

UN NUEVO SISTEMA DE MEDIOS

En *Histoire (s) du cinéma* Jean Luc Godard sostiene que el cine es una invención de la tecnología del siglo XIX que atraviesa todo el siglo XX y llega a su muerte en el XXI. Esta obra realizada entre 1987 y 1997 es la expresión poética de las teorías cinéfilas que desde de la década de 1980 vienen anunciando el fin de la centralidad del lenguaje cinematográfico y buscan redefinir el lugar del cine en una cultura que se caracteriza por la omnipresencia y multiplicación de las imágenes. En coincidencia con la cercanía del centenario de la aparición del cinematógrafo autores como Susan Sontag¹, Serge Daney² o Gilles Deleuze³ auguran el fin de una época y la agonía de una forma artística. Para esta mirada melancólica el cine como espectáculo colectivo y arte característico del siglo XX se convierte en algo del pasado sin que se pueda prever la aparición de una forma estética que lo sustituya.

Por contrapartida, con la llegada del siglo XXI otros autores anuncian un nuevo período dentro del campo de las comunicaciones y los lenguajes audiovisuales. Henry Jenkins⁴ describe una etapa producto de la conjunción entre el desarrollo de nuevas tecnologías ligadas a la digitalización de los sistemas comunicativos y tendencias económicas que favorecen la conformación de conglomerados mediáticos horizontalmente integrados que fomentan el flujo de imágenes y narraciones a través de múltiples canales. La nueva situación demanda tipos de espectadores activos. Según la visión de Jenkins, gracias a la producción digital de imágenes y su difusión a través de Internet las industrias culturales actúan en función de la existencia de una audiencia activa. En este contexto el nuevo tipo de cultura participativa generada no ocupa un lugar marginal o clandestino sino que es uno de los presupuestos con los que se manejan los medios de comunicación. Gracias a la digitalización los consumidores pueden archivar, comentar, apropiarse de contenidos y volver a ponerlos en circulación. De esta manera un producto audiovisual tiene la posibilidad de circular a través de múltiples pantallas y modificarse de diversas formas en el pasaje de una instancia a otra.

Esta presentación del panorama mediático puede asociarse con los postulados de autores como Dominique Wolton⁵ que venían afirmando una década antes el pasaje de una etapa comunicativa conformada alrededor de los medios masivos de oferta (la prensa, el cine, la radio y la televisión abierta) a otra articulada en torno a la demanda de las audiencias, a partir de constitución de redes que comienzan con la televisión por cable y culminan en Internet. Ya no es únicamente el cine el que pierde su lugar central dentro del sistema de medios contemporáneo. Desde esta perspectiva también se avizora el ocaso de su sucesora, la televisión.

Entre la agonía de los medios tradicionales y la emergencia de un universo poblado de pantallas y saturado de imágenes aparece un momento caracterizado por profundas transformaciones. Más allá de las visiones nostálgicas y los

¹ Sontag, Susan. "Un siglo de cine" en *Cuestión de énfasis*. Buenos Aires. Alfaguara. 2007. El artículo original se publicó en el *Frankfurter Rundschau* en 1995.

² Daney, Serge. "Antes y después de la imagen" en *Cine, arte del presente*, Buenos Aires. Km. 111 y Arcos Editor. 2004. El artículo original apareció en *Cahiers du cinéma* en 1991.

³ Deleuze, Gilles. "Optimismo, pesimismo y viaje (Carta a Serge Daney)" en *Conversaciones 1972-1990*. Valencia. Pretextos. 1995. El artículo original en francés se publicó en 1991.

⁴ Jenkins, Henry. *Convergence culture. La Cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós 2008.

⁵ Wolton, Dominique. *Elogio del gran público. Una teoría de la televisión*. Barcelona. Gedisa. 1992.

Gustavo Aprea

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.
INVESTIGADOR Y DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DE GENERAL SARMIENTO Y LA
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES. AUTOR
DE CINE Y POLÍTICA EN ARGENTINA.
CONTINUIDADES Y DISCONTINUIDADES
EN 25 AÑOS DE DEMOCRACIA

anuncios de un mundo nuevo vivimos una situación en la que la innovación tecnológica y los cambios producidos en las prácticas sociales asociadas a los medios de comunicación ofrecen una serie de variantes que modifican el modo en que nuestra sociedad utiliza los recursos de los lenguajes audiovisuales. Contra lo que indica cierto sentido común –insostenible desde un punto de vista teórico pero siempre recurrente– los cambios producidos no se encaminan en una única e indefectible dirección. Así, el nuevo paisaje generado a partir del cruce entre los dispositivos informático y audiovisual involucra una multiplicidad de fenómenos. En uno de los polos están los mega proyectos de las compañías transnacionales que utilizan la digitalización para combinar imágenes virtuales con otras registradas sobre el mundo real con el objetivo de construir espectáculos capaces de conmocionar y sumergir a los espectadores en el un mundo virtual. En el otro extremo se ubican la infinidad de registros que cualquier miembro de la sociedad tiene la posibilidad de realizar con teléfonos celulares o cámaras web y hacerlas circular a través de Internet. Entre estos dos límites puede señalarse una gama de experiencias relacionadas con el uso de los lenguajes audiovisuales que se inscriben dentro de los ámbitos artístico, informativo o del entretenimiento.

Frente a un panorama tan vasto y complejo la propuesta de este artículo consiste en delinear algunas de las tendencias que aparecen como producto de las diferentes formas de incidencia de la digitalización que afectan a los medios audiovisuales contemporáneos y establecer líneas de continuidad con ciertos procesos previos en el desarrollo de sus lenguajes. Para la variedad de prácticas involucradas en este momento de cambios acelerados vale la pena tomar como eje vertebrador del análisis las actividades ligadas al campo de la cinematografía. Su muerte ha sido profetizada por algunos visionarios pero en la presente coyuntura sigue existiendo y sufre transformaciones profundas.

EL CINE CONTINÚA COMO ESPECTÁCULO

Aunque a lo largo de las últimas décadas se ha modificado la forma en que circulan sus productos, el cine se presenta como un buen punto de partida para comenzar a estudiar la relación entre las innovaciones que introduce la digitalización y los cambios que se observan en el espacio audiovisual contemporáneo. La exhibición en salas específicas que lo caracterizó como medio de comunicación durante la mayor parte de su historia se ha convertido sólo en un aspecto del modo en que las películas llegan a los espectadores en nuestros

No es únicamente el cine el que pierde su lugar central dentro del sistema de medios contemporáneo. También se avizora el ocaso de su sucesora, la televisión.

días. Sin embargo, al continuar como un espectáculo público aparece como el ámbito en que resultan visibles con mayor claridad las transformaciones que se están produciendo dentro de los lenguajes audiovisuales.

Dentro de este nuevo contexto los modos en que incide la renovación tecnológica resultan diferentes y su influencia sobre el lenguaje cinematográfico resulta diversