarrolla que la estructura de la obra patética debe advertir en cada uno de sus caracteres “la condición de explosiones violentas de la acción y el paso continuo a una cualidad nueva” (p.2). Lo que pretende este tipo de cine es justamente lo contrario al modelo dominante burgués, la idea no es callar al espectador, sino que “salga de sí mismo” a través de gestos patéticos que lo mueven apelando a sus emociones y anhelos más profundos, usándolos para “salir de sí mismos”. Este último aspecto lo diferencia del cine clásico que busca, por el contrario, que se sumerja en la pasividad y abrace el metamensaje del film de forma inconsciente. En ese sentido, el cine de presentación tiene por objeto no representar y mostrar una realidad de forma transparente, sino que el espectador llegue a un estado de éxtasis al igual que los personajes que, presas de lo patético, logran salir de su propio contexto y reconocer una realidad que necesita ser cambiada.

La experimentación es uno de los pilares en la obra de Eisenstein. Esa inquietud por descubrir y conocer desde la praxis se da en un viaje a Alemania en 1929 donde entra en contacto con Kurt Lewin y redescubre el principio de *otkaz* que originalmente había explorado con su maestro Mayerhold quien hacía hincapié, como analiza Huberman, en las asociaciones conflictivas que hay que saber producir en el interior de cada gesto. Eisenstein descubre que el principio de *otkaz*

(...) va mucho más allá de una simple elección artística heredada de Mayerhold o emparentada con el 'distanciamiento de Brecht': es un proceso inherente a las relaciones más fundamentales entre cuerpo y psiquis por gestos interpuestos. Kurt Lewin estaba desarrollando una teoría del psiquismo como "sistema dinámico" hecho de "tensiones" y satisfacciones en lucha permanente, de manera que una dialéctica de la atracción-retracción podía ser observada en el gesto de una niña que quiere tomar un objeto del piso o sentarse en una silla, pero en un momento retrae su movimiento voluntario (Didi-Huberman, p.13).

Esta teoría de Lewin impulsa a Eisenstein a repensar en el gesto, por un lado, complejo y plagado de tensiones y distenciones que pueden dirigir la escena de un film o dirigir la mirada de un espectador hasta su máxima exaltación. Por el otro, sencillo y certero pues un gesto vale más que mil palabras pero mil palabras tal vez no lleguen a describir un gesto, la imposibilidad del lenguaje sobre la posibilidad del cine.

Como señalé con anterioridad, el montaje es uno de los elementos principales que materializan la teoría en la práctica fílmica de Eisenstein. En un cine que manifiesta abiertamente sus intenciones sin engañarnos ni representar una realidad alterada por la moral burguesa debemos generar nuevas ideas en un espectador dormido, y es a través del montaje que “sale de sí mismo” comprendiendo la revolución necesaria. La imagen, así como el gesto, está integrada de varias partes que juegan consigo mismas y se entrelazan en un complejo tejido. El montaje pone en juego esos gestos que están en permanente conflicto, los hace chocar, colisionar:

Es como las olas en el acantilado: todo el mundo se acostumbró, desde hace mucho, a oír el golpe de las olas olvidando que en realidad atacan al acantilado, se rebelan en su contra. Un día, el acantilado se derrumbará tan repentinamente como pacientes habían sido las olas en sus vueltas rítmicas. Eisenstein, no hay duda, vio en la práctica del montaje algo de este orden: las imágenes vienen una y otra vez a nuestra mirada hasta que algo, en un momento, se quiebra en nuestra vista o se derrumba en nuestro pensamiento (Didi-Huberman, 2014, p. 18).

Eisenstein a la vez advierte la cuestión del espectador dominado por un modelo industrial que lo ha guiado y entrenado a través de los códigos instalados del cine clásico; cine que le permite someterse al film sin cuestionarlo, ya que, en última instancia siempre terminará en la butaca sin que nada suceda. El modelo instalado por Griffith siempre duplica al mundo real, lo representa y es el espectador que sutura ciertos espacios y faltas gracias a los efectos inmersivos del cine que lo identifican y lo capturan. De todos modos, el espectador permite ese juego; lo cree inocente pero no comprende su alcance, se apropia de un espacio cinematográfico consolidado a lo largo del tiempo por la reiteración de códigos y géneros. A su vez, el cine de género que ya mencionábamos establece el uso de la ficción como “mecanismo metafórico de visión de mundo” (Gómez Tarín, 1998), proponiendo bordes morales y éticos incluso en los films de ciencia ficción que parecerían escapar de la representación transparente.

A partir del montaje y del vértigo de las formas, Eisenstein propone quebrar un espectador dormido y dominado por las viejas formas para traer una nueva forma de percibir entrando en un éxtasis mediante las imágenes. Para llegar a estas conclusiones, Eisenstein emprende un sinuoso camino que comienza en el teatro. En 1921 es nombrado asistente de decoración de Proletkult donde aplica nuevas técnicas y experimentaciones en la puesta en escena que escapan al teatro tradicional, y desarrolla parámetros espacio-temporales del Nuevo Teatro. Luego, comienza a dirigir sus obras y como director profundiza aún más sus experimentaciones, interesado en generar emociones más intensas en el público. Como él mismo relata en *La cuarta dimensión fílmica* (1927) aplicó nuevos principios a obras como *El mejicano* (1921), que incluye fuera del escenario una lucha de boxeo y actores entre el público que expresan sus emociones por la intensidad de la pelea. Esta y otras obras servirán de inspiración para ciertas conclusiones vinculadas al uso de mecanismos de montaje para activar estímulos psicológicos y sensoriales en el espectador generando así un choque emotivo, aspectos que desarrollará en su ensayo titulado *Montaje de atracciones*, de 1923. En este sentido declarará que

La Atracción (en nuestro diagnóstico del teatro), es todo momento agresivo en él, es decir, todo elemento que despierta en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influencia sus sensaciones, todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto; único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final (1999, p. 169).

Las atracciones conforman en la obra de Eisenstein un primer paso para pensar en su cine. Partiendo del teatro, encuentra poderosas herramientas mediante las cuales el director expresa, a través del diálogo de los elementos de la puesta en escena, un mensaje. Un diálogo que atraviesa el director, la puesta en escena y el espectador, que como una hamaca va y vuelve una y otra vez repasando y transformando a cada uno de ellos. Este fenómeno anula los efectos del cine dispersivo clásico dándole un nuevo rol al espectador que configura con el texto un tejido innovador compuesto de infinitas posibilidades, en palabras de Morales Marrante:

(...) Esta cadena infinita de asociaciones-posiciones posibles, poseedoras en su conjunto de valor expresivo explícito y efectivo superior a las partes, entran en acción para activar directamente los mecanismos sensoriales del espectador creando una relación poderosamente vinculante entre su mente y el sentido del discurso desarrollado por el cineasta” (2009, p.3).

Otro de los elementos trascendentes en la concepción de Eisenstein sobre el montaje es el teatro japonés “Kabuki”, diametralmente opuesto al occidental y que popularmente se conoce por el particular maquillaje blanco con rasgos muy marcados empleado en los actores. Un teatro que concibe la puesta en escena basándose en la estilización, llevando cada elemento de representación a su forma más pura. Esa misma premisa será tomada también para construir su estructura dramática. Pero lo que cautiva a Eisenstein es el concepto de ideograma, es decir, un signo esquemático (gráfico) que

representa un concepto o idea de forma sencilla sin recurrir a nuevos elementos para explicarlo. El director lo toma para incorporarlo al cine pensando en la estrecha similitud que tienen dos elementos puestos de manera contigua (cuadros o planos) y cómo generan nuevos significados a partir de la suma de esos elementos puestos en serie, al chocar cada plano tiene la potencia de generar nuevas imágenes.

El montaje eisensteniano será dialéctico, el director integra la dimensión hegeliana a su forma de concatenar cada plano, pensando en la puesta en serie de planos no solo dentro de la lucha interna del cuadro, sino en la totalidad de la estructura dramática que será orgánica con un todo. Cabe destacar también que este ejercicio de tesis-antítesis-síntesis que sucede en el diálogo de imágenes y espectador será propio de un contexto revolucionario donde ese diálogo es posible y cada texto fílmico se convierte en el posible despertar de un obrero durmiente. Esos micro choques durante toda la función generan entonces nuevos horizontes mentales en el espectador, como dirá Morales:

Una cadena constante de encuentros y desencuentros, una lucha de fragmentos con contenido y formas internas opuestas, producto de las cuales surge o emergen unas atracciones que calculadamente seleccionadas y expuestas en el rectángulo de la pantalla, controlan el curso de la exposición visual y la actividad emocional del observador (2009, p. 5).

Otro director que merece nuestra atención es Dziga Vertov, que busca recualificar el trabajo intelectual como momento activo en el proceso socialista. En principio como un movimiento vanguardista de rechazo y ruptura, pero proponiendo alcanzar la

productividad (a diferencia de las vanguardias que identifican esto como una conclusión regresiva de un proceso de ruptura). Inspirándose en el futurismo, el proyecto de Vertov está ligado a la exaltación de la estructura de la máquina, la eliminación de la movilidad y contradicción de la conducta humana “un hombre nuevo, liberado de la ineptitud y de la ridiculez, tendrá los movimientos precisos y ligeros de la máquina”; hacer uso de la máquina ya existente pero forzándola de forma tal que sea un poderoso elemento de la ideología, destruyendo la lógica del capitalismo y conseguir que el trabajador ame sus instrumentos de trabajo. La recualificación del trabajador es vital, convierte el trabajo de abstracto e inhumano en concreto y humano.

La cámara toma la palabra en el cine de Vertov, la hace hablar atribuyéndole el pronombre –sujeto- Yo, la provee de voluntad. El “cine ojo” se constituye como persona, niega los atributos de los que la tradición del pensamiento occidental ha provisto al sujeto persona, se opone a la representación visual del mundo por el ojo humano. La cámara tomavistas posee la pluralidad de la mirada, observa, pero a la vez escribe y el “kinok-montador” organiza los fragmentos; es un cine-escritura que no copia la realidad, sino que la compone y organiza. “La técnica cinematográfica actualiza tales visibilidad y audibilidad y el cine es, ante todo, la posibilidad de este modo de ver y de sentir” (Mariniello, p.54).

Debemos señalar entonces que el cine soviético, rompiendo con el esquema de un cine burgués dispersivo que hace uso de los elementos del cine para retratar una realidad ficcionada de romances y escenas salidas de los libros, se propone formar un espectador que tenga opiniones firmes y convicciones sólidas, estimulando el uso de las propias herramientas surgidas de un sistema opresor pero emancipándolas y dándoles

un nuevo significado. “Necesitamos seres humanos conscientes, no una masa inconsciente dispuesta a ceder a la primera sugestión que se le presente” (Direse, 2009, p.1).

Podemos afirmar entonces que el rol del espectador es diametralmente opuesto al cine dispersivo que instala incluso una nueva forma de percibir para el espectador. El espectador del cine clásico que triunfa sobre otros modelos de recepción es ya desde la imposición del MRI, obligado a mirar a través de convenciones forzadas que no guardan similitud con la percepción humana. Un claro ejemplo es la generación de un espacio habitable (Burch, 1973) donde a través de un esfuerzo intelectual el espectador reconstruye a través del *raccord* fragmentos de un espacio.

Un punto clave que podemos observar donde se evidencia la forma de pensar el espectador es el montaje, tanto en el cine clásico griffitheano como en el cine ruso de presentación encontramos diferentes puntos de vista. Con el surgimiento del MRI -ya desarrollado con anterioridad- el montaje desempeña una función clave de sutura, ya que, a través de la concatenación de los planos genera la tan ansiada continuidad que instala la configuración del espacio y el tiempo. Por otro lado, en la escuela rusa el montaje pretende lo contrario: despertar la mirada y la consciencia del espectador a través del montaje dialéctico o intelectual no suturando sino, al contrario, quebrando para que la chispa se dé en la mente del propio espectador.

El documental que interpela. Espectador activo: las ideas del tercer cine y la dialéctica del espectador.

Como hemos revisado el cine ruso es el primero en generar un quiebre respecto de la recepción clásica de tipo dispersivo en el espectador. Anteriormente, el cine se había convertido en una herramienta que apresaba la mirada de los espectadores, movía sus emociones pero los dispersaba de la realidad durmiéndolos en el sueño de la imagen.

A la dispersión responde tempranamente el cine ruso que propone nuevos tipos de recepción; sin embargo, la expansión de esta nueva mirada llega como suave murmullo al mundo y recién en los años 60 una oleada internacional propone nuevos modos de recepción. Estos films proponen alejar al cine del espectáculo, generando nuevos modos de ver vinculados a la potencia de la imagen y no a su pura afección. Los textos que anteriormente mencionábamos de J.L Comolli en la revista *Cahiers du cinéma* nacen en este contexto, consecuencia del cineclubismo de la *nouvelle vague* que produce teoría y films que van más allá del entretenimiento. Estas nuevas experiencias si bien generan una nueva forma de ver el cine aún no cambian del todo la dinámica con el espectador, es un espectador pensante, reflexivo y observador pero aún fijo en su butaca.

Latinoamérica no es una excepción a este fenómeno. En los diferentes países surgen grupos y directores que apuestan al valor de la imagen como motor de cambio. El documental gana terreno en este cine político de denuncia, reflexiona y sale de su lugar pasivador de la mirada. Ya no cabe más el exotismo generado por la industria, esa lejanía de los temas se elimina. El documental ahora expone temas sociales, denuncia y acciona sobre los espectadores dormidos en la dispersión. En Brasil, el *cinema novo*

cuestiona la veracidad y poder de la imagen, la ficción abandona los estudios y observa al documental imprimiendo realidad sobre la película. Glauber Rocha en su *Revisión crítica del cinema brasileiro* (1963) pide un "cine revolucionario e insolente, sin historias, reflectores ni repartos de miles de actores" (1963, p.13). En Argentina, la *generación del 60* no solo apuesta a imágenes que narran sino también a relatar hechos particulares con la crudeza de una imagen naturalista despojada de glamour. Algunos ejemplos son *Tiré Die* (1958) de Fernando Birri o *Shunko* (1960) de Lautaro Murúa. En Cuba, Julio García Espinosa en su artículo *Por un cine imperfecto* (1969) demanda un cambio en el modo de producción, y sostiene que necesitamos un cine que "(...) nos permita barrer de una vez y para siempre con los conceptos y prácticas minoritarias en el arte" (1969, p.9). El pueblo es quien ahora hace arte, dando paso al cine imperfecto y generando una nueva poética, una poética que Espinosa llama de "interesada".

Además de la recepción y los modos de hacer cine, algunos de estos movimientos cuestionan el rol de este espectador fijo en la butaca. El espectador se encuentra fuera del film, sumido en una lógica donde existe "una frontera entre aquellos que actúan y aquellos que miran" (Ranciere, 2010, p.25). Quienes más se encargan de este asunto son Pino Solanas y Octavio Getino en su texto de 1968: *Hacia un tercer cine: apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo*. Allí, los autores despliegan un largo desarrollo sobre un nuevo tipo de cine documental denominado tercer cine, un cine que apunta a la descolonización y emancipación de un cine que era sinónimo de espectáculo, un cine consumo, de fantasía y efectos, sin historia y lleno de mundos imaginarios que buscan despolitizar celebrando la lógica del simulacro.

Los autores también identifican con preocupación que el instrumento de comunicación más valioso sigue estando en manos de los dueños de los cines, quienes han impulsado las producciones a nivel internacional y han establecido neocolonias alrededor del mundo que responden a esos mismos intereses. La cultura de un país neocolonizado es un eco de valores ajenos y preestablecidos que responden únicamente a generar dependencia y propiciar la expansión imperialista de los países dominantes. Es indispensable salir de esta prisión de la burguesía donde producción y distribución están supeditados a la aprobación de las clases dominantes.

Para realizar lo antedicho es necesaria una revolución que rompa los grilletes de la dispersión neocolonialista. El actor principal será el pueblo, que comienza por sentir una necesidad de cambio y “sus vanguardias intelectuales, a través de múltiples frentes, comienzan a estudiarlo y realizarlo” (1969, p.02). Es de vital importancia para ello poder advertir que este estado colonial/neocolonial ha desplazado la forma de concebir cultura, arte, ciencia y cine. A través de los *mass media* se ha torcido nuestra mirada nacional imponiendo una mirada dominante a partir de mensajes alterados. Es el rol del intelectual poder abrirse camino entre las imposiciones de la ideología dominante, ver más allá y tomar consciencia, intervenir en el campo con “modelos y métodos” sin quedar únicamente en la esfera del pensamiento.

El tercer cine es aquella forma de lucha donde se reconoce lo antedicho y se construye mancomunadamente entre realizador y espectadores actores la descolonización de la cultura. Un cine documental que busca la verdad, “la reconstrucción de un hecho o una historia, que constituye quizás el principal basamento de una cinematografía revolucionaria” (Solanas y Getino, 1969, p.11). Este es el rol que

el cine revolucionario asigna al espectador que ya no es tal, un rol de emancipación a través de la lucha. En este sentido es que los autores afirman que:

Hago la revolución, por tanto existo. (...) El cine de la revolución es simultáneamente un cine de destrucción y de construcción. Destrucción de la imagen que el neocolonialismo ha hecho de sí mismo y de nosotros. Construcción de una realidad palpitante y viva, rescate de la verdad en cualquiera de sus expresiones (1969, p.10).

El aspecto documental en este cine revolucionario merece especial atención en tanto que no solo registra eventos que están sucediendo, sino que intenta transformar la realidad a través de actos concretos, haciendo partícipes a los espectadores actores en estos sucesos, es por eso que se lo denomina “cine-acción”.

El modo de distribución va de la mano con este nuevo aspecto de la intervención con la realidad. Por ejemplo, en el film *La hora de los hornos*, las proyecciones se tuvieron que realizar de forma clandestina. Ya sea en casas o departamentos estas sesiones se realizaban con un número de participantes no mayor a 25. Este cine-guerrilla, si bien comienza con reducidas capas de población debido al riesgo que implicaba, es importante resaltar cómo subsiste y transforma la realidad, materializando los intereses, aspiraciones y perspectivas de la inmensa mayoría del pueblo. “Cada obra importante de un cine revolucionario constituirá, pueda hacerse o no explícito, un acontecimiento nacional de masas (...). Provoca en cada proyección, como en una incursión militar

revolucionaria, un espacio liberado, un territorio descolonizado” (Solanas y Getino, 1969, p.15).

Respecto de estas experiencias con los espectadores actores cabe destacar que, efectivamente cada vez que concurrían a un lugar de proyección estaban infringiendo la ley y poniendo en riesgo su propio cuerpo. El film prohibido *La hora de los hornos* tomó gran popularidad, y fue gracias a estos espectadores actores que se convirtieron en los principales distribuidores del film en sus casas, Centros de Estudiantes, Sindicatos, etc. Al respecto los realizadores recuerdan que:

Cada proyección dirigida a los militantes, cuadros medios, activistas, obreros y universitarios, se transformaba, sin que nosotros lo hubiéramos propuesto a priori, en una especie de reunión de célula ampliada de la cual los films formaban parte pero no eran el factor más importante. Descubríamos una nueva faz del cine, la participación del que hasta entonces era siempre considerado un espectador... Sentíamos que la difusión de aquel cine no tenía razón si no se completaba con la intervención de los compañeros, si no se abría el debate sobre los temas que las películas habían desatado (Solanas y Getino, 1969, p.17).

El rol del realizador y espectador también se ven alterados dado que ambos concebían juntos elementos de la puesta en escena del predio donde se proyectaba, realizador y participante local usualmente colocaban afiches, cuadros e incluso música y poemas que podían alterar tanto la proyección como el posterior debate.

Estas sesiones, denominadas “cine acto” o “cine acción”, alteran de forma definitiva los elementos del cine clásico y generan un nuevo tipo de espectador. La puesta en escena local, el tiempo de debate y por supuesto el film que funciona como detonador establecen nuevos vínculos del espectador actor con el film, el realizador, el espacio y los otros sujetos participantes. La lógica de estas sesiones no es la misma que la del cine clásico que puede iniciar su film a sala vacía, aquí es el espectador actor el que pone en marcha el cine acción. Los sujetos participantes transformaban la sesión con sus aportes, inquietudes y proposiciones, y a la vez, son transformados por ella al politizarse y concientizarse a través del film. De hecho al inicio de cada proyección se decía:

(...) esto no es sólo la exhibición de un film ni tampoco un espectáculo, es antes que nada un acto, un acto de unidad antimperialista: caben en él solamente aquellos que se sientan identificados con esta lucha porque éste no es un espacio para espectadores ni cómplices del enemigo, sino para los únicos autores y protagonistas del proceso que el film intenta de algún modo testimoniar y profundizar (Solanas y Getino, 1969, p.18).

El usuario interactor.

Las nuevas narraciones en la era digital.

Varios autores (Foucault, Barthes, Eco) afirman que el autor ha muerto y la obra debe ser pensada como un todo abierto. El espectador clásico también muere y entra en

escena un espectador activo, que dialoga con el texto y genera nuevos horizontes, aunque por momentos esa relación se vuelva inestable. La narración exige nuevas formas en la posmodernidad que rebasan los formatos y soportes clásicos de contar historias. La polisemia del lenguaje, la linealidad, la organicidad, la historia cerrada con un principio y un final ya no son suficientes para contener a un espectador/usuario que demanda vértigo y participación. El arte modernista ofrece una novedad, un destello, un intento de restitución del sujeto, pero bajo las mismas fórmulas clásicas: se rompen las estructuras desde la estructura misma, en una implosión interna que no explota en mil pedazos; se intenta destruir con los mismos medios que se construye, ironía de los mismos medios que intentan rebasarse a sí mismos.

Desde la teoría literaria surge la teoría del hipertexto que nos ayuda a pensar en un lector posmoderno que tiene como voluntad “cartografiar” el relato, “linkear” (vincular), activando los elementos constitutivos del conjunto para formar una historia. Este tipo de texto se lo denomina hipertexto y creemos que si bien se acuña en la literatura, se extiende a todos los medios y las formas narrativas del mundo contemporáneo. Se crea entonces un “texto más abierto en cuanto a sus límites, un texto que, en términos derrideanos, se “desbordaría” sin cesar” (Landow, 2006, p.83). Ted Nelson utilizó por primera vez el término y apuntaba a un texto que pudiera ser leído a base de las elecciones del lector sin seguir la propuesta del escritor, vale por “dinamismo, indeterminabilidad, transitoriedad, maniobrabilidad y funcionamiento del texto (en función al usuario)” (Vilariño Picos-González, 1996, p.20). Otra particularidad de este texto es cómo en el texto en formato código podemos leer, como afirma Aarseth (2006), en forma homolineal (siguiendo las rutas prefijadas) y heterolineal (tmesis). Por su parte, el

hipertexto permite la estructura hiperlineal, donde radica la existencia de nodos y enlaces, la improvisación en la selección de rutas en forma de red.

Janet Murray, en *Hamlet en la holocubierta* (1a. ed. 1997), establece también un paralelo con su concepto “holonovela”. Ella considera que los nuevos medios digitales posibilitados por el computador, si bien son parte de una ilusión sensorial muy poderosa, surgen de la tradición, desde los bardos de la épica heroica. A pesar de ello, la estética narrativa cambia; se basa, ahora, en la mera sensación que es intrínsecamente degradante, fragmentadora y destructiva del significado. Nuevas sensaciones y estímulos son analizados por Murray respecto de un espectador agotado que deviene usuario gozando de la apertura de las narraciones y su experiencia inmersiva; como en un mar, los usuarios se sumergen en estas narraciones, efectivamente pudiendo alterar el curso de los eventos. Ya no es la sesión propuesta por el “cine-acción” donde debemos esperar nuestro turno para participar luego del texto, ahora efectivamente podemos alterar el propio texto con nuestras decisiones.

El concepto “hipermediación” es acuñado por Scolari en el año 2008 dentro de su libro *Hipermediaciones (elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva)* donde destaca la llegada de la computadora e Internet como principal impulsor de estos “links” que se unen sin cesar. El link o enlace, que parecía ser un concepto aislado en la teoría del hipertexto, ahora resulta ser un fenómeno verdadero y tangible que rige la lógica del funcionamiento del sistema. La gran narración que guía la vida es la hipernarrativa: el clic que nos direcciona a un enlace, y ese enlace se clausura y se abre una y otra vez en todos los estratos de lo cotidiano.

Los teóricos que hablan de los nuevos medios generalmente tienden a englobar, según Scolari (2008, p.71), determinadas características que los diferencian de los medios tradicionales:

- Transformación tecnológica (digitalización).
- Configuración muchos-a-muchos (reticularidad).
- Estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad).
- Convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad).
- Participación activa de los usuarios (interactividad).

La llegada de lo digital ha permitido la manipulación de informaciones a través del código binario, algo que nunca antes fue posible. La tecnología analógica, relacionada con los medios tradicionales, sigue una lógica lineal desde la producción misma (opuesta al hipertexto).

Para cerrar el concepto de las hipermediaciones debemos pensarlas como la continuación de la lógica del hipertexto en la que, a través del fragmento, se cruzan e integran no linealmente distintos elementos como audio, video, texto escrito, imágenes, entre otros. En este sentido, la no linealidad sigue rigiendo la lógica, diferenciándose con el multimedia que, en realidad, tiene un carácter lineal. Cuando hablamos de no linealidad pensamos en Internet como medio dominante, pero olvidamos que en verdad no es el medio el que rige el pensamiento, sino quien lo materializa. Por esto, la digitalización se puede pensar como un eje central en este proceso, ya que su arquitectura permite la interactividad tan esperada por un espectador ansioso de alterar

el texto. El carácter virtual y fragmentario se materializan a través de su torrente binario, de manera tal que se observa la tendencia posmoderna. De hecho, la virtualidad y la fragmentación existieron siempre desde el lenguaje y la metáfora misma (la virtualidad entre la representación y el referente, por ejemplo). Una vez más, lo que los vuelve posibles es el pensamiento, y antes del pensamiento el sueño: como he referido anteriormente, para Comolli “el cine ha sido soñado antes de ser fabricado”.

Con el correr de los años estas teorías si bien mantienen ciertos parámetros claros como la interactividad o la participación deben ser revisadas ya que los espectadores, devenidos en usuarios, comienzan a demandar niveles mayores de participación. Tal es así que, los usuarios crean finales alternativos, inventan nuevos personajes en *blogs* y expanden los universos de las propias historias en otros medios. Los medios comienzan a dialogar unos con otros abandonando la disputa dentro de un mismo texto y fusionándose, convergiendo. La definición “convergencia” se desarrolla en el libro de Henry Jenkins, *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008). El término refiere:

al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (p.14).

Convergencia no solo describe un avance tecnológico sino también una nueva forma cultural de pensar los medios y cómo las industrias y la sociedad mutan en torno

a ello. Pero lo que me interesa destacar en esta tesis es que estos cambios ponen al consumidor en otro lugar desdibujando la frontera entre consumir y producir, dado que quien lee o consume tiene el poder de modificar su lugar generando nuevos espacios, textos y relaciones con la industria, el texto y el mercado. Jenkins afirma que el consumidor ocupa un lugar de trabajo pero también lúdico; en relación a las informaciones que circulan en la ecología de los medios, establece conexiones, genera nuevas informaciones y contenidos. Estas acciones serán un estímulo que los posicionará de uno y otro lado de una línea, que como afirmaba antes, no está del todo clara en la relación producción consumo, por ese motivo denomina a estos sujetos prosumidores (productores + consumidores).

En el 2013 Scolari nuevamente apuesta a una lectura diferente de los medios publicando *Narrativas transmedia, cuando los medios cuentan*. Allí realiza un interesante recorrido por la teoría de las Narrativas Transmedia (NT) asegurando que multimedia e interactividad son teorías de las que se hablaba hace unos años, mas hoy en día convergencia y transmedia son las palabras claves. Scolari trae varios autores, entre ellos Henry Jenkins, que nos invitan a pensar en las historias actuales que no se cierran a un solo medio, sino que atraviesan varios, expandiéndose en cada uno.

En el artículo online publicado por Jenkins en *Technology Review* donde introdujo por primera vez el término postulaba:

Hemos entrado en un nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenido a través de múltiples canales. [...] Los niños que han crecido consumiendo y disfrutando Pokémon a través de varios medios se esperan la

misma experiencia de El ala oeste de la Casa Blanca a medida que se hagan mayores. Pokémon se despliega a través de juegos, programas de televisión, películas y libros, y ninguno se privilegia sobre el otro (Scolari, 2013, p.24).

Entonces, podemos conceptualizar las Narrativas Transmedia como historias contadas a través de múltiples medios pero aprovechando la potencialidad de cada uno; por ejemplo, uno de los casos emblemáticos en cine es *Star Wars*, donde la historia surge de la película de George Lucas pero se expande a libros, series, merchandising, videojuegos y las propias historias que los fans van desarrollando basados en el mundo que plantean los films. A todo este conjunto se lo denomina “universo expandido”.

Este tipo de experiencias son las que estimularán el surgimiento de nuevas formas de cine que estarán encuadradas en plataformas *online*. Estos films son los que trataré en este trabajo, más puntualmente hablaremos de los webdocs, pero ese será objeto del capítulo 4. Hasta aquí, es importante entender estos nuevos soportes que en el mundo del cine digital alteran, entre otras cosas, las formas de recepción del cine. El nuevo espectador, llamado usuario, no solo mira (consume) sino que también escribe (produce) los films y materiales audiovisuales. La pantalla se amplía, debemos pensar como afirma Lipovesky que en medio siglo hemos pasado de la pantalla del espectáculo (unipantalla) a la pantalla de la comunicación (omnipantalla), siendo que antes:

(...) La pantalla de cine fue durante mucho tiempo única e insustituible; hoy se ha diluido en la galaxia de dimensiones infinitas: es la era de la pantalla global.

Pantalla en todo lugar y en todo momento, en las tiendas y en los aeropuertos, en los restaurantes y en los bares, en el metro, los coches y los aviones. (2009, p.09).

Capítulo 3: El cine documental político, un nuevo proyecto de recepción

En este capítulo desarrollaremos el cine documental político como práctica que tiene por objeto el choque con el espectador, el despertar de su consciencia. A partir de este marco nos sumergiremos en el análisis del documental *La hora de los hornos* como caso paradigmático del período. Dicho trabajo fílmico hace uso de una estética y una estructura innovadoras para despertar un espectador actor que hará la revolución. De todos modos, trabajos como *Cine político argentino* de Piedras y Lusnich nos muestran a partir de un recorrido cronológico cómo el cine político no es algo que surge únicamente con un film sino que se configura con la suma de todos ellos.

Para abordar esto debemos, una vez más, pensar al cine como dispositivo. En el capítulo anterior hicimos uso de los estudios de autores como Baudry, Casetti y Metz, y afirmamos que no existe solo una dimensión en la pantalla que se restringe al análisis de la imagen fílmica. Las condiciones de la recepción, la experiencia espectral y cómo los films interpelan al espectador son incorporados al análisis y justamente sobre ellos nos detendremos. Por su parte, el cine documental político se centra en el uso de la imagen en pos de buscar un efecto, movilizándolo la experiencia subjetiva y los afectos de cada espectador. De este modo, cada sujeto se volverá la suma de las esperanzas de un cambio y el reproductor de esa ideología. Como indica Chanan, de por sí el documental es un canalizador del discurso político y la ideología siendo que “la política está en sus genes” (2011, p.45), por eso busca nuevos horizontes en su sujeto político modelo: el espectador.

El documental político busca incomodar, sacudir, interpelar, aportar nuevos datos sobre la realidad simbólica a los espectadores, durmientes sumidos en las narraciones clásicas, que hacen uso del cine como herramienta de reproducción del pensamiento dominante. El cine político viene a derribar ese muro de cristal entre la pantalla y el espectador del cine de espectáculo, levanta sus relatos sobre el vínculo indicial que celebra explotando en imágenes de lo real. En este sentido, el trabajo retórico de los documentales fluye de manera constante siendo “un estilo de cine que hace argumentos sobre el mundo para cambiarlo y movilizar a los espectadores” (Zimmermann, 2000, p.104). Podemos afirmar que de este cine surge un nuevo tipo de espectador que nos interesa estudiar, un sujeto cuya conciencia revolucionaria es vital para el período que analizaremos.

Forma y fondo: inicio y clímax del cine político documental 1956-1969.

Como mencionaba anteriormente, el cine político tiene como característica general la transformación de la realidad a partir de ciertos recursos que interpelan la mirada del espectador. Algunos de estos directamente interpelándolo, atravesando su mirada a partir de la enunciación, con recursos como el montaje u otros con un fin más expositivo pedagógico donde la información y el registro se vuelven “sugerencias poéticas” (Bernini, 2007).

Nos interesa analizar el período que hemos mencionado en este apartado, ya que, consideramos que aquí surge un tipo de espectador particular que se conecta de manera directa con una nueva forma de recepción. Puntualmente este nuevo sujeto surge a partir

de lo que Bernini, en su texto *El documental político argentino* (2007), denomina “cine documental militante”.

De todas formas, antes de sumirnos en este análisis es importante destacar el primer documental político argentino, que de hecho también coincide con el primer documental como tal. *Tire dié* de Fernando Birri fue realizada en 1956-1958 y si bien, como destaca Bernini, es complejo hallar rastros del primer documental ya que se mezclan con antecedentes como las tomas de vistas del cine mudo o los noticieros *Sucesos Argentinos*, el texto inaugura un tipo de hacer documentales de corte político y social que persiste hasta hoy en día. Los tópicos en estos films presentan lugares y personajes que llaman a los espectadores a observar y despertar sobre sucesos como la pobreza, la injusticia social, la miseria, la violación de los Derechos Humanos, generando una “(...) crítica a un statu quo político dominante, la elaboración de una contraimagen y de una información no oficial” (Bernini, 2007, p.22), como afirma Chanan “el documental latinoamericano despegó junto con un fermento social en países en los que las convulsiones políticas son frecuentes” (p.203).

A su vez, este nuevo modo de escribir el material fílmico desborda al documental extendiéndose al cine de ficción de la denominada *Generación del 60* (Lautaro Murúa, David Kohon, José Martínez Suárez, Rodolfo Kuhn, entre otros). Un claro ejemplo es el film *Shunko* (1960) de Lautaro Murúa que narra la difícil tarea de un maestro rural en Santiago del Estero bajo condiciones precarias. La producción de este film también enfrenta las adversidades económicas, siendo rodado en condiciones extremas, con bajo presupuesto y usando el elenco del propio lugar. También, así como en los primeros documentales de Birri, se ve una clara influencia del neorrelismo italiano donde el lugar

es el protagonista y los elementos y personas allí existentes no son modificados por la puesta en escena.

Posterior a este cine documental social surge lo que llamábamos cine documental militante, un cine cuya característica principal ya no es el despertar o mostrar a los espectadores sino interpelarlos directamente, hacerlos participar de la revolución.

Debemos aclarar que cuando hablamos de revolución nos referimos a las revoluciones llevadas a cabo durante el siglo XX y que tienen como referente a la revolución de carácter marxista que sintetizaremos a continuación. Lo primero que sucederá será que el proletariado llega al poder y derriba el Estado burgués capitalista, generando la abolición de la propiedad privada de los medios de producción y llevando al proletariado a constituirse como nueva clase dominante. Consumada la revolución se pasaría a la fase de gobierno socialista conocida como “dictadura del proletariado” donde los medios de producción pasarán a ser de propiedad comunitaria. Finalmente, la última etapa de este proceso será el comunismo, donde no habrá clases sociales ni Estado. Fueron varios los países en donde, durante este período, se llevaron a cabo levantamientos armados estimulados por la Revolución Bolchevique ejecutada por una parte del proletariado ruso y los soldados del ejército que dieron lugar al primer Estado obrero de la historia. De hecho, en el film *La hora de los hornos* vemos imágenes de varias de estas revoluciones (Argelina, Cubana, Norvietnamita) con el objeto de estimular a los espectadores actores asistentes del film.

El espíritu de época activa una radicalización ideológica que contempla la lucha armada revolucionaria como forma de lograr un corte seco al neoliberalismo, que avanza

de forma subjetiva sobre los derechos y garantías de la población. En palabras de Solanas y Getino:

Cine militante es aquel cine que se asume integralmente como instrumento, complemento o apoyatura de una determinada política y de las organizaciones que la lleven a cabo, al margen de la diversidad de objetivos que procure: contrainformar, desarrollar niveles de conciencia, agitar, formar cuadros, etcétera...

Lo que define a un filme como militante y revolucionario son no solamente la ideología ni los propósitos de su productor o su realizador, ni aun siquiera la correspondencia existente entre las ideas que se expresan en el filme y una teoría revolucionaria válida en determinados contextos, sino la propia práctica del filme con su destinatario concreto: aquello que el filme desencadena como cosa recuperable en determinado ámbito histórico para el proceso de liberación (1971).

Claro está que este ánimo revolucionario surge, como afirma Ana Laura Lusnich y como revisábamos, de una crisis institucional y política tanto nacional como internacional. Uno de los hechos disparadores es la victoria vietnamita sobre los franceses (1954), luego la Revolución cubana (1959) y la Independencia de Argelia. En esta misma línea, Frederic Jameson señala dos sucesos que generan nuevos modos de expresión social y política: la revolución cubana que mencionamos y “la retórica de la juventud y del salto generacional que luego del gobierno de John F. Kennedy sobrevivió

para expresar el descontento político de los estudiantes y de vastos sectores de la sociedad americana” (Lusnich, 2011, p.30).

Mientras tanto, en Argentina, en el año 1966 se lleva a cabo el golpe de Estado por Juan Carlos Onganía, eco de la política de Estados Unidos y de la llamada guerra sucia, que debilita la oposición política permitiendo la instalación de políticas neocolonialistas liberales. La intervención política a través de dictaduras militares se da en varios países de América Latina, algunas de ellas como la de Brasil se extienden por más de 20 años.

Una vez instalada la dictadura, la población resiste y se producen insurrecciones populares locales entre los períodos de 1969-1972 denominados “ciclo de azos” o “puebladas” (Cordobazo, Rosariazo, Tucumanazo, etc.) que refuerzan e instalan la idea de “el mito de la acción armada, la violencia, como único camino” (Longoni, 2007, p.7). El arte por su parte también resiste, se llevan a cabo varias actividades artísticas evidenciando la democracia como sistema imperfecto. El cine en particular se manifiesta a través de colectivos de realizadores que conjuntamente registran y deconstruyen hechos como el del Cordobazo a través de sus vivencias o representaciones (*Mayo de 1969: los caminos de la liberación*, Realizadores de mayo, 1969) o presentan ensayos filmicos que apuntan a la reflexión y análisis llamando a los espectadores actores a levantarse (*La hora de los hornos*, Grupo Liberación, 1968). El bienio 1968-1969 es considerado por Lusnich como clave en el cine político y social argentino:

Se presenta como el punto de mayor fuerza o intensidad en el desarrollo diacrónico del cine político y social argentino. Concebido como clímax medular,

este breve lapso temporal reúne cuatro realizaciones... (La hora de los hornos, grupo Cine Liberación; Argentina, mayo de 1969: los caminos de la liberación, grupo Realizadores de Mayo; Ya es tiempo de violencia, Enrique Juárez... (y) la concretada por Hugo Santiago en 1969, Invasión) que condensan los debates y los destinos que en el curso de las décadas fue planteando este tipo de cine (2011, p.30).

Mientras tanto, a nivel internacional el cine clásico industrial atraviesa una crisis que se inicia a mediados de los años 50. El sistema de estudios comienza a agotarse y surgen nuevas formas de filmar con menos recursos. En Italia, de la mano de las corrientes ideológicas anarquistas y socialistas, surge el neorrealismo. Esta escuela se caracteriza por negar completamente ese glamour dispersivo del entretenimiento de estudio y el *star system*; su registro, con una fuerte impronta documental, hace uso de decorados naturales y actores del propio territorio.

El océano trae con sus corrientes las ideas de Europa. Desembarcando en las costas del Río de la Plata, los inmigrantes traen consigo estos vientos de cambio. La corriente neorrealista se divulga en revistas especializadas, cuyo acceso se universaliza en este período, como *Tiempo de Cine* (Argentina) y *A Revista de Cinema* (Brasil), así como la edición latinoamericana de la revista italiana *Cinema Nuovo* que llega a Buenos Aires a mediados de 1960.

El neorrealismo también hizo que los realizadores latinoamericanos repensaran su forma de hacer cine. De hecho, Fernando Birri, quien inaugura el cine documental argentino, se formó con los propios autores de este movimiento en el *Centro*

Sperimentale di Cinematografia. Los italianos crean “la estética de la pobreza” como declara el crítico brasileño Benito Duarte en 1947, que estimula a los directores a emplear las técnicas documentales y el equipamiento ligero tal como lo plantea el neorrealismo.

Otro cambio que acompaña este nuevo cine independiente es la transformación de los circuitos de exhibición: brotan nuevas salas alternativas en cineclubes y salas de cine-arte. Incluso a nivel formativo el cine muta con el nacimiento y diversificación de escuelas de cine, generando intercambios a nivel internacional.

En Argentina no solo proliferan las producciones independientes que mencionamos antes, sino que también los realizadores documentales buscan distinguirse de la estética del cine burgués que los precede. El acceso a la información, las nuevas ideas que llegan en las revistas de cine como *Cahiers du cinema* y espacios como los cineclubes argentinos donde los jóvenes realizadores de la Generación del 60 compartieron con sus pares franceses esa formación autodidacta y cinéfila, y la voluntad de formular un tipo de cine nuevo y distinto del cine de estudios, influyen en los films que prosperan en este período. En cuanto a la tradición documental, al momento no solo era prácticamente nula sino que se limitaba al registro informativo expositivo sin ningún tipo de intención más que el mero reflejo decorativo de la realidad (toma de vistas y noticieros). Los nuevos realizadores contrarios a las formas clásicas de filmar:

Discuten el apego a una estética realista, transparente, clarificadora (rasgos que había revelado esta tendencia en el periodo clásico industrial y luego en los dos largometrajes reconocidos de Fernando Birri, Tire dié, 1958 y Los inundados,

1961), imponiendo la mixtura de los registros documental y ficcional en el cuerpo de los relatos (Lusnich, 2011, p. 33).

Estos nuevos films rompen con esa pasividad del registro inocente para usarlo como disparador de reflexiones y fuentes de conrainformación a los medios hegemónicos que distorsionaban la realidad. Se sabe, de hecho, que hubo una fuerte campaña mediática contra Illia para desestabilizar su gobierno. Otras fuerzas políticas como el movimiento obrero a través de la CGT también convocan realizadores que filman informativos llamados *Contrainformativos de la CGT de los Argentinos*. Aquí se dan cruces con directores que también pertenecen a otros colectivos como Cine Liberación.

Para finalizar, es importante destacar las formas de exhibición de estos films mencionados. Uno de los aspectos más importantes del período es el cambio rotundo de distribución y circulación de los materiales en tanto son considerados ilegales por la dictadura de turno. Los locales de la CGT, fábricas, centros de estudiantes, centros culturales, incluso departamentos en forma clandestina (como mencionábamos en el capítulo anterior) se vuelven las salas del nuevo cine político.

La trinidad del cambio: tres manifiestos

Luego del panorama dado en el apartado anterior, podemos afirmar que nace un nuevo cine. Este “Nuevo Cine Latinoamericano”, como es denominado comúnmente, se da ante un cine de Hollywood dispersivo y que busca perpetuar las diferencias sociales albergadas en el seno del capitalismo tardío. Ante este avance, las ideas revolucionarias

se dan en todos los campos y el cine vuelve nuevamente a un estadio de herramienta ideológica, esos susurros del cine ruso de la revolución se materializan nuevamente en cines de presentación que una vez más ponen en duda la tarea del cine de representar ilusiones y llevar al espectador de las narices para completar ideas digeridas.

La cámara sale a las calles y, acompañada de un fuerte componente ideológico, se expresa a través de manifiestos que traspasan las fronteras convirtiéndolo en el “primer movimiento supranacional del Tercer Mundo, ofreciendo además una autoconsciencia bastante lúcida sobre la propia actividad” (Taboada, 2011, p.39).

Vale decir que los manifiestos se vinculan directamente con un espíritu revolucionario en tanto se declaran contra una realidad e intentan cambiarla al instaurar nuevas ideas. Existen tres casos particulares que tomaremos aquí como los más importantes, aunque varios directores también cuentan con otros escritos, que serán: *Hacia un tercer cine* (1969), de Fernando Pino Solanas y Octavio Getino en Argentina; *Estética da Fome* (1965) de Glauber Rocha en Brasil, y *Por un cine imperfecto* (1969) de Julio García Espinosa en Cuba. Estos escritos estructuran ideológica y pragmáticamente esta nueva forma de hacer cine y, además, los prolongan a través del tiempo. De hecho, Taboada caracteriza dos momentos de los escritos en el tiempo: el momento original y un momento donde traspasan las fronteras y son analizados por académicos de otros lugares del mundo identificando su alcance.

Hacia un tercer cine, como desarrollamos en el capítulo anterior, es escrito por Solanas y Getino e intenta responder una serie de interrogantes planteados en su introducción que necesitan resolverse en ese momento histórico determinado. Hay cierta urgencia por ocuparse de esos tópicos en un ambiente que vive a “diez años de

revolución cubana, la epopeya de la lucha vietnamita, el desarrollo de un movimiento de liberación mundial cuyo motor se asienta en los países del Tercer Mundo” (Solanas y Getino, 1969, p.1). De modo inteligente, los autores juegan con la noción de tercer mundo - tercer cine, invocando un nuevo modo de cine donde tanto los realizadores como los espectadores forman parte de un momento histórico revolucionario. El compromiso de ambos actores es vital, tanto de realizadores (que ya no se los reconocía como individuos sino como colectivo Cine Liberación) como de los espectadores (invitados a actuar e involucrarse al realizarse la proyección de forma clandestina, muchas veces en sus casas) que materializan este cine.

Sin entrar nuevamente en detalles de la diferenciación de primer, segundo y tercer cine, debemos señalar que el cine político adquiere otra dimensión a partir de *La hora de los hornos* realizada por el grupo Cine Liberación. Como afirma Taboada, retomando a Gonzalo Aguilar este cine:

(...) rompe con una tradición en el cine argentino de abordar la política a través de la alegoría y el eufemismo, y rompe también con el cine político practicado hasta entonces en Europa, y representado por películas como La batalla de Argelia (1965), de Gillo Pontecorvo o Lejos de Vietnam (1967) de varios directores de la nouvelle vague francesa. En uno y en otro (...) la política actuaba en el terreno de la conciencia, mientras en La hora de los hornos se abandonaba esa relación para constituir el 'film-acto' (2011, p.42).

Por un cine imperfecto (1969) del cubano Julio García Espinosa reconoce la figura del director como una figura privilegiada dentro de una cadena. Una injusticia social nos lleva a ser directores de cine, pero gracias al contexto histórico y los adelantos tecnológicos esta situación se puede revertir, es la hora del pueblo como protagonista, un pueblo que no se sumerge en el arte de masas, un pueblo lúcido que pese a los problemas y dificultades cree que el orden puede cambiar a través de la revolución "(...) lo que nos permite barrer de una vez y para siempre con los conceptos y prácticas minoritarias en el arte" (García Espinosa, 1969, p.9).

El pueblo es quien ahora hace arte, dando paso al cine imperfecto y generando una nueva poética, una poética que Espinosa llama de "interesada". En realidad, el cine imperfecto aboga por la desaparición de las escuelas artísticas burguesas tradicionales. No necesitamos más ismos europeos (que ya han tenido su momento histórico y se han vencido), ni queremos reemplazar una escuela por otra sino el surgimiento de un folklore no demagógico, con formato de denuncia directa que será

(...) un testimonio doloroso del nivel en que los pueblos fueron obligados a detener su poder de creación artística. El futuro será, sin duda, del folklore. Pero, entonces, ya no habrá necesidad de llamarlo así porque nada ni nadie podrá volver a paralizar el espíritu creador del pueblo. El arte no va a desaparecer en la nada. Va a desaparecer en el todo (García Espinosa, 1969, p.15).

La estética del hambre (1965) firmado por Glauber Rocha seguirá la idea que él venía gestando desde los años 60. El director había fundado la estética del Cinema Novo

que se basaba en ideas similares al neorrealismo italiano y la estética de la Nouvelle vague francesa, aunque esta última está vinculada a una burguesía en decadencia. En su libro *Revisión crítica del cinema brasileiro* (1963), Rocha pide un "cine revolucionario e insolente, sin historias, reflectores ni repartos de miles de actores" (1963, p.13) y pide a los directores que no se duerman en la dispersión ni en los esteticismos, pero que tampoco sean nacionalistas románticos sino simplemente revolucionarios.

El cinema novo tiene características emparentadas al documental donde se abandona los sets de filmación, se usan equipos ligeros, la fotografía es con luz natural, se rechaza el artificio técnico (por ejemplo, no se hace doblaje); algo similar podría pensarse en algunas cuestiones del cine de la Generación del 60 de Argentina. Volviendo a *La estética del hambre* (1965), que Glauber Rocha escribe para presentarse a una retrospectiva sobre el cine latinoamericano en Génova, este texto revaloriza las formas artísticas de los países del tercer mundo que no necesariamente deben ser relacionados con su desarrollo económico. El cine tiene que ser un cine "hambriento" donde existan películas tristes y feas, no necesariamente vinculadas a la temática del hambre sino hambrientas en sus empobrecidos medios de producción, contrarias al cine digerido donde se ven los lujos, la gente rica, las casas bonitas, sin mensajes. En este sentido, Latinoamérica hace uso de sus carencias y las maximiza en pos de una nueva forma artística, los medios no son importantes sino las ideas innovadoras "una cámara en la mano y una idea en la cabeza" declara Rocha. Con respecto al dispositivo cinematográfico debe ser corrido de su lugar burgués y no solo constituirse como dialéctico –Rocha se inspira en el transe brechtiano- sino que también antropófago, debe comerse a sí mismo y deconstruir el gusto colonizado por el cine de Hollywood fácilmente

digerible y que demagógicamente ha apelado a las emociones más bajas de los espectadores. Si bien el cine latinoamericano había tenido éxito en festivales internacionales, Rocha sentencia la exotización de la miseria, donde:

Así, mientras América Latina lamenta sus miserias generales, el interlocutor extranjero cultiva el gusto por esta miseria, no como síntoma trágico sino como el dato formal en su campo de interés. Ni el latino comunica su verdadera miseria al hombre civilizado ni el hombre civilizado comprende la verdadera miseria del latino (2013, p.52).

Para Rocha, siguiendo la premisa de Espinosa, el cine debe ser técnicamente imperfecto. Una vez más la negación de la perfección del cine de Hollywood que tiende a encubrir las realidades sociales ocultándolas en el artificio se hace presente, “estos son los filmes que se oponen al hambre, como si, en la estufa y los departamentos de lujo, los cineastas pudiesen esconder la miseria moral de una burguesía indefinida y frágil” (2013, p.53). El desafío de la estética del hambre es, por un lado, la aceptación y entendimiento de los brasileros de esta estética, en aquel entonces el pueblo no entiende su propia necesidad, le da vergüenza que exista hambre. “El brasileño no come, pero tiene vergüenza de decir eso; y sobre todo, no sabe de dónde viene este hambre” (p.53).

Cine y liberación: *La hora de los hornos*

El recorrido que hemos realizado al momento arroja una conclusión: el bienio 1968-1969 es clave en el cine político argentino y es por eso que este estudio se concentra en ese período que “se presenta como el punto de mayor fuerza e intensidad en el desarrollo diacrónico del cine político y social argentino...” (Lusnich, 2011, p.30). En estos dos años surge *La hora de los hornos* y consideramos que condensa no solo una característica del cine político general, su espíritu de cambio, sino que también lo materializa de forma directa a través del film acto y lo encarna en los espectadores actores. Muchos films se encargaron de dialogar, de intentar despertar consciencia social, de mostrar de diversos modos la realidad histórica, pero es *La hora de los hornos* quien, por primera vez, dice “descolonizemos el cine, hagamos tabula rasa y empecemos de cero, el filme es un medio y ustedes son los protagonistas”.

El primer antecedente es una amistad: los directores Osvaldo Getino y Pino Solanas militaban juntos desde el audiovisual proyectando films en barrios como *Tire dié* de Fernando Birri o los cortometrajes de Santiago Álvarez; ambos debatían intensamente sobre la realidad social y política pensando en cómo transformarla. La gente, a pesar de la censura, iba igual a las sesiones y opinaba sin miedo. Solanas recuerda que: “Cuando había que cambiar el rollo prendíamos la luz, y la gente no esperaba en silencio, sino que lo que había visto era el disparador para que largaran toda su bronca o su reflexión sobre lo que estábamos viendo” (2018, p.1).

Este primer film del grupo Cine Liberación significó un gran esfuerzo de producción y realización que se inicia en 1966. Solanas cuenta como experiencia personal algo no

tan lejano de lo que vivimos hoy en día: para filmar, por la dificultad que representa vivir de la industria cinematográfica, debemos hacer malabares. Para encarar el proyecto, debía liberarse de sus miedos:

... me preguntaba, ¿Para qué estoy haciendo esta película si no va a haber ningún cine que quiera pasarla? ¿Se hace una película por las garantías del medio donde se pasa o se hace como testimonio? Apostamos a tener un testimonio valioso, y que el medio se encontraría. Ahí ya empezamos a romper el cascarón. Habría gente que la iría a ver, a un salón o a una casa particular, como finalmente sucedió, sorteando la censura y la prohibición (Solanas, 2018, p. 2).

El proyecto tiene como premisa contar la historia desde otro lugar, ya no de forma literal y apelando a la transparencia de la representación, sino desde un nuevo lenguaje, para eso era necesario derribar estructuras y generar lecturas. Los directores delinean una estructura de pensamiento y de referencias intelectuales que van más allá del cine clásico y la ideología tradicional; y que luego se verá materializada en el manifiesto *Hacia un tercer cine*, texto base de la bajada intelectual del grupo. *La hora de los hornos*, de hecho, nunca tuvo guion, sino que fue producto de estas referencias e investigaciones, de lecturas de Sartre, Franz Fanon, teorías sobre el neocolonialismo, los documentos de la revolución cubana, las tesis de la violencia y textos de la crítica al peronismo.

El documental demandó dos años de filmación, 18.000 kilómetros recorridos por el interior del país y 180 horas de edición de material bruto. El proceso de montaje fue clave en el film ya que suma archivo, voz en *off* e intertítulos que dan potencia al mensaje

(ya hablaremos de esto luego). Gracias a los contactos de Solanas, que trabajaba en el ámbito publicitario, se pudo procesar y ampliar el material fílmico de 16 a 35 mm en Alex, el mejor laboratorio de la época. El resultado es un film ensayo conformado de tres partes diferenciadas: *Neocolonialismo y violencia* (fragmento pensando para su posible difusión en el cine) de 95 minutos; *Acto para la liberación*, dividido a su vez en dos grandes momentos, *Crónica del peronismo (1945-1955)* y *Crónica de la resistencia (1955-1966)*, de 120 minutos; y por último, *Violencia y liberación*, de 45 minutos.

Estos tres films, a su vez tienen una característica muy particular ya señalada por Robert Stam en su clásico artículo *The two avant-gardes: Solanas and Getino's the hour of the furnaces*, ya que logran conjurar en su seno dos cosas hasta el momento casi incompatibles logrando articular un lenguaje original con su proyecto revolucionario. Entran en juego así las dos vanguardias mencionadas por Stam: la política y la estética. *La hora de los hornos*, de este modo, será un: “avanzado seminario en la política del arte y el arte de la política, un plataforma de despegue de cuatro horas a la experimentación, una guía subterránea para la la praxis de la cinemática revolucionaria” (Trad. del autor) (Stam, 1998, p.266).

Otro aspecto interesante del film es cómo funciona como disparador para conformar una agrupación a partir del rodaje. Sin presupuesto más que con el dinero propio, en 1966 los realizadores realizan un viaje por el país filmando y allí suman integrantes como Gerardo Vallejo que se incorpora al equipo en Tucumán. Como afirma Fernando Pino Solanas en una entrevista:

Con este rodaje, en las charlas con el grupo, estábamos creando los conceptos que nos permitieran llegar a una tercera vía, frente al cine hollywoodense y al cine de autor. Un cine de descolonización que se situaba como una alternativa a los dos. Un cine que nacía de la realidad con la vocación de transformarla. En esos años nace el grupo Cine Liberación (2018, p.3).

Cine Liberación realiza su primera declaración pública en 1968 junto con el film *La hora de los hornos* expresando que “La hora de los hornos, antes que un film, es un acto. Un acto para la liberación. Una obra inconclusa, abierta para incorporar el diálogo y para el encuentro de voluntades revolucionarias” (CL, 1968). De todos modos, el film no pudo ser estrenado en Argentina hasta terminada la dictadura en 1973 (para luego volver a ser prohibida en 1976-1983). A pesar de la resistencia de la dictadura, la obra fue premiada y reconocida por la crítica del mundo. Sin ir más lejos, su estreno en el Festival de Pésaro (Italia) fue ovacionado. Sin embargo, los brazos de las fuerzas armadas no se limitaban al terreno nacional y en el Festival de Cannes, la obra tuvo un inconveniente. Luego de la presentación, el gobierno argentino presenta una protesta oficial al Secretario del Festival porque “distorsionaba la imagen de Argentina”. No obstante, el pedido fue desestimado y el film siguió su camino por varios festivales con gran éxito.

La lógica de distribución de *La hora de los hornos*, como ya adelantaba Solanas, no estaba pensada para las grandes salas. El propio texto fílmico, sobretudo la parte dos, se presenta como un cine acto, un cine del presente que se completa con los otros en el espacio donde la película se proyecta. De todos modos, como analiza Mestman en su texto *Aproximaciones a una experiencia de cine militante (Argentina, 1968-1973)*, las

diferentes partes del film funcionan de diferentes maneras y dos de ellos están pensados para el acto: la primera parte *Neocolonialismo y violencia* funciona de modo introductorio instruyendo de forma descriptiva sobre la situación contemporánea de dominación que vivimos; la segunda denominada *Acto para liberación*, directamente contempla momentos de intervalo donde una persona presente en el debate o reunión interpela a los participantes para que hablen y aporten sus visiones; la tercera, *Violencia y liberación*, también tiene una modalidad similar que incorpora testimonios de la lucha de la liberación. Podemos afirmar que la participación está inscrita en el propio texto fílmico, cuya modalidad resulta innovadora aprovechando las capacidades técnicas y generando nuevos horizontes en el programa del aparato fílmico de proyección. En este sentido, el documental no solo se inscribe como político por su temática sino también como acto político y como acción política.

La sala, en este sentido, tenía sus límites y configuración espacial donde el propio film es lo central y una vez finalizado se termina la sesión. Para el cine acto lo central no es el film sino el debate, el plan de lucha del espectador actor. La amplia difusión del film en circuitos alternativos fue posible no solo por los recursos innovadores del film sino también por las relaciones establecidas entre el grupo Cine Liberación, sectores del sindicalismo peronista y pensadores de la izquierda nacional.

Durante el golpe de Estado el país se vio azotado por las políticas de derecha, iniciadas por Onganía, que liberaron los mercados para la llegada de capitales extranjeros. Los derechos gremiales se vieron suprimidos, hubo una importante represión en las huelgas y las Universidades también se debilitaron ante una campaña de desprestigio por ser “cunas de la subversión y el comunismo”. Ante este panorama el

Movimiento Peronista advirtió que el film podía ser un interesante disparador para que las bases oprimidas no olvidaran el espíritu revolucionario.

El grupo Cine Liberación encontró en esa coyuntura un aliado indispensable para llevar a cabo la revolución esperada y se hermanó con parte del Movimiento Peronista (mayormente jóvenes y sindicalismo combativo) que facilitó espacios de exhibición (centros de estudiantes, sindicatos, centros culturales, etc.). De hecho, como desarrolla Mestman en *La exhibición del cine militante, Teoría y práctica en el Grupo Cine Liberación* estos grupos fueron ganando espacio de forma tal que se expandieron en todo el ámbito nacional:

La articulación entre los grupos que llevaron a cabo dicha tarea se intentó materializar a través de personas encargadas de reuniones nacionales (más o menos formales, según los casos), y fue sostenida por documentos internos como las "Notas de Cine Liberación". De esta manera, mientras se realizaban otros films, en estos años se fueron constituyendo las unidades móviles de CL, que tuvieron a su cargo la exhibición de La hora de los hornos. Si bien es difícil establecer con precisión la cantidad de grupos a lo largo de la Argentina, entre 1969 y 1973 el propio núcleo fundador identificaba la existencia de unidades móviles en importantes ciudades como La Plata, Rosario, Santa Fe, Córdoba, Tucumán, más de una en Buenos Aires, y tal vez en algunas otras (2009, p.126).

Los realizadores calculan que aproximadamente 300.000 personas llegaron a ver el documental en el periodo 1968-1973 de forma clandestina; sin embargo, su estreno

comercial al regreso de la democracia no fue exitoso. Asimismo, se calcula que el film tuvo alrededor de 40 millones de espectadores en los 33 países que fue proyectada al punto de ser llamada “El acorazado de Potemkin de América Latina”.

Resaltada la importancia, esta introducción al cine político argentino del período mencionado y una introducción a los aspectos esenciales de *La hora de los hornos* creemos indispensable realizar un análisis exhaustivo del film haciendo énfasis en los aspectos técnicos y de puesta en escena que interpelan a este nuevo tipo de espectador que surge a partir del texto, es por este motivo que haremos especial hincapié en la parte II del film.

La hora de los hornos II: Acto para la liberación.

Introducción y análisis estructural del film.

Como mencionábamos anteriormente nos centraremos en la parte II que fue concebida originalmente como el “filme-acto” y que tenía como objeto la acción encaminada a la revolución. A diferencia de esta parte, la parte I se planteó como un filme-ensayo dividido en trece partes que explicaban el fenómeno de la Argentina y Latinoamérica neocolonial y la parte III que se proponía estudiar el significado de la violencia.

Lo que nos interesa de esta parte II, y que indagaremos en este apartado, son cuáles son los elementos del film que apuntan a mover e interpelar al espectador, pensando en las consecuencias políticas disparadas a través de las estrategias de la enunciación de la película.

Como afirma Pino Solanas en *Cómo se hizo la hora de los hornos*, documental dirigido y guionado por Fernando Martín Peña:

La estética iba a ser finalmente la conjunción de esos matices formales distintos, ¿cómo encontrarle unidad? La unidad la iba a dar la estructura general. Lo importante era que cada secuencia tuviera unidad por sí misma, cada secuencia tenía que tener un estilo de cámara, una luz y una óptica.

Acto para la liberación, en este sentido, está bien diagramada y dividida no solo en su estructura dramática sino también como filme-acto, organizando mediante intertítulos la acción de los participantes. Tal es así que, antes de comenzar el film los títulos funcionan para situarnos en espacio y tiempo a través de textos que sentencian: “Argentina 1966-1967” (país y años); “Acto para la liberación” (nombre del film); “Notas, testimonios y debate sobre las recientes luchas de liberación del pueblo argentino” (subtítulo del film); “Segunda parte de” “La hora de los hornos” (aclaración de que es la parte dos, aunque puede ser vista de forma independiente); y “Grupo cine liberación” (firma del grupo).

Estas placas de la secuencia inicial nos remiten, así como el resto de la estructura del film, a un libro. Las primeras páginas nos anclan a un espacio tiempo, nos dan el título de este ensayo que usa el texto fílmico para emitir un mensaje directo. A continuación, el subtítulo rompe el esquema clásico del título acotado del film, amplía a través del detalle y nos introduce a la segunda parte usando directamente la palabra

“segunda parte de”, invitándonos a preguntarnos sobre la primera, llevándonos hacia un afuera del film.

El uso de intertítulos y placas con mensajes en texto son tomados por Pino Solanas de los cortometrajes del documentalista cubano Santiago Álvarez, muchos de ellos proyectados en las sesiones que organizaban con Octavio Getino en diversos barrios. Estas estrategias de interpelación son usadas en films tales como *Hanoi, martes 13* donde Álvarez se centra en el bombardeo en la guerra de Vietnam efectuado por los Estados Unidos. Las placas señalan ciertos aspectos narrativos del cortometraje como el nacimiento del presidente Lyndon B. Johnson, intercalando así textos con secuencias de imágenes de archivo animadas. De este modo, el film inicia también anclándonos en el espacio tiempo, “Nace un niño en Texas en 1908”, “y el niño se hizo hombre”, “y el hombre se hizo presidente”. También, estos textos son utilizados como mensajes directos al espectador que aparecen incluso más de una vez y con animaciones más intensas, subrayando con énfasis el contenido; es el caso de “nosotros convertimos el odio en energía”, que se repite a lo largo de varias secuencias.

En *La hora de los hornos, acto para la liberación* estos grandes títulos no solo señalan la temática que el film despliega sino que también marcan las intervenciones tanto del relator como de los compañeros presentes. La primera placa aparece en el minuto 08:27 “**ESPACIO PARA INTERVENCION DEL COMPAÑERO RELATOR**”, que acompañará el cierre del prólogo para dar comienzo al relato histórico. Finalizado este título aparece el número uno “1” que llena la pantalla seguido del nombre del capítulo como si se tratara de un libro “Crónica del peronismo 1945-1955”; luego veremos que hay un “2” que desarrollará “La resistencia”. Antes de continuar desarrollando la

estructura presentaremos un detalle tanto de estos grandes títulos como de pequeños subtítulos que abrirán tópicos y los cerrarán, cumpliendo así eso que decía Solanas de las unidades de sentido a lo largo del texto fílmico:

(PRÓLOGO)

“ESPACIO PARA INTERVENCIÓN DEL COMPAÑERO RELATOR” (08:27)

“1 CRÓNICA DEL PERONISMO” (08:38)

“EL 17 DE OCTUBRE” (09:05)

“INTELECTUALIDAD PSEUDOIZQUIERDA Y PERONISMO” (12:53)

“EL PERONISMO EN EL PODER” (18:43)

“CONTRADICCIONES DE UN MOVIMIENTO NACIONAL” (22:09)

“LA CRISIS DEL PODER PERONISTA” (23:52)

“EL 16 DE JUNIO DE 1955” (25:57)

“EL 31 DE AGOSTO DE 1955” (29:19)

“LA DERROTA NACIONAL” (33:00)

“LA FIESTA DE LOS GORILAS” (35:30)

“LA VIOLENCIA DE LA LIBERTADORA” (39:55)

“REFLEXIONES PARA EL DIÁLOGO” (41:20)

“2 LA RESISTENCIA” (43:52) – Formas de encarar la lucha

“EL ESPONTANEISMO” (46:43) – Gran virtud del pueblo argentino, acción ante la formulación teórica

“LA CLANDESTINIDAD” (51:02)

“CRÓNICA 1955-1958” (54:13)

“LOS SINDICATOS” (57:35)

“EL DESARROLLISMO 1958-1962” (01:03:32)

“LOS SECTORES MEDIOS Y LA INTELLECTUALIDAD” (01:07:53)

“EL EJÉRCITO (1962- 1966)” (01:09:48)

“EL MOVIMIENTO ESTUDIANTIL” (01:14:32)

“LAS OCUPACIONES FABRILES” (01:19:45)

“LAS LIMITACIONES DEL ESPONTANEISMO” (01:28:44)

“LA GUERRA HOY” (01:32:53)

“INTRODUCCIÓN AL DEBATE” (01:39:04)

“ESPACIO ABIERTO PARA EL DIÁLOGO” (01:50:27)

De este desglose, para comenzar, podemos sacar algunas conclusiones superficiales como la duración de las secuencias que oscila, por lo general, entre 2 y 6 minutos. Hemos marcado también en negrita los momentos donde expresamente se organiza de alguna manera la sesión de proyección. Esto es vital dado que a través de la voz en *off* del prólogo y con una pantalla sin imágenes -lo cual hace más contundente el mensaje- se declaran, entre otras cosas, lo siguiente:

El film es el pretexto para el diálogo, para la búsqueda, para el encuentro de voluntades. Es un informe abierto que lo ponemos a la consideración de ustedes para debatirlo tras la proyección. Importa sobretodo crear este espacio unitario, este diálogo de la liberación (06:42).

Si bien no nos detendremos en esta apartado sobre el análisis de la voz en *off* es indispensable mencionar que estas intervenciones también estructuran el film, le dan espacio a la reflexión por fuera de él, un fuera de campo que se actualiza en cada encuentro clandestino realizado por los grupos. Otras intervenciones también se suceden más adelante. A diferencia de la citada ya no será la voz en *off* del locutor la que habla sino la de los propios realizadores, saliendo del rol clásico del director distante oculto tras el artificio y poniéndose en escena a partir de la materialidad de sus voces. Estos testimonios narran el proceso del film, conclusiones e incluso la motivación que tuvieron a la hora de realizarlo, en la parte dos “La resistencia” afirman:

Compañeros, cuando encaramos el film nos proponíamos traer a este acto, antes que nada, información de las luchas sostenidas por nuestro pueblo a partir de 1955. Sabíamos que esa información había sido tergiversada por el sistema, que no figuraba en los archivos oficiales, ni en las bibliotecas ni en las filmotecas. Pero descubrimos también que las organizaciones populares, sindicales e incluso políticas tenían la información necesaria...

Otro elemento cuya función no solo es estética sino que también estructura el film son los fragmentos de textos que aparecen con música de fondo. En el caso de la introducción del film contamos por única vez con dos citas contundentes; la última marca el terreno reforzando la voz en *off* y advirtiendo a los espectadores que no deben ser tales sino accionar:

Si hay que comprometer a todo el mundo en el combate por la salvación común no hay manos puras, no hay espectadores, no hay inocentes, todos nos ensuciamos las manos en los pantanos de nuestro suelo y en el vacío de nuestros cerebros. Todo espectador es un cobarde o un traidor (Frantz Fanon).

Las citas siguientes ya no serán externas sino las voces de los propios realizadores pero haciendo uso de este recurso que refuerza dramáticamente ciertos aspectos que el film quiere subrayar saliendo del archivo, bajando la música, quitando la voz en *off* y dejando la pantalla totalmente negra (sin sobreimprimir informaciones). Estas intervenciones no responden a un parámetro sino que oscilan entre introducción a la parte I (1), información extra de ciertos apartados (2), datos duros (3) y un apartado que no está en ninguna de las dos partes sino que funciona con “reflexiones para el diálogo” (4) realizadas para la charla posterior. Algunos ejemplos:

(1) Los movimientos nacionales y populares significaron para la mayor parte de los pueblos latinoamericanos sus primeras irrupciones en la historia. Fueron las primeras formas adoptadas para romper con la servidumbre neocolonial.

(2) El fenómeno de una intelectualidad dependiente se dio en la Argentina tanto en derechas como en izquierdas. El partido socialista siguió los modelos liberales de la socialdemocracia europea. El partido comunista los dictámenes de la III internacional.

(3) 1945-1955: 10 años de democracia nacional. Se repatría toda la deuda externa; se centraliza el comercio exterior; se protege la industria; salarios altos; nacionalizados el banco central, los ferrocarriles, el gas, los teléfonos; por primera vez la mujer vota. Se constituye la Central Única de Trabajadores y los sindicatos únicos por Industria. 76.000 obras públicas. En diez años se levantan más escuelas que en un siglo y medio de vida nacional.

(4) Importa volver al pasado para extraer conclusiones críticas que fortalezcan la lucha presente: solo corrigen sus errores, solo ganan o pierden batallas, aquellos que están dentro de ellas. Las limitaciones de un movimiento nacional solo pueden superarse desde su seno y a través de la lucha por la liberación nacional y social.

En suma, podemos afirmar que los elementos gráficos de apoyatura (textos) son indispensables en la estructura de *La hora de los hornos*, generando estos a modo de libro, una estructura en dos grandes momentos que a su vez se dividen en apartados. Estos sólidos cimientos organizan de forma lineal los acontecimientos históricos hasta el presente, resaltando de forma crítica los errores de la militancia peronista que hoy debe abandonar el espontaneismo organizándose para la revolución. No debemos olvidar, sin embargo, que esta estructura siempre está puesta en pos del espectador y la interpelación que plantea el film. Pretende ser pedagógica y reflexiva en torno a diferentes tópicos, pero a la vez permite ser desglosada, flexionada y debatida a partir de las interrupciones que el propio film prevé. Estamos ante una historia lineal pero que

permite, por momentos, la bifurcación en diferentes líneas narrativas que se actualizan fuera del film, con las historias de los participantes.

La parte 2 “resistencia”, a diferencia de la primera, ya no se muestra tan distante con una bajada fuerte de una voz de Dios. En este gran capítulo del film aparecen las voces de los directores que entran en escena compartiendo su experiencia e impresiones de la realidad actual. Además de hablar de las luchas presentes recaban testimonios de protagonistas de diferentes luchas, acercando y empoderando a los trabajadores a los procesos de resistencia en fábricas, centros de estudiantes, sindicatos, etc. Nuevamente el film busca acercarse a los participantes de la proyección con testimonios reales y que están sucediendo en la Argentina de aquel entonces. No busca adoctrinar desde un lugar distante sino desde el espacio de un estudiante, trabajador o intelectual que asistiera a las reuniones clandestinas de exhibición.

Uno de los conflictos que busca solucionar el film es, como se menciona al iniciar esta segunda parte, poder poner a disposición informaciones de las luchas sostenidas por el pueblo argentino a partir de 1955, que al momento habían sido tergiversadas por el sistema. Las grandes luchas espontáneas, impiden organizarse y tener un registro que se transmitan solo oralmente quedando en una memoria colectiva. Este segundo momento del film busca, justamente, cristalizar estas ideas en algo sólido que pueda ser usado por un pueblo todavía por liberarse.

Un prólogo para la liberación.

Uno de los momentos más potentes del film es su prólogo. Sus elementos estéticos y narrativos introducen un nuevo modo de dirigirse al espectador. Todos los

recursos de la enunciación, de esta manera, están direccionados a despertar a los mirantes de su sueño para convertirlos en espectadores-actores. La idea de esta secuencia es que sea sintética y contundente, que logre un golpe directo al espectador haciéndolo reflexionar sobre los procesos históricos pero también sobre cuál es el rol individual de su persona en esta revolución posible.

Este primer impacto también acolchonará la primera parte del film, la crónica del peronismo, que resulta más pesada y repleta de datos duros. En este gran capítulo nos alejamos del dispositivo interpelativo que plantea el film dado que no hay intervenciones del compañero relator, no hablan los directores ni el film se dirige directamente al espectador mediante la voz en *off* o texto, como sí sucede en otras secuencias. Solanas relata en una entrevista que tenía “que empezar la película pegando una trompada, un grito”.

Lo primero que aparece en el film son fragmentos de la Orden general del 27 de julio de 1819 de José de San Martín que reza:

Compañeros del Ejército de los Andes:

(...) La guerra se la tenemos que hacer del modo que podamos; si no tenemos dinero, carne y un pedazo de tabaco no nos ha de faltar; cuando se acaben los vestuarios nos vestiremos con la bayetita que nos trabajen nuestras mujeres y si no, andaremos en pelota como nuestros paisanos los indios: seamos libres y lo demás no importa nada... Compañeros, juremos no dejar las armas de la mano, hasta ver el país enteramente libre, o morir con ellas como hombres de coraje.

José de San Martín.

A continuación lo suceden una serie de imágenes animadas que con zooms y movimientos se centran en los actos de violencia llevados contra los revolucionarios. Aparecen policías, militares e incluso sacerdotes agarrando, apuntando y luchando contra los revolucionarios. Este recurso de movimientos bruscos y violentos suma al dinamismo que se presenta en toda esta secuencia, no dejando la vista descansar un momento. Estas imágenes aparecerán a modo de collage de manera intermitentemente entre textos que surgen con un zoom a la pantalla, llamando nuestra atención.

El texto “Compañeros” (imagen); “hermanos tricontinentales” (imágenes); “la violencia revolucionaria acabará con los crímenes del imperialismo” (imágenes); “liberación o muerte!” (imágenes); “es la naturaleza del imperialismo la que bestializa al hombre” (imagen); “el imperialismo es un sistema nacional y hay que batirlo en una batalla internacional” (imágenes); “el tercer mundo” -este cartel aparece y desaparece 3 veces con zooms, intentando llamar aún más nuestra atención- (imágenes); “América Latina” “África” “Asia” (imágenes); “La ‘coexistencia’ con el imperialismo legaliza su barbarie” (imágenes bélicas, aviones, bombas, víctimas y finalmente un grito); “¡Unidad!” “Solidaridad militante con los pueblos agredidos” (imágenes de violencia militar, fragmentos aislados de un texto que finalmente vemos que está firmado por el Che Guevara); “¡Viva el internacionalismo sobre la base del combate!” (imágenes de líderes revolucionarios); “La revolución” “nuestra mayor manifestación de cultura” (nuevamente revolucionarios o referentes de la revolución); “el nacionalismo de los países oprimidos es la negación del nacionalismo de los países opresores” (imágenes de revolucionarios); “patria o muerte!” (secuencia de imágenes); “la destrucción del imperialismo liberará a

todos los hombres” “muerte al imperialismo yanqui” (secuencia de imágenes); “compañeros!” “o revolución socialista o caricatura de la revolución” (secuencia de imágenes); “el hombre nuevo” (imagen); “la victoria de los pueblos del tercer mundo será la victoria de la humanidad entera”. Finaliza la música, inicia la voz en *off* que ya hemos mencionado que apela a una declaración de lo que será la proyección, esto no es un film ni un espectáculo es, antes que nada, un acto, un acto para la liberación Argentina y latinoamericana. Para terminar el prólogo surgirán las dos placas de texto con la música leve que mencionamos en el apartado anterior, citas de Frantz Fanon y se dará pie a través de una placa al compañero relator.

Otro elemento vital es el sonido, puntualmente la música será el elemento que contiene, que da soporte a la estructura unificando esta primera secuencia. Ya de por sí Solanas elige un ritmo presente en buena parte de los ritmos originarios de América Latina, los compases ternarios (zamba, chacarera, etc.). El sonido se grabó con instrumentos sencillos: un tanque de petróleo, una goma, otros tachos y algunos palos; el intérprete y compositor fue Domingo Cura junto con Fernando Pino Solanas. Durante todo el prólogo la composición improvisada suma tensión e intensidad que aumenta segundo a segundo. En sintonía con las imágenes, se busca llamar la atención del espectador interpelándolo a medida que avanza la introducción. La percusión acompaña el montaje rítmico y va aumentando su velocidad y multiplicando nuevos golpes de tambor, sobre el final también se incorporan gritos africanos invertidos. Al terminar esta secuencia tanto la música como la sucesión de imágenes y movimientos logran un efecto hipnótico que si bien nos satura no podemos dejar de prestar atención.

El prólogo trabaja mucho con la imagen y lo simbólico de cada una de estas secuencias de archivo fotográfico y fílmico. Cada reflexión, cada aumento de ritmo y animación subrayan el sentido de la revolución, activando la mirada a cada momento. El montaje, en este sentido, nos recuerda a la experimentación de la escuela rusa, sobre todo a Eisenstein, director que Solanas admiraba y admite que estudiaba con detenimiento. La superposición de imágenes de forma permanente, el movimiento interno en los planos, el juego con lo rítmico, las palabras en pantalla y la alternancia entre imágenes sin continuidad física espacial se asemejan al montaje de atracciones. Eisenstein al respecto señalaba:

La Atracción (en nuestro diagnóstico del teatro), es todo momento agresivo en él, es decir, todo elemento que despierta en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influencia sus sensaciones, todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto; único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final (1999, p. 169).

La generación de imágenes mentales en los espectadores es producto de la asociación de las fotografías cuya construcción conduce psicológicamente al espectador a la idea de la revolución como solución.

Por ejemplo, cuando se comienza a acelerar la música en el minuto 04:45 aparecerá lo siguiente:

1. El intertítulo "la revolución es nuestra mayor manifestación de cultura".

2. *Tilt up* desde la imagen de un grupo de gente sosteniendo un cartel, actualizando que el pueblo es la revolución, hasta la cara del Che dibujada en él.
3. *Tilt down* recorriendo un mensaje situado entre balas (proyectiles) "el deber de todo revolucionario es hacer la revolución".
4. *Zoom in* y *zoom out* a referentes de la revolución.
5. Paneo en la palabra revolución.
6. Plano de libro de Ben Barka.
7. Plano de libro Frantz Fanon.
8. "El nacionalismo de los países oprimidos es la negación del nacionalismo de los países opresores".

Esta secuencia nos deja en claro que la combinación de elementos resulta muy contundente para transmitir, en este caso, un mensaje de revolución. En primer lugar hace uso de las animaciones sobre textos que guían la dirección de nuestra mirada casi como si estuviéramos escribiendo; este recurso -así como la escritura- tienden a retener más tiempo los mensajes en la memoria. Las imágenes de intelectuales también nos permiten indagar más sobre los temas propuestos dejando abierto el film, proponiendo lecturas más allá de la proyección. A estos elementos visuales se suma la música que nuevamente no solo tiene la identidad de los pueblos latinoamericanos, sino que también marca la cadencia y guía el ritmo del montaje.

Las voces en off: emancipación y estructura.

Uno de los recursos con más matices en el documental *La hora de los hornos* son sus voces en *off*. En el film escucharemos diferentes voces que apuntan a diferentes

objetos dramáticos y estéticos. Podemos afirmar que este apartado completa el primero donde desarrollamos la estructura dramática, ya que, si bien los intertítulos dividen el relato, la voz en *off* lo cohesiona y le da sentido.

El primer tipo de voz en *off* es reflexivo interpelativo, y surge al inicio del film, luego del prólogo. Luego desaparece en toda la parte uno que apunta más a revisar la historia para resurgir en la parte dos donde se organiza la resistencia. Uno de los directores nos habla ofreciendo un marco y un sentido al filme-acto que estamos por ver e invita a los espectadores a devenir actores, afirmándoles que este film es un espacio para ellos y un disparador. Ambos directores aparecerán a lo largo del film ofreciendo un diálogo con los asistentes abriendo una dimensión participativa a través de la interpelación directa además de develarnos, contrario al cine clásico, el propio proceso del film. La voz en *off* se dirige directamente a los presentes invitándolos a ser “los protagonistas de la revolución”. Esta interpelación constante, y otros recursos como la exhibición fuera de la sala de cine con interrupciones en la proyección, intentarán abolir la distancia natural que el cine ha generado con el espectador. Este primer paso es esencial; la emancipación del espectador del espectáculo es un despertar horrendo pero necesario, ese mismo reconocimiento del teatro épico brechtiano que nos devuelve nuestra mirada y nos conduce a la toma de consciencia obligándonos a tomar decisiones.

Esta voz reflexiva también se pregunta sobre la situación coyuntural y narra sobre el proceso de realización, las dificultades que se atravesaron y cómo los directores se ven transformados con el documental. Es una voz más humana que se vincula con los protagonistas de la revolución: se acerca no solo a los espectadores actores asistentes al acto sino también a los actores del proceso de transformación que son entrevistados

en el film (militantes, sindicalistas, obreros, estudiantes). Las entrevistas no tienen zócalos, son las voces de los realizadores las que indican quiénes son y luego, sobre el final, nos cuentan qué ha sucedido con ellos luego de la filmación y por qué es necesario luchar: “La resistencia y la autodefensa, llegadas a sus límites, exponen al pueblo al desgaste. Cada foco es localizado por el enemigo, aislado o anulado, pero la memoria del pueblo asimila la experiencia”.

Esta voz nos acerca a los directores como compañeros y no como realizadores o figuras alejadas del espectador clásico. Ellos también extraen conclusiones que son claves para pensar la lucha obrera. En este sentido, esta es la voz que forja la emancipación del espectador, posicionándonos en una revolución orgánica que no tiene que ver solo con él mismo sino con una cadena de estímulos propuesta en la dinámica y exhibición del film que ya ha atravesado primeramente a sus realizadores y a otros luchadores.

En segundo lugar, nos toparemos con una voz en *off* más expositiva, distante, con un tono y cadencia formales; la bien conocida “voz de Dios”, que nos cuenta los sucesos duros del mundo histórico que necesitamos como base para la revolución. El relator generalmente dobla lo que sucede en la imagen, y aunque su función es descriptiva notamos una carga ideológica importante desde el lenguaje; por ejemplo, en el uso de expresiones como “gorila”, en donde se da cuenta de la inclinación política en la que está posicionada. En la segunda parte del film esta voz también presenta las mismas características en su tono pero, a diferencia de la primera, extrae conclusiones y revisa los modos de actuar del movimiento peronista (espontañismo) del pasado. En esta parte, la voz se alterna mucho más con la primera que en el inicio del film. Ambas voces van y

vienen de forma más dinámica para extraer conclusiones que apuntan a la liberación del pueblo; ambas, a modo de coro, por momentos se confunden donde esta segunda voz dispara afirmaciones como “Frente a un ejército moderno, bien equipado, bien entrenado y dotado de una fuerza de choque mercenaria, ¿pero es acaso invencible ese ejército? Argelia, Cuba, Vietnam, demuestran que no. Pero cuando un pueblo decide liberarse a cualquier costa, es invencible” o “¿Pero puede concebirse la victoria sobre los ejércitos neocoloniales si no se les oponen otros desde el pueblo? El poder solo lo tienen aquellos que tienen las armas, o aquellos resueltos a poseerlas”.

Las entrevistas.

A diferencia de la primera parte del film, la dinámica de la parte dos se basa en un análisis de la Resistencia, cómo se lleva a cabo y qué movimientos intervienen. Dentro de este momento del film se quiebra la voz en *off* que revisa y surgen otros recursos. La entrevista aquí completa y da voz a los protagonistas de la revolución. Esta forma de narrar de los directores responde también a que no existe archivo ni otras formas de mostrar la lucha. Al comienzo de esta parte los directores esgrimen sus motivos para hacer uso de este recurso:

La urgencia que imponen las luchas concretas, inmediatas, dificulta al pueblo el recuento de sus combates y de sus experiencias. La historia queda en el subconsciente colectivo, cuando se transmite es por lo general oralmente, por eso dirigimos nuestra búsqueda hacia esa memoria colectiva, hablamos con obreros de base, activistas, dirigentes sindicales y políticos, campesinos, estudiantes y

empleados. La experiencia nos hizo también vivir en carne propia el distanciamiento que existe entre los intelectuales y el pueblo.

Es necesario señalar también que las entrevistas se realizaron de forma clandestina, lo que dificultó muchas veces recabar información y tener un registro óptimo. De todos modos, en este apartado nos interesa realizar un análisis de los distintos grupos de entrevistas y sus efectos estéticos en los espectadores actores.

En primer lugar, hay un grupo de entrevistas grabadas de forma espontánea ya sea por la urgencia del suceso o por la propia clandestinidad. Por ejemplo, la entrevista inaugural es rodada en un bar, se escucha mucho el sonido ambiente y los directores por momentos tienen que agregar información adicional para que sea comprensible. Lo mismo sucede con uno de los dirigentes más combativos de la FOTIA, en Tucumán, que da testimonio en la calle rodeado de gente. También en el apartado de “ocupaciones fabriles” existe un registro directo de la ocupación de SIAM donde habla el delegado de comisión interna. Esta entrevista particular es la única donde vemos uno de los realizadores haciendo preguntas, generando un efecto de interactividad antes no visto. En suma, estos hechos producen un efecto de realidad directa. Al ver estas situaciones comprendemos la profunda investigación de los realizadores y la necesidad de comunicar a nivel visual estos hechos de lucha sin que se agoten en el mero relato oral.

Otro grupo de entrevistas hacen hincapié en retratar ya no a uno sino a un grupo de personas en torno a la cámara siendo entrevistados por turnos en lo que parecerían sus lugares de reunión. Existen varios ejemplos a lo largo del documental. Es el caso de la oficina gremial donde se entrevistan a diferentes diligentes o participantes de la vida

sindical (vemos afiches de fondo convocando a un paro, la foto de Perón y Evita, etc.) o el grupo de estudiantes militantes que en ronda se pasan la palabra para hablar sobre la situación política actual del movimiento estudiantil, un balance de las luchas estudiantiles, etc.

Un tercer grupo contendría entrevistas particulares más complejas de enmarcar donde encontramos dos estilos diferentes. El primero responde a la charla con Franco Moñi, escritor y periodista. El intelectual se encuentra en un estudio cerrado, con fondo infinito negro y se concentra en desplegar un tema muy importante: la intelectualidad. Luego, por otro lado, tenemos dos entrevistas casi pegadas en el apartado “la guerra hoy” que presentan características similares; son testimonios de dos personas que hablan sobre acciones de espontaneismo, ninguna de ellas es identificada. La primera es una señora que comenta cómo usando pimienta logra vencer la policía montada que se encontraba reprimiendo gente. Después, un joven cuenta qué son los “miguelitos”, varillas de hierro que en punta lograban detener el avance de los colectivos los días de huelga.

Habiendo analizado el documental y el contexto en el que surge, es importante destacar que el cine político pensaba como posible el cambio y la revolución a través de sus textos fílmicos. Retomando las nociones de Stam sobre el film *La hora de los hornos* es importante pensar cómo el film logra converger dos vanguardias: la formal y la teórico-política. De este modo la estetización de la política se vuelve posible generando a través del film un horizonte en los asistentes de las sesiones de proyección, emancipándolos no solo de su rol de espectadores sino también de los grilletes del neoliberalismo.

Capítulo 4: El usuario interactivo en los webdocs en era de las revoluciones moleculares

La “muerte del espectador”, el nacimiento del usuario interactivo.

Uno de los deseos de Solanas y Getino al realizar *La hora de los hornos* era la toma de conciencia por parte de los espectadores acerca de su rol pasivo. El propio film planteaba que, como revisamos en el capítulo anterior, la película era un disparador que enriquecía el posterior debate para que los asistentes fueran conscientes de su lugar y apostaran por la revolución. La opresión de aquel entonces llevaba a que las proyecciones se llevaran a cabo de forma clandestina y cada espectador, al asistir, ponía en juego su seguridad.

Sin embargo, si bien los directores intentaban forzar el programa del propio aparato cinematográfico, no garantizaba que los espectadores participaran en el posterior debate. Aquellos deseos demandaban un dispositivo que no existía, un artefacto que contuviera el mismo texto planteado en el film, pero que fuera activado directamente por el espectador tomando sus propias decisiones. Más allá de esto, la película lograba acercar al espectador a una toma de conciencia de su propio rol, eliminaba la distancia que el dispositivo cinematográfico creaba en el primer cine y apuntaba a la revolución no solo externa sino también interna.

Mirar *La hora de los hornos* representaba mantenerse en la pasividad del momento teniendo que respetar, además, la narración lineal. Los espectadores estaban obligados a subsumirse al texto sin permitir otras lecturas de tipo hipertextual que podrían

surgir de la visualización individual. El espectador actor, en este sentido, era un espectador actor colectivo pensado para la revolución. Si bien era llamado a tomar consciencia de forma individual, su accionar era de tipo revolucionario y conjunto, mas nunca individual. La subjetividad era algo necesario en una primera instancia, pero el consenso era lo vital para accionar. La interactividad aquí estaba dada luego de la proyección y se presentaba en forma bidireccional. Iba del espectador acto al relator y del relator al espectador actor, siendo el primero quien moderaba cada sesión.

Con la llegada del ordenador y posteriormente de Internet los modos de ver y sentir cambian, surgen nuevas estéticas tecnológicas. Como mencionábamos en el segundo capítulo, el espectador también muta debido a una serie de cambios de época que incentivan su surgimiento. La nueva estética narrativa se basa ahora, como afirma Janet Murray en su libro *Hamlet en la Holonovela*, en la mera sensación que es intrínsecamente degradante, fragmentadora y destructiva del significado. Los textos se transforman, se agotan las narrativas clásicas y diferentes teorías como la del hipertexto empiezan a advertir que las lecturas no se piensan únicamente de forma lineal sino también hiperlineal. Los textos se pueden leer a partir de nodos y enlaces improvisando, alterando la selección de rutas que se configuran en forma de red.

Internet es la red de redes que materializa la teoría del hipertexto, si bien antes hubo intentos de dispositivos analógicos que pretendían demostrar la teoría, es con la llegada de la digitalización que se concreta el sueño que había sido soñado. Este nuevo medio crea nuevos hipermedios, conexiones hipertextuales a través de Internet que conectan elementos (audio, video, imágenes, etc.) que convergen en un solo lugar. Al respecto, debemos señalar que Internet atravesó diferentes etapas históricas.

La primera etapa se caracteriza por su nacimiento y expansión. Originalmente se pensó para uso militar y científico: la red ARPANET fue creada en 1969 por el Departamento de Defensa de Estados Unidos. Luego, a partir de 1993 encontramos el denominado *Web 1.0*, con él se produce una expansión y su uso se centraliza en el almacenamiento de información. Sin embargo, con la llegada del lenguaje HTML las cosas cambian: surgen los navegadores como Internet Explorer que permiten mostrar imágenes y se desarrolla la red informática mundial, mayormente conocida como WWW.

En la actualidad nos encontramos en la instancia de *Web 2.0*, cuya premisa es la generación de comunidades, intercambios y experiencias que refuerzan la interacción entre usuarios en redes sociales. También apunta a la generación de información que atraviese varios medios y dispositivos (celular, Internet, cine, tv, cómics, libros, *merchandising*, etc.) fomentando así la generación de los transmedia. Más allá de este período actual, varios autores afirman que estamos en un período de transición, en las puertas del surgimiento de una *Web 3.0*. Dicho sistema tiene como objeto generar una web semántica; los usuarios podrían acceder a toda la información contenida en Internet mediante un lenguaje que el software podría interpretar sin problemas (cosa que si bien se pretendió en un principio no sucede hoy en día). Para llevar a cabo esto se está apostando a generar una Inteligencia Artificial que posibilite a los sitios web a conectarse entre sí según los intereses de los usuarios. Paralelamente se están desarrollando múltiples dispositivos y tecnologías que permitan, por ejemplo, eliminar la necesidad de operadores humanos para administrar contenido por Internet tendiendo a la navegación más fluida.

El cine no permanece ajeno a estos hechos, como desarrolla Manovich en *Cinema as cultural interface* el cine forma una parte esencial del ordenador y su estética. Particularmente, Manovich observa el surgimiento de interfaces culturales: interfaces usadas por los diseñadores de sitios web, títulos de DVD, CD, BLU-RAY, enciclopedias multimedia, museos *online*, videojuegos y otros objetos de la cultura digital. Todos estos nuevos objetos culturales en pleno auge comparten tres formas culturales: el cine, la palabra escrita y la interface humano computadora (HCI). Estas tres formas no solo mutan dichos objetos sino que a su vez ellas mismas mutan, han sido liberadas de sus soportes y eso libera sus propias formas estéticas desprendiéndolas de su contenido. En este sentido Manovich plantea que:

Estas estrategias organizacionales están flotando libres en nuestra cultural, disponibles para ser usadas en nuevos contextos. En este sentido, la palabra impresa y el cine se han vuelto definitivamente interfaces: ricos conjuntos de metáforas, formas de navegar a través del contenido, de acceder a data almacenada, etc. (1997, p. 8). (Trad. del autor).

A pesar del enunciado bien conocido de que el cine ha muerto, Manovich analiza en su texto, que en realidad el cine está mutando, se está convirtiendo en una interface cultural compuesta de un conjunto de técnicas y herramientas que forman parte de cualquier interface cultural. Hoy en día, por ejemplo, el uso de la realidad virtual no deja de lado los elementos del cine, la focalización en la cámara, los efectos de sonido, la perspectiva. De hecho, como observamos en el primer capítulo, las formas del cine se

remontan al siglo XIX desde la linterna mágica y otros dispositivos que se actualizan en las ficciones del siglo XX, hasta llegar a la tv e incluso los videojuegos.

Otra cuestión vital es la conectividad, Manovich rastrea en el texto escrito este deseo de confluir toda la producción escrita en un mismo soporte electrónico. En 1960 el proyecto Xanadú tenía como intención generar un documento global y único con todos los textos del mundo, esto sería gracias a una gran cantidad de ordenadores interconectados cumpliendo el deseo de materializarlos en un hipertexto. Similar a lo que conocemos hoy por Internet, se pretendía crear documentos relacionados mediante enlaces. El texto, con la llegada de la posmodernidad adquiere un nuevo espíritu. Por primera vez los enlaces y conexiones se vuelven atractivos para los usuarios, la espacialidad se pone en el centro de la escena desplazando la temporalidad modernista. Como subraya Manovich:

La aceptación del hipervínculo en los años 1980 puede ser leída como un perfecto reflejo de la cultura contemporánea con su sospecha de todas las jerarquías y una estética de collage donde diferentes fuentes son todas puestas en un objeto cultural singular (1997, p.10). (Trad. del autor).

Con la posmodernidad la lógica del pensamiento cambia, Manovich nos invita a pensar cómo el mundo se ha transformado. La retórica que antes lo regía, una retórica que suele distraer al lector del argumento, deviene en una retórica de la hipermedia que no busca distraer sino convencer de la validez del argumento. De esta euforia posmoderna nacen los medios digitales: de privilegiar el espacio sobre el tiempo, del

rechazo de las narrativas clásicas lineales, de la negación de la jerarquía del texto que es reemplazada por los hipertextos cuyo nivel no puede ser determinado. Incluso se transforma el movimiento en el espacio de los cuerpos, que abandonan las salas y los sitios de lectura para moverse virtualmente en los videojuegos o de forma real con nuevos dispositivos de realidad virtual como el Oculus (adquirida por Facebook en el 2014), VR (dispositivo de la Playstation) y las aplicaciones/juegos de Realidad Aumentada que han sido utilizados por artistas como Masaki Fujihata. Dicho artista japonés desarrolló recientemente una aplicación donde al usar la cámara del celular apuntando a un libro se puede visualizar su obra de forma aumentada, pudiendo así explorar instalaciones, animaciones, experimentos con láser y GPS.

Para finalizar, debemos destacar el rol del cine como elemento clave en las interfaces culturales. Manovich observa que la tradición de las palabras impresas dominó en un primer momento el lenguaje de las interfaces culturales: el uso del texto en pantalla, las páginas virtuales, el modo de acceder a la información y la lectura lineal resultaron claves en esta primera instancia. En la actualidad, la palabra escrita se debilita y los elementos cinemáticos se vuelven progresivamente más fuertes, las animaciones, los gif y las imágenes en movimiento resultan más llamativas y eficaces que las palabras que se anclan a lo meramente informativo. Como veíamos anteriormente la espacialización es clave en la posmodernidad. La cultura del ordenador “espacializa” las representaciones y experiencias haciendo uso de la gramática del cine, pero trascendiéndola, la cuarta dimensión es perforada por los bits. Los usuarios han introyectado el lenguaje del cine, y al estar adaptados a él, experimentan sensaciones de inmersión profunda a través de diversos recursos. Diversos elementos son tomados

en videojuegos, aplicaciones e interfaces: la cámara subjetiva como ilusión de primera persona, el sonido envolvente que determina nuestro lugar en el espacio, ciertos aspectos de la estructura dramática en el caso de haber una historia, etc.

Robert Stam y varios autores también han desarrollado el concepto de *post-cines*; es decir nuevas formas que el cine toma en diferentes dispositivos o que exceden la concepción clásica tanto en las narrativas –estructura, elementos técnicos y narrativos– como en sus condiciones de recepción –la sala, la butaca, la inmovilidad, la pantalla–. Videojuegos, *webdocs*, cine comunitario, cine expandido, consumo hogareño *on demand*, Blu-ray, instalaciones, entre otros, son considerados post cines; nuevos lenguajes híbridos que se arriesgan a universos narrativos que van más allá de la mera recepción pasiva.

Entonces, dado este panorama citado, ya no podemos hablar de espectador activo o pasivo sino que tendremos que pensar en una nueva figura que los exceda: el usuario prosumidor. Este es quien utilizará cierto conocimiento para navegar por los hipermedios interactivos haciendo uso de sus habilidades de espectador, pero realizando un mayor esfuerzo al tener que dialogar con un texto cuya dinámica varía dependiendo de la obra.

Otro punto que no debemos olvidar es que no solo cambia el nombre del espectador al de usuario por ser quien navega o activa el texto bajo otra lógica, sino que también este mismo usuario interviene en la creación de nuevas piezas en Internet, por eso lo llamamos prosumidor (produce y consume información). En este sentido, el proceso de creación unilateral de la obra clásica donde hay un autor y un lector se transforma. Alex Primo señala en su libro del 2009 *Interação mediada pelo computador* (Interacción mediada por el computador), que es necesario repensar las teorías de la

información clásica donde el mensaje viaja en una dirección. La fórmula clásica Emisor > mensaje > medio > receptor, se resignifica en Diseñador Web > sitio > Internet > usuario. Sin embargo, Primo afirma que bajo la interactividad no podemos seguir pensando en que el mensaje se da en un sentido único sino que los usuarios también agregan información. En la lógica de Internet, el usuario no solo recibe lo que el emisor transmite de forma arbitraria sino que él mismo es quien solicita la información deseada, construye obras colaborativas, crea piezas audiovisuales, entradas de texto, fotos, etc.

Documentales interactivos, los webdoc

El documental desde su nacimiento ha estado ligado a los avances técnicos y a lo largo de la historia sufrió numerosas variaciones que respondieron a la necesidad de registrar y narrar el mundo histórico con dinamismo y fuera de los grandes estudios cinematográficos que alimentaban las fantasías dispersivas del primer cine. Ya desde *Nanuk, el esquimal* (1922) Flaherty realiza un desvío tecnológico para adaptarse al medio, envía a diseñar una máquina adecuada a lo que él realizaba, alejándose del diseño industrial, en torno a la captura de la naturaleza.

De esta manera muchos realizadores han torcido el aparato para poder registrar la realidad, por ejemplo, en el artículo *Génesis de una Camera: Jean-Pierre Beauviala y Jean-Luc Godard* se relata la experiencia donde Beauviala le instala un estudio de cine y video a Godard para terminar de editar *Aquí y allá*, e inventa un pulso sonoro y de sincronismo (*timecode*) entre la imagen y el sonido. Además, Jean-Pierre Beauviala inventa en 1971 una cámara de 16 mm portátil, diseñada para uso en campo

improvisado, ideal para documentales. De este modo crea una idea para todas las cámaras que denomina *cat on the shoulder* (gato en el hombro), cámaras pequeñas, ligeras y silenciosas.

Uno de los acontecimientos más importantes sucede en la década del 60 cuando se empiezan a introducir las cámaras más livianas y portátiles que permitían la grabación de sonido directo. Movimientos como el “cine directo” estadounidense o el “cine verdad” francés, pese a las distancias, hacen uso expresivo de estos recursos. Los films mutan del simple registro o entrevista al acompañamiento y seguimiento de la vida cotidiana, acercándose al mundo histórico e intentando eliminar la distancia que el aparato cinematográfico generaba. Los realizadores se sumergen en la realidad distanciándose de la puesta en escena espectacularizada y plástica que habían heredado de la ficción del primer cine.

Stella Bruzzi, en su libro *New Documentary: a critical introduction*, afirma que el documental es una negociación con la realidad por parte del realizador que mezcla su propia experiencia de la realidad con su intento por comprenderla. Nos interesa la conclusión de Bruzzi que piensa el documental como una operación dialéctica de un espacio real y los cineastas que invaden. El documental es algo vivo que se construye no solo de la multiplicidad de miradas, sino también del vínculo lúdico de los realizadores con el aparato, transformando la tecnología y experimentando con dispositivos de registro que se modifican. Ya sea por un espíritu de época que nos atraviesa, los grandes relatos que nos configuran o las necesidades individuales de expresión de los directores, el documental subsiste con este aire de cambio.

Este documental que hemos caracterizado hasta el momento, como es de suponer por lo mencionado, cambia. Los dispositivos tecnológicos posmodernos que posibilitan la llegada del ordenador e Internet nos obligan a pensar en nuevas formas de esta dialéctica de la realidad. Así como en 1960 surgen las tendencias que hemos referido y la llegada de nuevas ideas como la del tercer cine, hoy al ser alterados los dispositivos tecnológicos, nos encontramos ante el surgimiento de un nuevo cine. La popularización del ordenador inicia un camino a la digitalización que virtualiza la mirada y extiende, como resalta Manovich, el imperio de la palabra escrita y audiovisual a nuevos lenguajes.

La llegada de los usuarios derriba poco a poco el mito del cine que habla de otros, de la figura del director distante, de un lenguaje cinematográfico hermético y entendible por unos pocos -eco del segundo cine-. Obliga a los realizadores a tomar una nueva posición, a entrar en diálogo con los usuarios y repensar el mundo histórico (material) que se amplía en un mundo histórico (virtual). Como en el documental clásico el texto lineal era su soporte narrativo, en el idoc sale de juego la categoría moderna de la temporalidad para adentrarse en la espacialidad posmoderna. Los documentalistas, quienes siempre han tomado los adelantos tecnológicos como un triunfo y han aprovechado su potencialidad, comienzan a hacer uso de la tecnología interactiva para transmitir sus mensajes. Otros, sin embargo, no consideran los idocs como una etapa posterior a los documentales, sino que, plantean que es un lenguaje absolutamente diferente con sus propios códigos.

Puntualmente, para aproximarnos a una definición primera de webdocs tomaremos el estudio realizado por el Observatoire du documentaire/ Documentary

Network, *Documentary and new digital Platforms an Ecosystem in transition* (2011) que afirma que un documental interactivo o webdoc es

... una forma de documental concebida específicamente para la web y la difusión en línea. Es navegable e interactiva, y se caracteriza generalmente por la narrativa no lineal, un tipo de guión especializado y el contenido multimedia (2011, p 17). (Trad. del autor).

Pero para ser más específicos debemos pensar en los mecanismos de estos nuevos postcines de los cuales los idocs son parte y que mutan respecto de los medios *offline*. Uno de los análisis más interesantes que encontramos es el realizado por el MIT *Open Documentary Lab* y dio como resultado el *website* (hipermedia) [Moments of Innovation](#). Dicho *website* analiza varios elementos presentes en los nuevos documentales contemporáneos pero que han existido a través de la historia; realiza una cronología a través de líneas de tiempo con imágenes o videos de los distintos períodos. Me interesa desarrollar varios de estos puntos que considero vitales en estos nuevos medios: inmersión, localización, participación, interactividad y remezcla (*remix*).

Desde los primeros escritos literarios se puede decir que los autores intentaban transportarnos a otro lugar. La sensación de estar “en” el texto mismo, poder sumergirnos en otro lugar despegándonos del espacio- tiempo que nos rodea, se denomina *inmersión*. Hoy en día los niveles de integración con los dispositivos son cada vez mayores, al punto tal de poder transportar nuestro cuerpo a un espacio virtual (pudiendo ser ese espacio una serie de imágenes capturadas del mundo real) teniendo la posibilidad de explorarlo

espacialmente (casco de realidad virtual VR). Los usuarios encuentran un placer particular en la navegación, en poder recorrer múltiples trayectos de una historia, volver atrás, reiniciar y volver a explorar un trayecto distinto, como si nunca pudiera cerrarse. La angustia al cuadro vacío se completa ante la infinidad de posibilidades que se vuelven laberínticas, evitando la sensación de unidireccionalidad de un mundo posmoderno sin tiempo.

Este último punto de una escritura que pareciera nunca acabar se ve incluso en la comparación del proceso productivo de ambas obras. Al respecto Arnau Gifreu en su tesis doctoral destaca que un documental lineal es escrito, realizado y finalmente editado para ser estrenado, mientras que el documental interactivo permanece abierto:

El proceso de producción y el proceso de visualización se mantienen separados en los medios analógicos. Este no es el caso en los medios digitales interactivos. El proceso no se detiene en el caso de los documentales interactivos, y, por extensión, estos últimos pueden ser considerados como "sistemas vivos que evolucionan" y que siguen cambiando hasta que la colaboración y la participación es sostenible y/o deseada los usuarios o sistemas que lo componen (2012, p.276).

La necesidad posmoderna de la espacialidad no solo nos lleva a recorrer sino también a ubicarnos en el espacio, a "mapear" nuestros cuerpos para restituirnos en el mundo. Necesitamos comparar nuestra localización con otras, dialogar con los sucesos documentados y los espacios retratados. A este fenómeno lo denominamos *localización/geolocalización*. Muchos idocs, de hecho, juegan con la participación a

través de la localización, los usuarios pueden aportar sus historias, pero es importante indicar dónde están. Por ejemplo *out of my window* (Katerina Cizek, 2010) es un documental interactivo que nos muestra un mapa donde podemos seleccionar distintos países habilitados. En cada país encontraremos una historia de gente que vive en torres residenciales y que, en palabras de la directora “reflejan el espíritu humano y el poder de la comunidad para resucitar el significado entre las ruinas del modernismo”. Otro ejemplo puede ser el citado en *Moments of Innovation I know where your cat lives* (2015) cuya interface es sencillamente un mapa mundial con fotos de gatos de la gente que está dispuesta a subirlos.

Los documentales interactivos hacen uso de diversos elementos, textos pensados por el realizador/programador y generan nuevas narraciones por la mano de los usuarios que se extienden en nuevas plataformas, interfaces o productos (transmedia). Esta suma de fotos, videos, textos, imágenes archivo, adquieren nuevas significaciones a cada momento, son remedados, es decir que son “la representación de un medio dentro de otro medio” (Bolter y Grusin, 2000, p.45). Otros autores también resaltan el concepto de *convergencia* que destacamos en el capítulo dos y que refiere al flujo de contenido a través de diferentes plataformas mediáticas. Henry Jenkins analiza la convergencia vinculándola con los cambios sociales, culturales, tecnológicos e industriales, y cómo estos cambios entran nuevas relaciones entre medios, audiencias y productos mediáticos. Hoy en día, como analiza Scolari existe una “contaminación entre interfaces” (2004), proceso en el que las máquinas digitales “fagocitan medios, lenguajes, interfaces estéticas y teóricas”.

Respecto de la interactividad, es un tema que ha sido pensado por muchos años en el ámbito del documental lineal; lo interactivo en ese mundo *offline* estaba puesto en el momento del rodaje, en palabras de Gaudenzi:

(...) Un cierto nivel de interacción ha sido experimentado en los documentales lineales. Esta interacción fue solo posible por el reconocimiento de que el observador, el realizador, está en relación activa con el medio que registra. Por mucho tiempo el pasaje de la observación a la acción solo tuvo lugar entre el realizador y los participantes durante la filmación. (2009, p. 97, Trad. del autor).

Siguiendo esta misma línea, Gaudenzi en su texto del 2009, *Digital interactive documentary: from representing reality to cocreating reality*, menciona diferencias clave tanto entre los espectadores del documental tradicional (lineal) y los usuarios interactores del idoc (no lineal) como ciertas especificidades que se adquieren con estos nuevos tipos de texto:

Si el documental lineal demanda participación cognitiva de sus espectadores (generalmente vista como interpretación), el documental interactivo agrega la necesidad de cierta participación física (decisiones que se traducen en actos físicos como clickear, moverse, hablar, etc.). Si el documental lineal es basado en video, o fílmico, el documental interactivo puede usar cualquier media existente. Y si el documental lineal depende de las decisiones del realizador (ambas

mientras filma y edita), el documental interactivo no tiene necesariamente una demarcación entre estos dos roles (p.8). (Trad. del autor).

De esta manera, uno de los cambios clave del documental clásico al idoc es la *interactividad* del usuario con el texto, que responderá a los *inputs* del usuario a través de una interfaz. Es necesario mencionar en este punto que estos idocs, así como muchos dispositivos interactivos de la contemporaneidad, surgen de los primeros juegos por computadora que, a su vez, tienen su origen en los *text-based*⁹ de los alrededores al año 1975. Dichos juegos permiten la exploración de nuevos mundos y potencian el placer de la interacción ordenador«-»persona (un solo jugador) que luego devendrá en la interacción persona«-»ordenador«-»persona (varios jugadores online).

Dentro de estos *text-based* los más populares pertenecían a un género denominado “MUD” (Multi-User Dungeon): son juegos que transcurren en un mundo virtual en tiempo real (presente) y que usualmente combinan los elementos de los juegos de rol pero en una interfaz informática *online* ejecutados en un servidor. Los jugadores avanzan en la narración al leer las descripciones de cuartos, objetos, otros jugadores, “NPCs” (non-player characters, es decir personajes pero no jugadores), lo que los convierte en sujetos activos de una narración con diferentes resultados (ya que cada decisión de los jugadores afectará la historia). Por lo general, los jugadores interactúan entre ellos y actúan tipeando determinados comandos que se asemejan al lenguaje corriente; por ejemplo, comandos de verbo-sustantivo «hit troll» (golpea al troll), e incluso comandos que reconocen algunas preposiciones y conjunciones “hit the troll with elvish sword” (golpea al troll con espada élfica).

El primer *text-based* llamado “Colossal Cave Adventure” fue creado en 1975 por Will Crowther, y fue el primer videojuego de aventuras usado popularmente. Inspirados en Adventure, un grupo de estudiantes del MIT (Massachusetts Institute of Technology) desarrolló Zork, un juego con modalidad single-player (un jugador) que alcanzó gran popularidad. Fue en 1978 cuando Roy Trubshaw, un estudiante de la Universidad de Essex, en Inglaterra, comenzó a trabajar en la modalidad multijugador (es decir que varios jugadores pudieran interactuar entre sí y jugar a la vez), inspirándose en Zork, juego del que disfrutaba mucho. Así, creó el MUD (Multi-User Dungeon), que resultó ser el primer juego de rol multijugador en Internet en 1980, año en que la Universidad de Essex conectó su red interna a ARPAnet. El juego se volvió mucho más accesible cuando una cuenta de invitado se creó en JANET (red académica británica) para conectarse los fines de semana y durante la semana entre las 2 y 8 AM.

Tatiana Levin en su texto *Interação no webdoc: o lugar do espectador na narrativa digital* asegura que la interacción no es algo estático, es un concepto que muta diariamente con las nuevas demandas y acciones de los usuarios prosumidores. En un primer momento, de hecho, el placer de la mera activación del texto era suficiente para contentar a los usuarios. Hoy en día como conclusión del proyecto mencionado se afirma que “El usuario no activa solamente un texto estático, en su lugar, al interactuar él co-crea el texto, al hacer selecciones que definen su experiencia”. Para ellos esa dimensión extra proviene también de los videojuegos, en tanto que es un ambiente con reglas propias que propicia el espacio para la interacción. Es necesario agregar también que los videojuegos a los que nos referimos son un género de videojuego particular que

funciona en un entorno *online*, por ejemplo los MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

Definido este concepto de interacción, es importante también pensar en el concepto de participación, que si bien toca muchos puntos en común se ha tornado muchas veces objeto de discusión. La interacción es un proceso, como lo indica la palabra, de un ida y vuelta, donde los intervinientes en el proceso dan y reciben. La participación denota prácticas que incluyen la toma de decisiones y la creación, devenir coautores de los textos en cuestión. En el análisis de *Moments of innovation* se expresa:

Los dos conceptos cubren mucho del mismo terreno, solicitando acciones por medio del usuario y respuesta por parte del sistema. Ambos resultan en encuentros dinámicos e individualizados y cada uno necesita del otro ¿La diferencia? La interactividad se inclina a la dirección de lectura, y pertenece generalmente al encuentro entre el usuario y el mundo textual; la participación lleva a una producción de dirección de producción, y se refiere frecuentemente a juntar los bloques estructurantes para ese mundo (Moments of Innovation, 2013).

Estos documentales interactivos, a diferencia de los documentales lineales, tienen un modo distinto de tratar la realidad. Si bien ambos tienen la intención de representarla, accionan mecanismos textuales diferentes en una plataforma distinta: el ordenador. Algunos teóricos han denominado a estos mecanismos “modalidades de interacción o navegación” que varían dependiendo del grado de participación del usuario. Más allá de la representación, algunos documentales interactivos no solo representan la realidad sino

que la intervienen efectivamente a través de mecanismos que duplican su interacción, interacción con el texto, interacción con el mundo histórico, transformación efectiva de la realidad. De hecho, muchos documentales no clausuran nunca el texto –como sí lo hacen los documentales lineales- sino que permanecen abiertos, posibilitando cambios y actualizaciones constantes del tópico o situación que tratan. Gaudenzi, al respecto, señala que estos documentales son “autopoieticos” (2009), es decir que mutan con los cambios de la realidad pudiendo alterarse a cada momento.

Un ejemplo de lo antedicho es el caso de *0 responsables*, *webdoc* que trataremos en este capítulo, que se actualiza constantemente con las novedades del caso judicial que está siguiendo. Este es otro tema que el documental interactivo trae consigo, es un documental que muchas veces se transforma en su estructura, tal vez inicia tratando un tema y luego deviene en otro siendo modificado por los propios usuarios.

Los *webdoc*, entonces, son documentales interactivos no lineales alojados en la web cuyas temáticas exigen la participación de los usuarios. Estas obras incluyen nuevas dimensiones que el cine documental clásico lineal no contemplaba y que ha cambiado tanto la realización, como el propio texto y la recepción.

Desde la realización se ha convertido en un proceso abierto y que puede sufrir modificaciones aún luego de publicado el sitio. También, se han ganado múltiples herramientas para el diseño (uso de elementos visuales como texto, señalética, etc.) y la programación de las piezas (traducción de comandos y acciones en lenguaje informático). Esta fusión de mundos del lenguaje visual y digital se suman a la gramática audiovisual cuyos modos de narrar se ven alterados generando nuevas piezas interactivas. La figura del director también se ve transformada, dado que el realizador y

el interactor transforman conjuntamente la obra; al punto tal que el interactor muchas veces es una parte orgánica del *webdoc* transformándolo con su accionar. El realizador, en este sentido, ya no es quien a través de su mirada nos enseña el mundo en una obra clausurada, sino que:

Como afirma Berenguer (2004), en lugar de dejarse enseñar por el autor - premisa básica de los discursos lineales en los medios tradicionales -, en los interactivos el autor coge un rol más bien asistencial y la relación con el espectador se traduce en un dejarse ayudar por descubrir (Gifreu, 2012, p.304).

El propio texto, como caracterizamos en todo este apartado, también muta desde su especificidad en el soporte: de lineal encriptado en un soporte o archivo contenedor a no lineal abierto y alojado en un sitio web para ser activado por los usuarios. Como mencionábamos en otros apartados, estos textos se leen de forma diferente al estar en la era de las hipermediaciones donde los elementos visuales, sonoros y el texto escrito están interconectados con una lógica hipertextual. Algunos autores incluso conectan estos documentales a una nueva forma de transmisión de pensamiento a partir de la educación informal. El texto aquí se presenta como algo abierto a ser completado por las experiencias, vivencias y conocimientos de los usuarios y no por una mirada que imparte conocimiento de una dirección superior a una inferior.

Webdocs como Proyecto Quipu son el vivo ejemplo del realizador y el texto como parte de una triada que constituye la obra completándose con el usuario interactor. En este caso el documental de Rosemarie Lerner se basa en el polémico caso de Perú

donde miles de personas fueron esterilizadas de manera forzada, siendo engañados por un programa del presidente Fujimori en 1990. El webdoc consta de una plataforma conformada por los llamados telefónicos de testimonios a una línea específica que fue difundida en una campaña radial, dado que no todos los pueblos tienen acceso a Internet. Esas grabaciones de llamados telefónicos a su vez pueden ser contestadas por los usuarios en la página formando diferentes nodos que conforman una gran red viva: <https://interactive.quipu-project.com/#/es/quipu/intro>

Para finalizar debemos remarcar que estos nuevos receptores que venimos desarrollando a partir del capítulo 2, y que llamamos de usuarios interactores, engloban una masa amorfa de individuos. Una porción de ellos ha nacido en la era *offline* e incorporan a sus lógicas narrativas estos textos digitales pudiendo comprender su lógica. Mientras que, otras generaciones como la denominada Generación *Yo Millenial* (nacidos aproximadamente entre la década del 1980 y el año 2000) han atravesado y se han adaptado a múltiples cambios tecnológicos que, a su vez, atraviesan múltiples formatos (por ejemplo en video desde el VHS al bluray) y lógicas desde el *offline* al *online*. De diferente manera ocurre con *Generación Z* o *Posmillenials* nacidos entre 1994-2010 que ya han nacido en pleno mundo online y depende, en gran medida, de él para generar vínculos.

Esta masa de nuevos receptores, tanto *millenials* (que se han criado en un mundo de cambios pero influenciado fuertemente por la consola de videojuegos) como *postmillenials* (que han nacido en la era *online*), han ganado una fuerte empatía con estos medios interactivos y sus narraciones. Como afirma Giufreu Castells retomando a Berenguer:

Según Berenguer (1998), las narraciones interactivas pueden llegar a emocionar este nuevo público, del mismo modo como lo hace una narración tradicional. Esto ocurre gracias a un relevo generacional "digitalmente nativo", a una evolución de las tecnologías y a una cultura interactiva, es decir, una cultura de obras de comunicación con el ordenador como médium (2013, p. 308).

Nuevas dimensiones políticas en la era transmedia, de revoluciones moleculares al webdoc

Así como desarrollamos en el capítulo anterior los alcances y definiciones del cine militante en la década del 60, en este apartado nos interesa conjurar las manifestaciones políticas en los nuevos medios digitales. Como revisamos, la revolución en 1968, durante el período del grupo Cine Liberación, era posible pero, ¿qué sucede hoy en día? ¿Existe un pensamiento que apunte a la liberación y la emancipación como aquel entonces? ¿Existe un ánimo social para tal cosa? Eventualmente, así como el cine representó un soporte material para aquella revolución, ¿cuál es el soporte o canal actual?

Para comenzar nos gustaría repensar el concepto de revolución en la contemporaneidad. En este caso tomaremos la obra de Félix Guattari, quien trabaja el concepto de revolución molecular basándose en un mundo actual que opera a través de un nuevo modo de producción denominada Capitalismo Mundial Integrado. Este sistema se desliga cada vez más del poder centralizado del Estado y dispone de un ejército no de militares sino más bien de tecnócratas y especialistas. A su vez, domina el

inconsciente a través de los *mass media* y equipamientos sociales con el objeto de garantizar lo que él denomina sujetamiento semiótico de la fuerza de trabajo. De esta manera el rol de los *mass media* y estos equipamientos sociales determinan cómo los individuos deben actuar. En este sentido, psicólogos y educadores cumplen un papel protagónico debiendo encauzar a los sujetos y manipulando así los alcances de las relaciones micropolíticas. El CMI crece a través de la alianza entre sectores heterogéneos que promueve desde su semioesfera mediática, porque no cuenta con una base social homogénea en la cual apoyarse – como fue la burguesía francesa del siglo XVIII-, y es por eso que recurre a estos nuevos mecanismos de control.

El avance de los *mass media* sigue siendo indispensable para el avance de este capitalismo que a diferencia del siglo XVIII no cuenta con el apoyo de un amplio sector homogéneo como la burguesía francesa. El CMI crece por la alianza de diversos sectores que hacen uso de nuevos mecanismos de control como los medios de comunicación pero también estructuras micropolíticas a nivel individual como la familia. Hoy en día, además, se incorporan las lógicas *online* que se reproducen de forma viral en las aplicaciones de teléfonos móviles que día a día llegan a más personas, es el caso de Whatsapp, Facebook o Instagram (dependiendo al segmento que se quiera apuntar).

Un ejemplo del poder de las redes sociales en la política se acaba de manifestar en las elecciones de Brasil donde el equipo de campaña de Bolsonaro diseñó una fuerte campaña de desprestigio contra su rival mediante mensajes de Whatsapp. A nivel general, la nueva impronta de las redes sociales más populares se basa en eliminar o acortar las palabras montándose en el imperio de las imágenes que terminan “achatándose” por su reproducción desmedida.

Esta explosión de imágenes es aprovechada por los individuos para plasmarse en autorretratos, sacar “selfies” que digan “estoy aquí y ahora”. De hecho, no es casualidad que las tecnologías de todas las redes permiten nombrar nuestra ubicación y el que desee puede abrirlas en un mapa, así como decir en qué fecha se sacaron. En un mundo donde la espacialidad domina y los cuerpos parecen perdidos, las aplicaciones los restituyen, los GPS se activan. Estudios recientes demuestran que, por ejemplo, los excursionistas que usan GPS tienen más dificultades para recordar la ruta que aquellos que usan mapas de papel regulares. Otra investigación en 2006, sobre taxistas de Londres, concluyó que poseen un hipocampo más grande que el promedio, la parte del cerebro responsable de la conciencia espacial. Algunos investigadores han especulado que el uso frecuente de GPS podría tener el efecto opuesto, encogiendo el hipocampo.

Las imágenes, en este gran torrente de información, pierden subjetividad y autonomía, volviéndose meras piezas de una maquinaria. Sin embargo, las nuevas actualizaciones de diversas redes sociales incluyen el video corto de 15 segundos (en el caso de Instagram), que ha sido aprovechado tanto para fines recreativos como para sumarse a métodos activistas de lucha. Hace unos meses, Instagram ha lanzado dentro de su interfaz “Instagram TV”, que permite ver videos sin límite de duración; sin embargo, la gente sigue optando por ver los videos que duran 24 horas en las “historias”¹⁰ de los usuarios.

Volviendo a la cuestión de la revolución es importante pensar, como planteábamos más arriba, si hoy en día es posible la revolución. Guattari afirma que es indispensable pensar en el fracaso de la revolución tal como la conocemos que tiene como característica haber sido etapista y lineal. Debemos pensar en una contrapropuesta a

partir del análisis, observación y conceptualización de los hechos que la llevaron a su fracaso para así pensar en un nuevo tipo de revolución.

Como analiza Andrea Molfetta en su texto *Cine comunitario y revolución molecular* (2018) la visión lineal de la revolución (constituida en tres etapas: resistencia, insurrección y poder constituido) es comprendida por Guattari (1978) como pieza de una “maquinaria revolucionaria” que no es tecnológica sino social y colectiva. La historia demuestra que la aplicación de esa concepción de revolución tuvo sus complicaciones y a pesar de la teoría leninista ciertas tareas no se llevaron a cabo. Es el caso de la famosa “dictadura del proletariado” rusa donde el Partido Comunista no siguió la teoría leninista y no eliminó el Estado, sino que, lo fortaleció e hizo de él un aparato de terror, tortura y muerte.

Guattari en su obra intenta rescatar el concepto de revolución, separándolo de ese pasado y pensando cómo transformarlo. Excluye de este el cambio a través de una consolidación partidaria, sindical o estatal de sectores militares. Piensa en una revolución molecular (en oposición a la revolución molar asociada al modelo leninista) que acciona clases sociales e individuos, pero que construyen desde los cimientos del pensamiento una revolución maquínica. Esta revolución será una máquina que pueda reunir individuos diversos y producir nuevos significantes, enunciaciones y sentidos contrarios a los medios de comunicación y la cultura de masas. Se trata de una revolución radical que no destruye sino que construye algo nuevo transformándolo. Genera, de esta manera, un nuevo pensamiento que es contrario al status quo instalado mediante la tradición por poderes centrales y globales.

Definida la revolución molecular nos interesa pensar en los *webdocs* como elementos innovadores enmarcados en lo que denominé anteriormente como cuarto cine. Este nuevo cine se posiciona como continuación de lo que Solanas y Getino denominaban tercer cine. Ambos comparten elementos pero el cuarto cine se convierte en materialización de lo que el tercer cine soñaba: dispositivos de participación, de interconexión entre los sujetos de la revolución y de la presencia de un espectador actor. La digitalización e interconexión a través de Internet hacen posibles estos lazos y superan la limitación de espacio-tiempo que requerían las sesiones que proponía el Grupo Cine Liberación. Además, el texto no debe ser quien detenga la sesión sino que el propio usuario es ahora quien maneja los hilos narrativos decidiendo su fluir. En este sentido, pensamos estos *webdocs* como elementos materializadores de la revolución molecular, en tanto aprovechan la potencia de las estéticas tecnológicas contemporáneas para materializarse en busca de un cambio. Estas estéticas son definidas por Lucia Santaella que suma el adjetivo “tecnológica” con “estética” para indicar:

(...) un recorte que delimita el potencial que los dispositivos tecnológicos presentan para la creación de efectos estéticos, es decir, efectos capaces de accionar la red de percepciones sensibles del receptor, regenerando y tornando más sutil su poder de aprensión de las cualidades de aquello que se presenta a los sentidos” (2011, p. 14). (Trad. del autor).

Estos nuevos modos de sentir cambian nuestra percepción del mundo y de nosotros mismos, los dispositivos se vuelven “prótesis sensoriales” (Santaella, 2011) que nos atraviesan. Cuando hoy en día pensamos en estas estéticas nos damos cuenta que no solamente se vinculan al arte sino a la vida misma, presentándose en publicidades, obras de hipermedia, efectos especiales, blogs, etc. De esta manera se construyen nuevas poéticas que no encajan en los modelos tradicionales de pensamiento sobre el arte; estas nuevas formas dan lugar a nuevas *poiesis* que exaltan emociones antes no exploradas.

Los *webdocs* se ubican en este mundo de estéticas tecnológicas y de formas líquidas, desterrando las formas sólidas, fijas, limitadas al espacio-tiempo y a los soportes físicos. Estas formas líquidas se filtran entre las clases sociales, emergen nuevos artistas y un nuevo quehacer del arte, antes ligado a la burguesía que podía, gracias a su poder adquisitivo, subsistir sin tener que trabajar.

Las redes sociales, por ejemplo, permitieron que obras y artistas surgieran gracias a su popularización a través de ellas. En Argentina, *influencers* como Malena Pichot o Martín Cirio a través de sus personajes “La loca de mierda” y “La faraona” ganan popularidad por su gran número de seguidores. Ambos permanecen fuera del *star system* local gestionando sus shows, fechas y obras subsidiarias como libros, series, programas de radio u obras de teatro. Estos casos y muchos más saltean el mundo del espectáculo que instala y crea personajes y obras. Internet se vuelve un medio donde se puede ganar popularidad sin estar contenidos por la red del capital.

En este contexto creemos que estallan estas pequeñas revoluciones moleculares. Son células que empiezan a reproducirse gracias a la lógica de Internet y

que escapan a la lógica de los *mass media* y los poderes dominantes. Los *webdocs* que nos interesan son los de tipo participativo, estos se convierten en un diálogo con el usuario generando una base de datos abierta al cambio. Encontramos en estos un rayo de luz que ilumina la oscuridad que los medios masivos generan contando relatos que son tapados por los poderes dominantes, es el caso del *webdoc* que desarrollaremos más adelante, llamado *Oresponsables*.

Oresponsables es un documental interactivo sobre el accidente de metro en Valencia que el 3 de julio de 2006 provocó la muerte a 43 personas y causó heridas a otras 47. El trabajo se actualizó periódicamente durante años hasta el 2015 cuando las cortes valencianas aprobaron la creación de una nueva comisión de investigación. La comisión concluyó que el accidente fue previsible y evitable. Lo llamativo de este *webdoc* es cómo fue realizado de forma espontánea por la productora Barret Films y la asociación de víctimas del accidente. La búsqueda de la verdad fue el faro que orientó a los creadores y se plasmó en una interfaz con varios capítulos más; una “plaza virtual”, donde la gente se suma con sus usuarios de Facebook a manifestarse mediante la página y dejar mensajes. El *webdocumental* pone en contacto todos los elementos mediáticos, la investigación periodística de diarios y diversos medios televisivos, el trabajo de los grupos políticos en las Cortes, el de la Fiscalía, el apoyo social presencial y en la red. Es el usuario quien debe sacar sus propias conclusiones y manifestarse en la plaza o virtual o asistir a las protestas que se realizan cada mes rompiendo el cerco mediático que quiso tapar la realidad.

Oresponsables y los otros *webdocs* mencionados constituyen un modo de pensar nuevas revoluciones moleculares, rompen con el control y la manipulación mediática

poniendo a disposición herramientas de lucha virtual que se manifiestan por contagio al mundo real. Luchas actuales han demostrado que el poder de las redes es inmenso y que una fuerte convicción puede romper el programa dispersivo del propio aparato para reproducir mensajes, propiciar espacios de debate e incluso convocar a marchas y manifestaciones. Recientemente sucedió algo así con la ley de Interrupción Voluntaria del Embarazo, donde la lucha rebalsó el feminismo e hizo eco en amplios sectores de la sociedad, convocando a numerosas marchas a favor de la causa a través de las redes sociales.

Los grandes medios y los sectores dominantes intentan acallar el espíritu del pueblo, pretenden crear consumidores pasivos silenciosos y eliminar el espíritu de posible cambio. Sin embargo, Internet se propaga a todos los dispositivos y la virtualidad enaltece la máscara, ese pueblo abatido y temeroso, dominado por la desinformación, renace en otra dimensión. Este nuevo pueblo sin fronteras y obras transmediáticas e hipermediáticas nos interconectan a un espacio sin límites ni silencios. En ese otro mundo existen otros modos de contar la realidad y convergen *webdocs* realizados por periodistas y realizadores alternativos que buscan resistir y crear usuarios empoderados, preparados para una batalla que parecía perdida.

Una taxonomía de los webdocs: alcances y modos

Varios teóricos han analizado diferentes tipos de *webdocs* y cómo estos impactan en los usuarios. A continuación, describiré brevemente la taxonomía que desarrolla Gaudenzi, ya que es importante entender por qué consideramos *Oresponsables* como un

caso paradigmático a ser analizado tendiendo un puente con *La hora de los hornos* de Pino Solanas y Octavio Getino.

En primer lugar, el **modo de conversación** exalta la experiencia del usuario en el recorrido de una interfaz. La idea es que el usuario decida efectivamente sobre el entorno virtual realizando alguna acción para que el sistema reaccione, de esta manera existe una cierta “conversación” abierta con el documental. El modo de conversación es un claro ejemplo de la evolución del espectador en tanto el usuario que ya no se limita simplemente a observar sino que necesita experimentar sobre la historia. Se basa, como afirma Gaudenzi en un tipo de interactividad que se asemeja al diálogo entre dos personas o de una persona con su espacio físico.

Según Gifreu Castells “el usuario se convierte en un jugador de rol y configurador, mientras que el autor se convierte en un creador y gestor” (2013, p.393). En este sentido, Gaudenzi incluso menciona nombres de videojuegos que ella considera “docu-juegos” como el famoso *The Sims*. En dicho videojuego debemos construir una casa y manejar un personaje durante toda su vida cuidando tanto sus necesidades físicas (sueño, aseo, hambre) como sus necesidades emocionales y sistémicas (conseguir trabajo, tener una pareja, crecer en diversas aptitudes como el arte, relacionarse con gente).

Gaudenzi utiliza como ejemplo y antecedente histórico de esta modalidad el entorno *Aspen Movie Map* que fue creado a fines de los años 1970 cuando se creó el video disco óptico que permitía almacenar y acceder al video analógico (con un máximo de 30 minutos) mediante una computadora. En una sala cerrada, el usuario podía controlar una suerte de automóvil virtual modificando la velocidad y dirección a dónde se dirigía interactuando con una pantalla delante de él. En este sentido, el programa del

aparato dependía del usuario para accionarse y él mismo se deslizaba en este mundo abierto.

En el **modo de autostop o hipertextual** lo que predomina es el funcionamiento del *webdoc* como modo 2.0 más clásico donde los vínculos nos redireccionan a otra pantalla previamente establecida en un sistema cerrado y finito. Es contrario al sistema anterior en tanto no mantiene una conversación o diálogo, sino más bien opera en un sistema predeterminado. Podríamos decir que es un primo hermano del género de videojuegos “point and click” donde mediante el cursor del mouse hacemos click en diferentes objetos, personajes o situaciones que generan consecuencias haciendo avanzar la historia a través de cambios de pantalla, pistas al jugador, diálogos, etc.

A pesar de que el usuario sigue tomando decisiones al accionar ciertos comandos, y sigue habiendo una correlación entre accionar del usuario interactor que genera respuestas de la interfaz, es más pertinente hablar de “un invitado en los escenarios creados por el autor en vez de mantener una conversación con el sistema” (Gaudenzi, 2009, p. 16). Un ejemplo que ha tenido bastante repercusión es el *webdoc Alma* (2012) donde el relato de la protagonista se da de forma lineal, pero por momentos surge un pequeño recuadro con imágenes en movimiento por encima de la pantalla que podemos ver de forma paralela en el momento que deseemos con un solo click. Este recurso ilustra lo que narra la protagonista, se presentan imágenes poéticas, locaciones donde sucedieron los hechos, dibujos, fotos, etc.

El **modo participativo** es el que llama nuestra atención en este trabajo ya que contiene, a mi entender, una potencia política que mantiene a los usuarios activos y en lucha. Contrario al anterior, este modo es una base de datos abierta y orgánica, los

usuarios no solo contribuyen con la construcción de la misma sino que van configurando nuevas reglas de juego y contribuyen a la construcción de la historia (viva) de estos *webdocs*.

Gaudenzi ilustra este modo como una conversación unilateral donde el usuario puede tanto ver el documental sin alterarlo (un carácter más voyeurista como el del cine) como intervenir con los elementos que la interfaz que el documental permita. Las variaciones en este modo son múltiples, algunos *webdocs* nos permiten incluir nuestro propio material, videos, material de archivo, dar testimonios y subirlos, comentar videos, calificarlos e incluso editarlos. La autora mencionada usa una metáfora muy acertada donde afirma que cada una de estas piezas es como un edificio donde el autor decide qué herramientas y reglas va a usar para colocar los primeros ladrillos, pero que, dejará un amplio espacio para los usuarios que colaborarán y expandirán la construcción. El autor será un diseñador de esta base de datos que programará una interface que pone en acción el *webdoc*. De hecho, hoy en día por momentos el proceso se ha vuelto inverso, los propios usuarios mediante comentarios y sugerencias han logrado intervenir en los procesos creativos, la participación en este sentido atraviesa la historia para tocar el propio proceso creativo de escritura y diseño.

El **modo experimental** enfatiza sobre todo la interacción con el espacio físico que es alterada saliendo de la interfaz de la pantalla de computadora/móvil. De esta manera hace uso de diferentes tecnologías para valerse de la experimentación con el espacio por parte del usuario/participante: interfaces de pantalla, tecnologías móviles, geolocalización y realidad aumentada, son algunos de los recursos que han sido usados.

Este uso del espacio físico posicionando al usuario participante en él es el soporte que usa este tipo de documental interactivo, sería como el fílmico de la película clásica.

El ejemplo que trae Gaudenti es un proyecto social llamado *Rider Spoke* (2007) donde el participante recibe un GPS y una bicicleta para circular por una ciudad y registrar sus pensamientos mientras recorre un trayecto asignado por el dispositivo. De esta manera, quien está pedaleando a la vez expresa sus emociones y cómo es atravesado por la ciudad en ese momento mágico que se experimenta sobre ruedas. A su vez, los usuarios pueden escuchar otras grabaciones, generando así una red de experiencias. Este fenómeno es muy contemporáneo; tal es así que la tecnología de la Realidad Aumentada (RA) ha explotado estos últimos años, amalgamando la realidad que es registrada a través de las cámaras fotográficas de los dispositivos (como el celular) y datos o imágenes virtuales.

Estos documentales nos darán la oportunidad de experimentar en nuestros cuerpos emociones y sensaciones que no se limitan únicamente a los sentidos como vista y oído como en el cine clásico. Esta modalidad pone en juego algo que va más allá de los sentidos y que Gaudenti llama “experiencia afectada”:

(...) donde sentir la realidad es un sentido de estar en el mundo que es el resultado de complejas y dinámicas relaciones entre habilidades físicas, interpretaciones culturales, diferentes niveles y entendimiento del espacio-tiempo que resultan del cambio constante entre el individuo y su ambiente (2009, p. 125).

Análisis de caso: 0 responsables

Contexto y motivación del webdoc: la tragedia de Valencia.

Como mencionábamos anteriormente el webdoc *0responsables* surge de una situación del mundo histórico: la tragedia del metro de Valencia el 3 de julio del 2006. Un tren de la Línea 1 sufrió un accidente donde murieron 43 personas y 47 resultaron graves. Hasta el día de hoy no existen responsables de este hecho que fue caratulado como “el peor accidente de la historia del metro de España”.

La obra tiene una búsqueda muy concreta, reclamar justicia sobre este hecho donde se han mezclado tramas oscuras y se ha ocultado información por los medios y funcionarios estatales. El accidente sucedía en un momento particular donde el papa Joseph Ratzinger visitaría Valencia 5 días después de ocurrido el hecho, es por eso que se especuló con ocultar la información dado que la ciudad estaría expuesta más de lo normal al mundo y a la prensa. La investigación fue pobre y la exposición menor. Sin ir más lejos, años después los trabajadores de Canal 9 denunciaron públicamente, tras el anuncio de cierre de la cadena por parte de la Generalitat Valenciana, el silencio mediático forzoso impuesto por el Partido Popular.

En el año 2013 se emite un programa en el ciclo “[Salvados](#)” a cargo del periodista Jordi Évole. El capítulo “Los olvidados”, impulsado por la Asociación de Víctimas del Metro, comienza con preguntas sobre el accidente, la mayoría de los entrevistados captados en la calle no sabían de qué se estaba hablando. Gracias al impacto del programa el tema se reflota y el *webdocumental* que estaba siendo desarrollado es publicado en Internet con gran repercusión y el caso vuelve a abrirse. Es importante aquí

señalar el punto de inflexión en el que estamos transitando estos últimos años donde los medios *offline* como la TV extienden su correlato a los medios *online*. Dicha relación transmediática de a poco se está invirtiendo, sobre todo en las generaciones más jóvenes, donde ahora son los medios *offline* que toman lo que sucede en la red de redes.

Para citar un ejemplo del poder de las redes recientemente he preguntado a través de mi Instagram a la comunidad española en general si puede proporcionarme información sobre este hecho. Uno de mis contactos valencianos me ha respondido y me cuenta que ese día estaba esperando el metro siguiente al de la tragedia, donde se accidentaron conocidos cercanos de él. Coincide con que todo ha sido tapado por los medios y la diligencia política y me informa que aún en la actualidad todos los días 3 de cada mes (fecha en que sucedió el hecho) se reúnen las víctimas de los familiares en la Plaza de la Virgen en Valencia.

El *webdoc* subraya los temas que se han tapado gracias a la ausencia de los medios, una investigación escasa y testigos supuestamente aleccionados. Es notorio como coinciden hasta las palabras que se usan en sus declaraciones los técnicos, incluso familias que han sido sobornadas para cambiar sus testimonios. La causa, de hecho, se archivó antes de llegar a juicio. *Oresponsables* pretende participar a los usuarios de qué ha sucedido y poner a su disposición todas las pruebas del accidente mediante novedosos recursos audiovisuales y multimedia. En el sitio la Asociación de Víctimas indican que:

Damos voz a los testimonios vetados a la comisión parlamentaria y silenciados por los medios de comunicación públicos valencianos. Profundizamos sobre las

cuestiones que rodean el caso; cada mes, estrenamos un capítulo nuevo: la comisión de investigación, la estrategia del silencio, las causas del accidente, las víctimas...

A su vez, esta narrativa se vuelve transmediática, atravesando el *webdoc* y estableciendo un correlato en redes sociales como *Twitter*, *Facebook*, sitios web como *Change.org* (firma de peticiones) e incluso materializándose en convocatorias. En el sitio del documental web se convoca a activar el espíritu de lucha no solo virtual sino también en reuniones públicas en textos como el siguiente:

Cada día 3, a las 19 hs., la Asociación de Víctimas del Metro 3 de Julio convoca una concentración en la Plaza de la Virgen de Valencia. Te esperamos allí, para apoyar a las víctimas, y para reclamar al Gobierno una investigación veraz y no manipulada. Para evitar que se olvide el accidente, para evitar que vuelva a producirse una tragedia parecida. Y para que los responsables de la muerte de 43 ciudadanos asuman su responsabilidad.

El *webdoc 0responsables*, en este sentido, nos resulta un caso ejemplar de la modalidad participativa, dado que, se ha construido no solo con la intervención de la comisión de investigación ciudadana sino también con los usuarios que intervienen en el mismo gracias a los mecanismos que establece como la Plaza Virtual y las NT que surgen a su alrededor.

Análisis estructural

Generando un paralelismo con el análisis realizado en el capítulo anterior nos interesa revisar la estructura de *Oresponsables*. Si bien la lectura se vuelve más compleja al ser una pieza no lineal, encontramos en *Oresponsables* ciertas características que merecen ser detalladas. El *webdoc* cuenta con dos estructuras: una lineal episódica con elementos interactivos y otra no lineal colaborativa. De todas maneras lo primero que vemos al ingresar al sitio web es un despliegue de información bien organizada y que el usuario explorará a voluntad. En principio vemos unos recuadros con imágenes y en el pie de la página, por debajo de ellos, varios capítulos:

Capítulo 01: La comisión de investigación.

Capítulo 02: La estrategia del silencio.

Capítulo 03: La respuesta del gobierno.

Capítulo 04: 7 años de lucha.

Capítulo 05: Las causas del accidente.

Capítulo 06: Las víctimas.

Arriba, en el margen superior izquierdo, veremos otros vínculos que nos detallarán de qué se trata el sitio, por ejemplo, cuando presionamos en la palabra “comisión de investigación ciudadana”, se despliega una serie de textos sobre el suceso que narra, quiénes lo realizaron e información extra como si fuera el “about” de un software como solemos encontrar. En el lado derecho tendremos la opción de cambiar el idioma, de acceder a la plaza virtual, de “participar” aportando pruebas, de colaborar con la iniciativa de change.org¹¹ y de conectarnos con las redes sociales del *webdocumental* *Twitter* y

Facebook. Estas últimas opciones establecen una relación transmedia donde el material atraviesa el sitio web y se extiende a redes sociales, plataformas de colaboración e incluso a reuniones en la plaza de la Virgen, como detallábamos en el apartado anterior. Es importante destacar que estas opciones de interconexión se encuentran activas de forma permanente, el usuario puede acceder a ellas en cualquier momento pudiendo salir y volver a entrar al material las veces que sea necesario.

Volviendo a lo que mencionaba más arriba es necesario, para organizar este análisis, dividir en dos estructuras. La primera si bien la llamamos lineal sigue perteneciendo al universo de lo no lineal. En realidad cuando hablamos de linealidad nos referimos a la ilusión de capítulos en orden por una cierta relación temporal con los hechos (comenzamos con el inicio del accidente y terminamos con conclusiones de las víctimas luego del proceso de investigación). Además, los episodios fueron habilitados de manera paulatina para los usuarios, intentando mantener la lógica de que fuera uno cada día 3 (fecha en que sucedió el accidente, como dijimos antes).

Hoy en día, sin embargo, este orden puede ser quebrado y no necesariamente tenemos que ver uno para entender el otro. Lo lineal de este modo fue el orden de “emisión” o habilitación de los capítulos, pero no la forma en que nos vinculamos con ellos. Cada capítulo contiene un video “madre” que contiene relatos lineales que surge ni bien tocamos click sobre él. Cuenta con testimonios grabados con una puesta en escena de entrevista clásica a los cuales se van sumando imágenes archivo que apoyan los relatos de los entrevistados. Finalizado este video, o si lo cerramos, veremos un mosaico de entrevistados e imágenes, una de ellas es el video que contiene todo el capítulo y las otras pueden ser clickeadas para ver nuevas entrevistas de personas que

amplían su relato. Incluso uno de los capítulos tiene un cuadro en el mosaico de trabajadores del canal 9 (cerrado por el gobierno) que está pendiente a ser completado. Mientras estamos viendo el relato tenemos la posibilidad de compartir o twittear, siempre con la posibilidad de agregar a nuestro posteo un texto que consideremos pertinente. Este último punto evidencia una vez más el poder participativo con el que cuenta el documental y que se extiende de forma trasmediática a las redes.

En cuanto a los elementos interactivos, el *webdoc* cuenta con un amplio abanico de posibilidades a ser exploradas. En el capítulo uno, por ejemplo, si clickeamos sobre una carpeta en el margen inferior derecho surgirá un fondo similar a una mesa con imágenes icónicas de carpetas y documentos, si posicionamos el mouse arriba veremos la descripción, entre estos elementos encontraremos:

- Videos de la Comisión de Investigación en las Cortes: con 30 testimonios, entre ellos: Marisa Gracia (Directora gerent Ferrocarrils); Vicente Contreras (Director adjunt d'exploració); Sebastián Argente (Cap. de la Línia 1); Manuel Sansano (Director d'operacions); José Ramón García Antón (Comissió d'Investigació accident de metro 3 de julio); Albert Ballestá Grau (Comissió d' investigació accident de metro 3 de julio).
- Coordinación de preguntas del PP y técnicos de MetroValencia (documento con preguntas).
- Documentación y testimonios vetados por el PP (Partido Popular).
- Resumen de prensa año 2006 y 2012 (diarios digitales y escaneados, algunos de ellos resaltados en amarillo con la información relevante).

- Diario de sesiones de la Comisión de Investigación (documentos digitales del 2006).
- Expediente para el juzgado que investiga a Marisa Gracia: contratos y facturas de HM & SANCHIS (expediente escaneado de la causa).
- Fotografías del día del accidente (fotografías digitales de “El mundo” por Benito Pajares).

En los sucesivos capítulos también tendremos la posibilidad de acceder a documentos y archivo; por ejemplo, en el capítulo 2 encontramos:

- Compactado de noticias de Canal 9 durante la semana del accidente (video).
- Resumen de prensa (diversos diarios y medios digitales).
- Partes de emisión de canal 9 la semana del accidente y escaletas informativos (documentos escaneados).
- Noticias de otras televisiones (playlist de videos de diversas cadenas).
-
- Instancia al Defensor del Pueblo por censura en Canal 9 (documento escaneado de la instancia reclamando por la censura por parte de los medios de comunicación valencianos).

Los videos que vemos en cada una de las instancias, si bien están relacionados con un formato *offline* lineal, distan enormemente de ellos. A comparación con los medios *offline* tradicionales, y del cine específicamente, el usuario aquí tiene la libertad de entrar y salir de los videos cuantas veces quiera, de pausar, de adelantar e incluso abandonar

cada capítulo para avanzar al siguiente sin problemas. Podemos afirmar que estamos ante entrevistas lineales pero quebradas por el contexto en el que se encuentran, una interfaz de *webdoc* en Internet. El usuario cuenta con la libertad de transformarlas a su antojo, pudiendo convertirlas incluso en no lineales dependiendo de cómo decida mirarlas. Esta es, en definitiva, una característica de los materiales *online* en general, de una tendencia de la generación *youtuber* de decidir adelantar o “*skipear*” sin la culpa de sentir que está perdiendo información o de compartirla en otro medio contextualizándola de manera diferente a través del texto que él mismo quiera agregar. Por ejemplo, una entrevista puede ser compartida en *Facebook* con un *copy* (descripción del video) que apoye totalmente el testimonio o que exprese una opinión en contra. Un mismo material puede variar enormemente dependiendo de quién lo comparta, dónde e incluso qué amigos o seguidores tenga en esa red, pudiendo estos simpatizar con una u otra ideología o generando amplios debates. A este fenómeno lo denominaremos: recontextualización mutable de los materiales online.

Los elementos no lineales del *webdoc* nos interesan particularmente porque apuntan directamente a la participación. La sección de la plaza virtual nos lleva a un vínculo donde veremos una imagen de la plaza de la Virgen repleta de personas y sobre ellas muchos avatares (fotos) de usuarios de *Facebook* y *Twitter* que están participando “virtualmente” de la protesta. Si clickeamos en las imágenes veremos comentarios del usuario respecto del tema. Cada voz aquí suma y se vuelve eco en un espacio virtual donde la materialidad de las palabras impresas, como veíamos anteriormente, se vuelve potente y permanece. A diferencia de la plaza real esta plaza virtual la complementa y

amplía, es una suerte de asamblea permanente que invita a extender la lucha, a volverla transmedia.

La obra de teatro *0 responsables* fue estrenada en el 2010 en la Universidad de Valencia en medio de una polémica, ya que intentó ser censurada por el gobierno valenciano. Estas manifestaciones transmedia surgen de la narrativa del *webdoc* y se extienden a múltiples formatos. El proyecto teatral pretendía incitar a la reflexión sobre un siniestro que se cerró sin que haya habido consecuencias políticas y que prácticamente la sociedad valenciana ha olvidado. Beatriz Garrote, en un reciente video de *Facebook* que anuncia el evento de la presentación del libro “0 responsables” y el homenaje a uno de los autores de la obra de teatro recientemente fallecido, afirma que “era una obra que te hacía reflexionar, cuestionaba el accidente desde todos los ángulos de vista”.

Volviendo a la interfaz *online*, debemos subrayar la importancia de la plaza virtual, que no implica renunciar a la lucha “real”. Muchos autores y ciudadanos han opinado que las luchas virtuales debilitan las luchas reales. Creemos que esta afirmación es una simplificación o falta de análisis. Hoy en día muchas luchas incluso primero hacen eco en las redes sociales para luego actualizarse en el mundo real. Este contacto es necesario y vital, las voces se han ampliado de forma tal que los reclamos –legítimos o no- suelen iniciarse en un terreno virtual como las redes sociales. Algunas redes propician más este debate de la palabra escrita, la organización de eventos e incluso la conformación de grupos (*Facebook*); mientras otras, apuntan a la inmediatez del registro, el uso de historias en forma de videos e imágenes y las opiniones fugaces en 15 segundos, que impactan de otro modo.

Al respecto, Elvira Calatayud identifica en su artículo sobre el *webdoc* como nuevo espacio de participación ciudadana, que cada vez es más habitual que los *webdocs* traten temas vinculados a problemáticas locales específicas de sociedades y comunidades:

Nos encontramos, por ejemplo, con Esto no es crisis, que describe los efectos que ha ocasionado la crisis en la ciudad de Madrid y muestra las acciones ciudadanas de protesta que se están llevando en esta ciudad y que parecen estar silenciados por los medios tradicionales. En Stainsbeaupays se acerca al usuario a este barrio marginal parisino a través de un grupo de chicos residentes. Y, finalmente, en La Zone, el interés se centra en mostrar los efectos del desastre nuclear de Chernóbil pasados más de 20 años (Catalayud, 2015, p.217).

Además de la participación en la plaza virtual, los usuarios, mediante el botón “participa”, posicionado en el margen superior derecho, tienen la posibilidad de aportar testimonios y pruebas multimedia para esclarecer el caso. Así, nuevamente vemos cómo este *webdoc* tiene un alto grado de participación con el usuario que además se vuelve un elemento clave en la búsqueda de responsables. El realizador se vuelve un detective que a diferencia del pasado no trabaja solo exponiendo o mostrando, sino que trabaja en conjunto con el usuario estableciendo una red comunicativa en ambas direcciones (es emisor y receptor). No solo aporta elementos en una investigación sino que recaba datos buscando la verdad y en este caso los responsables que aún no han aparecido.

Las redes sociales linkeadas en el *webdoc* han sido de gran ayuda en múltiples aspectos. Para comenzar se aprovechan para mantener al día a los usuarios de las recientes novedades y se difunden materiales de forma individual en forma de “pastillas”, piezas y links de pequeña duración que incluyen videos, fotos, testimonios, noticias, textos, convocatorias, etc. Además, sirve para avivar el debate y mantenerlo fresco entre los usuarios que intercambian opiniones, reacciones y comparten el material. De este modo, el *webdoc* siempre permanece abierto mutando a través de las diferentes formas transmediáticas que giran a su alrededor, lo continúan, complementan y expanden.

Finalmente, otro de los recursos utilizados es *change.org*, que como explicaba se basa en la plataforma cuyo objeto es contribuir a causas vinculadas con derechos humanos y causas que generalmente no tienen voz y eco en los grandes medios de comunicación. Puntualmente, la petición exige la reapertura de la comisión con garantías para que su trabajo de investigación se desarrolle sin prisas (con un calendario amplio para permitir una investigación profunda) y sin ataduras (que la comisión de técnicos y especialistas no tengan relación con la empresa o el gobierno y sean preferentemente internacionales). La petición concluye que:

(...) En definitiva queremos una comisión CON GARANTÍAS, para que realmente se investigue qué pasó antes, durante y después del accidente del 3 de Julio de 2006, determinar responsabilidades políticas y establecer unas recomendaciones para que nunca más vuelva a pasar.

Análisis de elementos estéticos y recursos en 0 responsables

Interfaz, interacción y transmediaciones.

Como desarrollábamos anteriormente, la interfaz del *webdoc* funciona de una manera orgánica e intuitiva, amigable con el usuario. La página está embebida de numerosos hipervínculos que generalmente se encuentran en textos pero también en fotos. Dentro de cada capítulo tendremos modos similares de acceder a la información que repetirán la lógica entre uno y otro. Cada nuevo material, dado que la página también va mutando dependiendo de lo que los usuarios puedan ofrecer, hace del sitio web una historia abierta que rompe la lógica lineal de las narrativas clásicas. Los usuarios encuentran placer en esta apertura, en este sitio que no se clausura y sigue pidiendo justicia.

La cadena transmediática que ofrece el *webdoc* se ha reproducido ampliamente en diferentes formas narrativas. Sorprende ver cómo incluso el día de hoy siguen extendiéndose y materializándose en nuevas expresiones. Por ejemplo, el 20 de noviembre a las 19 horas se realizó un acto donde el cantante Pablo Monleón y la Academia de Danza de Valencia Aloha Dance Company realizaron conjuntamente una canción y una coreografía en homenaje a las víctimas. También se organizó en junio del 2016 una exposición fotográfica “10 años en imágenes AVM3J” donde se puso a disposición del público el registro documental fotográfico en la Sala LAMETRO (estación Colón). En 2017, además, se estrenó *La estrategia del silencio*, dirigida por Vicent Peris. Así, podríamos seguir enumerando las narraciones y manifestaciones artísticas que surgen en torno de esto. Este tipo de hechos si bien se mantienen fuera de la interfaz del

webdoc como página misma, se publican y difunden en sus otros canales de difusión subsidiarios como *Twitter*.

Entendemos que estos acontecimientos que se presentan como eventos en el mundo real son ecos de la narración primera que propone *Oresponsables*, es decir transmediaciones. Muchos de los cuales son organizados por la Asociación de Víctimas del Metro pero otros, han rebalsado y son apropiados por la gente que los reproduce sin cesar. Lo mismo sucede con los medios de comunicación *online* y *offline* que siguen el relato de los hechos sucedidos. No debemos perder de vista que la Asociación de Víctimas del metro del 3 de julio ha sido coproductora del *webdoc* y es gracias a ella que se han impulsado numerosas medidas vinculadas al hecho dentro del mundo virtual y fuera de ella.

Tras la aparición del documental televisivo mencionado y, posteriormente, el *webdoc*, diversos medios han enmendado su error primero acercándose al caso. Este fenómeno es muy particular dado que el ocultamiento de los grandes medios generalmente es efectivo y el silencio suele tapar las voces de los ciudadanos. Consideramos este mecanismo de participación web una herramienta muy poderosa en las revoluciones moleculares que revierte la invisibilización de los *mass media*.

La invisibilización no se da únicamente por los grandes medios sino que el gobierno con su poder también silencia los hechos. Originalmente, el juez archivó la causa por primera vez en el 2007, sin que ninguna persona hubiera declarado como investigado. Tras años de lucha y la generación de este tipo de piezas para llamar la atención pública, en 2013 se reabrió la causa a solicitud de la Fiscalía provincial de Valencia, pero la juez volvió a archivarla; y la Audiencia ordenó en febrero de 2018 que

siguiera la instrucción con la toma de declaración a los investigados. Doce años después del siniestro, lo que sigue tras los escritos de acusación es la apertura del juicio oral. Actualmente la fiscalía pide tres años y siete meses de prisión para la exgerente de Ferrocarrils de la Generalitat Valenciana y para los otros siete procesados en la causa. Hasta ahora se ha responsabilizado únicamente al maquinista fallecido y la jueza considera que la responsabilidad penal quedó extinguida con él.

Se han dejado fuera de la causa hechos importantes como que el Gobierno al momento del juicio encargó un informe pagado con el dinero público para condicionar el carácter de los testimonios de la Comisión de Investigación. Con todo, los familiares tienen la oportunidad de expresar sus testimonios correctamente y evidenciar el manejo político comprobado donde hubo, como se llama el capítulo 2, una “estrategia del silencio” y donde se impuso un relato de mentiras y se manipuló a los técnicos para que repitieran un mismo discurso para apuntar al maquinista como único culpable. De hecho la empresa HM & Sanchis había “cocinado” hasta 62 respuestas para posibles preguntas y el libro de averías y todas sus copias desaparecieron.

Para finalizar, como detallábamos en el apartado anterior, el nivel de participación ha sido indispensable para llevar a cabo la elaboración del *webdoc*, varios de sus capítulos contienen entrevistas a los familiares de las víctimas, víctimas, periodistas, políticos involucrados e incluso testimonios anónimos a los que se les distorsiona la voz. La sección “participar” sigue estando disponible para este tipo de materiales que expanden el texto digital en cuestión. Algunos videos también tienen elementos que convocan a la lucha, es el caso del capítulo cuatro, “7 años de lucha”, que finaliza con

placas pidiendo el apoyo de los usuarios para firmar en change.org la petición y convoca a una manifestación el 3 de mayo a las 19 hs. en la Plaza de la Virgen de Valencia.

Recursos estéticos para la toma de entrevistas y la interfaz.

La página web del documental tiene una paleta casi monocromática agregando el color amarillo para resaltar ciertos detalles en la tipografía y en la selección de materiales. Podemos calificar de esta elección como sobria, intentando dejar en segundo plano una estética que “venda” el producto y apelando a la seriedad de los materiales registrados. Esta paleta de colores ha sido la elegida por la Asociación de víctimas del Metro del 3 de Julio y la utilizan en remeras, afiches e imágenes en sus redes sociales.

En cuanto a las entrevistas dentro del video madre de cada capítulo podemos decir que respetan, a nivel estructura, un orden donde vemos especialistas como periodistas, víctimas y archivo. Los expositores desarrollan diversos puntos de vista en un fondo blanco y con un zócalo que indica su nombre y dedicación con la misma estética que mencionamos anteriormente. En menor medida se realizan entrevistas en el lugar de trabajo del entrevistado y en locaciones diversas como un café donde, a diferencia del resto, hay dos personajes en plano y contraplano, un entrevistado y un entrevistador integrante de la AV3J. Los planos varían entre planos medios y primeros planos, el fondo blanco contribuye a la maximización de los afectos, de las miradas y de la expresión de los mismos.

La toma de sonido es limpia, siempre cuidando que la exposición sea lo más clara posible. En este sentido podemos decir a nivel general que los testimonios constituyen una suerte de relato coral que va hilando junto las imágenes archivo (que pueden ser

videos, fotos animadas, periódicos, informes, etc.) la temática de cada capítulo. Nos acercamos a un formato más televisivo de “cabeza parlante” pero con reflexiones y declaraciones que excluyen totalmente el uso de una voz en *off*. Otro elemento presente es el texto en pantalla que similar a *La hora de los hornos* aparece con una música para ubicarnos o anclarnos sobre situaciones en las piezas documentales; por ejemplo, al inicio del capítulo “las causas del accidente” aparece una animación que dice “el 3 de julio de 2006 tuvo lugar en Valencia el mayor accidente de metro en España. Murieron 43 personas y 47 resultaron heridas de gravedad”.

Por último, debemos destacar también el uso del archivo escrito y cómo a través de los subrayados amarillos que figuran mediante animación se van resaltando hechos vitales para la causa. En algunas escenas se opta por poner el archivo y el subrayado de periódicos o informes mientras vemos el video en la parte inferior de la pantalla. Esta idea de pantalla partida o de “ventana” con dos informaciones en un video responde a un lenguaje digital que resulta algo usual para los usuarios, donde dos capas de información son leídas sin ningún problema.

Conclusiones

Para estructurar las conclusiones necesitaremos, en primer lugar, repasar los ejes que se han trabajado en cada capítulo. El capítulo 1 nos lleva a revisar el contexto en el que vivimos y el pasaje del mundo *offline* al *online*. Es indispensable analizar los cambios de soporte y cómo estos han afectado a los modos de ver y a los espectadores, transformándolos de manera radical.

En esta línea, en el capítulo 2 hace un recorrido histórico vinculado a la recepción, a la configuración psicológica del espectador y sus necesidades. Analizamos en profundidad el sujeto espectador y establecimos una taxonomía triangular. Estos tres espectadores, sin bien surgen de manera cronológica, conviven en el presente: espectador pasivo, espectador activo y usuario interactor se cruzan y conviven en todos los sujetos. Cada uno de ellos se amolda a diferentes textos cinematográficos, incluso los digitales que denominamos post cines.

En este trabajo nos interesa pensar en las dimensiones políticas de este espectador, por lo que trazamos un puente entre el espectador activo, surgido de la necesidad que encuentra el Cine Liberación para la revolución en 1968 invocando un tercer cine, y el usuario interactor que combina la potencia del mundo virtual con problemáticas del mundo histórico en lo que he denominado cuarto cine. Hoy en día nos encontramos ante el asedio de un capitalismo tardío que ha hundido sus raíces muy profundo en la consciencia de los pueblos. Sin embargo, las reivindicaciones sociales hacen eco en Internet y las redes sociales, generando un punto de encuentro en el mundo virtual, pero también atravesando la pantalla y manifestándose en el mundo real.

Gracias a la información que circula en Internet (aunque la sobreinformación puede ser un arma de doble filo) que se manifiesta a través de determinados *influencers* y comunicadores, se detectan ciertos aspectos antes ocultos por los grandes relatos contemporáneos. Las imágenes, videos e hipermedios puestos en circulación y absorbidos por los usuarios interactores, hacen temblar y resquebrajar a los modelos tradicionales. Un claro ejemplo es el sistema patriarcal en el que nos vemos sumidos.

En el capítulo 3 desarrollamos el documental político como nuevo modelo de recepción. Nos enfocamos en *La hora de los hornos* como ejemplo de paradigma de una nueva mirada del espectador, pero también de un nuevo modo de resistir en el cine, pensando en las dimensiones de la revolución en un contexto de dictadura en Argentina. Este film marca un antes y un después al iniciar un modelo totalmente innovador de ver películas: fuera de la sala de cine y con una propuesta estética única que atraviesa los espectadores y los invita a participar, a ser “actores” y continuar la lucha más allá de la proyección clandestina a la que estaban asistiendo. Los grupos que se confeccionaban para asistir a las sesiones siempre corrían riesgo de ser arrestados, encarcelados y torturados; el cine se volvía un accionar de riesgo.

Al embarcarnos en el análisis exhaustivo del film *La hora de los hornos* pudimos detectar cómo se trata de un mensaje directo al espectador, haciendo uso de recursos como los intertítulos y la voz en *off* interpelativa, se trata de incluirlo en el texto. Antes del documental mencionado, los directores Fernando Solanas y Octavio Getino ya habían tenido contacto previo con este tipo de experiencias en los barrios y habían observado cómo los espectadores no esperaban a que terminara el film para opinar de los temas. De este modo piensan el film, rompen con textos, entrevistas y sus propias

voces en *off* en el documental y agregan el trabajo del compañero relator, quien guía de forma exhaustiva la sesión y articula la activación y participación de los asistentes. En este contexto la revolución era posible y el cine documental militante se encargaba de imaginar y proponer nuevos horizontes políticos. La lucha era por el cambio, si era necesario sería la lucha armada como había sucedido en otros países. Hermanos latinoamericanos y africanos ya habían tomado las armas por el cambio, ahora tocaría una revolución local por un nuevo sistema que derrotara el imperio del neocolonialismo.

En el capítulo 4, por otro lado, vemos la materialización del dispositivo que soñaban estos directores. En *La hora de los hornos* se enviaba un mensaje directo al espectador actor que eventualmente se materializaba en la sesión cuando este tomaba la palabra y se lograba un alto nivel de agenciamiento (compromiso con la narración). En el mundo digital, gracias a la interacción que permiten las narraciones *online*, ese mensaje se convierte en diálogo y la participación del usuario interactor es condición para que la narración se lleve a cabo.

Los *webdocs*, documentales interactivos *online* pertenecientes a los postcines, no solo permiten la interacción realizador-ordenador-usuario, sino que un tipo de ellos al que denominamos participativos alcanza niveles elevados de involucramiento político en los textos *online* y en el mundo histórico. Los *webdocs*, en general, además, son autopoieticos, es decir que son sistemas capaces de reproducirse y mantenerse por sí mismos. Las interfaces permiten que los usuarios colaboren con la creación, expansión y modificación de estos textos, generando así un real intercambio, alterando incluso los límites de la realización.

El usuario interactor expande las narraciones de manera transmediática, los hechos que suceden en una narración Activan nuevas narraciones que expanden el universo narrativo de esta primera, creando correlatos artísticos, manifestaciones de tipo político y diversas formas de activismo que impactan directamente en el mundo histórico. Es aquí donde nos hemos detenido, en pensar en la potencia de las narraciones digitales, puntualmente la del *webdoc*, como un modo de revolución molecular, concepto que tomamos de Guattari.

En este sentido, hemos interpretado el *webdoc 0 responsables*, como la suma de la potencia política que toma forma en el mundo virtual, pero que genera relaciones transmediáticas con el mundo histórico o real. El material surge de un hecho particular que irrumpe en los ciudadanos de Valencia mostrando las fugas y grietas de un sistema capitalista que no abandona la espectacularización como modo de reproducción. Los *mass media*, uno de los grandes poderes del mundo actual reconocidos por Guattari, encubren la tragedia sucedida en el metro de Valencia. A 5 días de la llegada del Papa a la ciudad en cuestión, el Gobierno decide encubrir el hecho, sobornando testigos, censurando canales y torciendo pruebas.

La *Asociación de Víctimas del Metro 3 de Julio* es quien activamente se propone demostrar la verdad. Primero impulsa un programa de TV donde se demuestra cómo los ciudadanos han olvidado la tragedia por la invisibilización de los medios. Luego, junto con la productora Barret realizan *0responsables* que retrata el hecho y pone las pruebas sobre la mesa para ser exploradas por el usuario. Además, ofrece una Plaza Virtual donde los usuarios pueden manifestarse con sus usuarios de *Facebook*, y una sección de “participar” donde se deja abierta la posibilidad de seguir enviando pruebas para

cerrar el caso. Este hecho demuestra, de forma efectiva, la potencia de los usuarios comunicados, que traspasa la pantalla y los conjura políticamente en la Plaza de la Virgen todos los días 3 de cada mes. El *webdoc* no solo convocó a estas manifestaciones en la plaza pública, sino que también logró la reapertura del caso y exigió una investigación transparente. Los usuarios llegaron, al menos por unos instantes, a ejercer el poder gracias a la presión social que se originó por el documental web y las transmediaciones generadas (obras de teatro, libros, performances, muestras fotográficas, etc.).

Como este *webdoc* existen muchos y son muchas las batallas activadas por los usuarios. Es el caso de la lucha feminista en Argentina: Internet y las redes sociales han ampliado las múltiples manifestaciones y expresiones del colectivo generado transmediaciones. Videos, diarios digitales, fotos, performances, stand up, radios *online*, se dispersan en la red de una forma particular y generan no solo la participación de individuos sino la conformación grupos. Cooperativas de comunicación feminista como “Manifiesta”; redes de dibujantes de cómics como “línea peluda”; colectivos como “Actrices Agrupadas”; partidos políticos que promueven espacios como la “Escuela de Formación de Género” en Rosario; semana a semana expresan de diversos modos la lucha contra el patriarcado generando una red de sororidad.

De esta manera, la hipótesis que planteamos en la Introducción queda confirmada: el germen del usuario del *webdoc* contemporáneo se puede encontrar en el concepto de espectador-actor y la dinámica planteada en *La hora de los hornos*. Este trabajo se ha encargado de desplegar hechos históricos, teorías y textos fílmicos que así lo comprueban, reconociendo también el peligro que implica la dispersión en el

capitalismo tardío y la pérdida de fe en la política como problemática que debe ser observada. Salvando las distancias, el modo en que se concibe la revolución y la mutación de un capitalismo neocolonial a un capitalismo tardío, podemos afirmar que el espíritu de lucha que pensaron los integrantes del grupo Cine Liberación se manifiesta en este nuevo cuarto cine interactivo que aún no ha explotado en su máxima potencialidad.

Bibliografía

- Aguilar, I. (2015). *Formatos cinematográficos*. Recuperado de:
<http://www.harmonicacinema.com/formatos-cinematograficos-ii/>
- Alonso, R. (2005). Hazañas y peripecias del videoarte en Argentina. Recuperado de:
<http://www.roalonso.net/es/videoarte/incaa.php>
- Alvera, F. (1998). *Los formalistas rusos y el cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Anderson, R. (1979). *The role of the western film genre in industry competition, 1907-1911*. Journal of the University Film Association, N°31, 19-27.
- Baudry, J. L. (1974). *Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- Benjamin, W. (1990). *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y la historia*. Madrid, España: Taurus.
- Bernini, E. (2007). El documental político argentino. En Sartora, J., Silvina, R. (Ed.). (2007). *Imágenes de lo real. La representación de lo político en el documental argentino*. Buenos Aires, Argentina: Librería.
- Bertetto, P. (1977). *Cine, fábrica y vanguardia*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Bettetini, G. (1984). *La conversación audiovisual, problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid, España: Cátedra.
- Bolter, D. y Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Calatayud, E. (2014). *El webdoc como nuevo espacio de participación ciudadana: el caso de 0Responsables (Barret Films 2013-2014)*. Recuperado de:
<https://revistadigitos.com/index.php/digitos/article/download/11/11>
- Chanan, M. (2011). *El cine documental tiene la política en sus genes pero no siempre está expresada*. Recuperado de:
<https://www.diagonalperiodico.net/culturas/30699-michael-chanan-cine-documental-politica.html>
- Comolli, J. L. (2007). *Ver y poder*. Buenos Aires, Argentina: Nueva librería.
- Comolli, J. L. (2010). *Cine contra espectáculo seguido de Técnica e ideología (1971-1972)*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.

- Debord, G. (1998). *La sociedad del espectáculo*. Recuperado de:
<http://www.panoramadelarte.com.ar/hamal/textos/debord%20g%201967%20la%20sociedad%20del%20espectaculo.pdf>
- Delany, P., Landow, G., Clément, J., Aarseth, E., Pajares Tosca, S., Moulthrop, S., [...] Bolter, J. D. (2006). *Teoría del hipertexto: La literatura en la era electrónica*. Madrid, España: Arco.
- Didi-Huberman, G. (2004). *Imágenes pese a todo*. Barcelona, España: Paidós.
- Direse, A. (2009). *Cine Documental: Historia, Estética y Política*. Recuperado de:
<http://revista.rdidocumental.com.ar/index.php/2009/07/01/cine-documental-historia-estetica-y-politica/>
- Eisenstein, S. M. (1970). *Reflexiones de un cineasta*. Barcelona, España: Lumen.
- Eisenstein, S. M. (1999). *El Sentido del cine*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Flusser, V. (2006). *Para una filosofía de la fotografía*. Buenos Aires, Argentina: La marca editora.
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas*. Buenos Aires, Argentina: Caja negra.
- Gago, J. M. (2004). *El cine ha muerto, ¡viva la realidad...virtual!* Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/940125.pdf>
- García Espinosa, J. (1969). *Por un cine imperfecto*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/document/322837523/Garci-a-Esponisa-Por-un-cine-imperfecto>
- Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*. Londres, Inglaterra: University of Goldsmiths.
- Gifreu, A. (2012). *El documental multimedia interactivo*. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. Recuperado de:
<http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/025.pdf>
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Recuperado de:
http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf
- Gómez Tarín, F. (2004). *“Tensiones” en la constitución del modelo de representación institucional (M.R.I.): David Wark Griffith como paradigma*. Recuperado de:
<http://www.bocc.ubi.pt/pag/tarin-francisco-tensiones-mri.pdf>

Grant, K. (1986). *Film genre reader*. Austin, Estados Unidos: University of Texas Press.

Hall, S. (1996). *Codificar/decodificar*. Recuperado de: https://comunicacionyteorias1.files.wordpress.com/2009/10/hall_s_codificar_decodificar.pdf

Heat, S. (2008). *Sobre la sutura*. Recuperado de: <http://www.youkali.net/6d-YOUKALI-clasico-Heath.pdf>

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.

Krauss, R. (2012). *Videoarte: la estética del narcisismo*. Recuperado de: https://issuu.com/movimientovideo/docs/videoarte-la_estetica_del_narcicis

La Ferla, J. (2009). *Cine (y) Digital: Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.

La Ferla, J. (2014). *Cine de Exposición. Instalaciones de Andrés Denegri*. Recuperado de: https://www.academia.edu/6733568/Cine_de_Exposici%C3%B3n._Instalaciones_de_Andr%C3%A9s_Denegri

Letamendi, J., Seguin, J.C. (2004). *Los operadores Lumière o la difusión del cinematógrafo*, en Daniel Narváez Torregrosa (coord.). *Los inicios del cine*. Madrid, España: Editorial Plaza y Valdés.

Levy, D. (1979). *The fake train robbery*. Les cahiers de la Cinemathèque, N°29, 42-56.
Lipovetsky, G., Serroy, J. (2009). *La pantalla global, cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, España: Anagrama.

Longoni, A. (2007). *El mandato sacrificial*. Recuperado de: http://www.unsam.edu.ar/escuelas/politica/centro_historia_politica/pdf/longoni.pdf

Lusnich, A. (2011). *Una historia del cine político y social en Argentina: formas, estilos y registros 1969-2009*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Librería.

Machado, A. (2015). *Pre-cine y post-cine en diálogo con los nuevos medios digitales*. Buenos Aires, Argentina: La marca editora.

Manovich, L. (1997). *Cinema as a cultural interface*. Recuperado de: <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>

Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona, España: Paidós.

Mariniello, S. (1992). *El cine y el fin del arte*. Madrid, España: Cátedra.

- Marrante, M. (2009). *Serguei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje*. Recuperado de:
https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2009/106227/trafon_a2009.pdf
- Mestman, M. (2009). *La exhibición del cine militante: teoría y práctica en el Grupo Cine Liberación*. Recuperado de:
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20160229050511/09mest.pdf>
- Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio*. Madrid, España: Akal.
- Molano, M., García Guardia, L. (2004). *El espectador que surge con las nuevas tecnologías: del "espectador inmóvil" del cine al "explorador (cuasi) inmóvil" del videojuego*. Recuperado de:
https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2861/marcos_delaguardi_a.pdf?sequence=1
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Observatoire du documentaire. (2011). *Documentary and new digital Platforms an Ecosystem in transition*. Recuperado de: http://obsdoc.ca/wp-content/uploads/ancien/res/pdf/Observ_20110203_Study.pdf
- Odin, R. (1998). *Historia de los paradigmas: La teoría del cine revisada*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/317868396_Analisis_filmico_y_contexto_la_semiopragmatica_del_cine_y_el_estudio_de_los_largometrajes_de_ficcion_de_Bolivar_Films_1949-1953
- Pérez Pastor, L. (2009). *Redefinición del espectador cinematográfico en relación al audiovisual contemporáneo. Un nuevo agente en la producción cultural*. Recuperado de: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/5909>
- Ranciere, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Rocha, G. (1963). *Revisión crítica del cinema brasilero*. Recuperado de:
<https://laquimera.wordpress.com/glauber-rocha/>
- Rocha, G. (2013). *La estética del hambre*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/document/128289196/Estetica-Del-Hambre-g-rocha>
- Rossellini, R. (1979). *Cine y televisión. Roberto Rossellini*. Recuperado de:
<http://www.ocec.eu/cinemascomparativecinema/index.php/es/30-n-7-espanol/372-cine-y-television#>

- Sadoul, G. (1972). *Historia del cine mundial desde los orígenes*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI editores.
- Santaella, L. (2011). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*.
- Schaeffer, J. M. (1990). *La imagen-precaria. Del dispositivo fotográfico*. Madrid, España: Cátedra.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia, cuando los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto.
- Solanas, F. (2018). *50 años de la hora de los hornos*. Recuperado de: <https://www.nodalcultura.am/2018/06/50-anos-de-la-hora-de-los-hornos/>
- Solanas, F., Getino, O. (1969). *Hacia un tercer cine: Apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo*. Recuperado de: <https://www.scribd.com/doc/47785176/>
- Stam, R. (1998). *The two avant-gardes: Solanas and Getino's the hour of the furnaces*. Recuperado de: https://books.google.com.ar/books?id=YFhiHHJbUgC&pg=PA99&hl=es&source=gbgbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Taboada, J. (2011). *Tercer cine: tres manifiestos*. Recuperado de: https://www.jstor.org/stable/41407228?seq=1#page_scan_tab_contents
- Tudor, A. (1974). *Theories of film*. Londres, Inglaterra: Secker and Warburg.
- Vilariño Picos, M. (1996). *Redefiniendo la poesía experimental: la holopoesía de Eduardo Kac*. Recuperado de <http://www.ekac.org/holofilol.html>
- Youngblood, G. (2012). *Cine expandido*. Buenos Aires, Argentina: Eduntref.
- Zimmermann, P. (2000). *States of emergency: documentaries, wars, democracies*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.

Sitios web:

Moments of innovation. (2013). Recuperado de: <https://momentsofinnovation.mit.edu/>

Filmografía

La hora de los hornos.

Argentina, 1968. (estreno oficial, 1973)

16mm., 264min., ByN, 264 minutos, español

Productora: Grupo Cine Liberación

Producción: Edgardo Pallero, Fernando Solanas

Dirección: Octavio Getino, Pino Solanas

Guion: Octavio Getino, Fernando Solanas

Fotografía: Juan Carlos Desanzo

Música: Roberto Lar, Fernando E. Solanas

Montaje: Juan Carlos Macías, Antonio Ripoll, Norma Torrado

Sonido: Octavio Getino, Abelardo Kuschnir, Aníbal Libenson

Notas

¹ Concepto de Gene Youngblood que da cuenta de un cine que sale de la sala de cine, considerando las nuevas tecnologías y videoinstalaciones como formas cinematográficas. «

² El documental web, también llamado documental interactivo o documental multimedia es un tipo de relato audiovisual no lineal. Allí, el contenido está fragmentado por la interacción de un usuario que navega en una red de textos escritos, vídeos, imágenes y grabaciones de audio. Las producciones documentales son hipertextuales o no lineales, interactivas o participativas. Más adelante ahondaremos en esta definición. «

³ *Arché* (también arqué, arkhé o arjé; del griego ἀρχή, «fuente», «principio» u «origen») es un concepto fundamental en la filosofía de la Antigua Grecia que significaba el comienzo del universo o el primer elemento de todas las cosas (εξ' ἀρχῆς: del principio, o εἰς ἀρχῆς λόγος: la razón primordial, originaria). «

⁴ Escribiente, persona que se dedica profesionalmente a escribir a mano, al dictado o copiando. Se usa especialmente para referirse a los copistas de la Edad Media: amanuenses medievales. «

⁵ Pulsión invocante: asociada al momento de suficiente desarrollo de las áreas cerebrales del lenguaje y de síntesis. La pulsión invocante es la pulsión dirigida a la voz de palabra inteligible; de este modo, el deseo del Otro llega al sujeto principalmente mediante el soporte de la voz. «

⁶ Término acuñado en 1966 por el cineasta experimental y artista pionero de multimedios norteamericano, Stan VanDerBeek. «

⁷ Rizoma es un concepto filosófico desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su proyecto *Capitalismo y Esquizofrenia* (1972, 1980). Deleuze toma el rizoma botánico generando una analogía con un modelo epistémico que no sigue una organización jerárquica. «

⁸ Félix Guattari piensa en una revolución molecular (en oposición a la revolución molar asociada al modelo leninista) que acciona clases sociales e individuos, pero que construye desde los cimientos del pensamiento una revolución maquínica. Esta revolución será una máquina que pueda reunir individuos diversos y producir nuevos significantes, enunciaciones y sentidos contrarios a los medios de comunicación y la cultura de masas. «

⁹ Juegos de computadora basados en ingresar determinadas líneas de texto que representan acciones. «

¹⁰ "Instagram Stories" (o "Historias", como se le llama en español) le permite a los usuarios compartir momentos y luego personalizarlos con texto, dibujos y emojis. A diferencia de lo que ocurre con las publicaciones normales en Instagram, no se permiten "me gusta" ni comentarios. Si un amigo reacciona, la persona recibirá un mensaje directo. Las historias de las personas a las que se sigue aparecen en una barra arriba de su muro o cronología. Cada historia aparece en una especie de "presentación de diapositivas" por 24 horas, tras las cuales desaparece. «

¹¹ Change.org Inc. es una organización o corporación constituida legalmente como persona jurídica cuyo negocio incluye la venta y prestación de servicios mediante envíos masivos, listas de correo electrónico y servicios derivados.

Change.org además actúa como blog y lugar de acogida libre y pública de peticiones por Internet de carácter cívico, reformista, social y en general reivindicativo del cumplimiento de los derechos humanos aunque en él tienen cabida todo tipo de peticiones. «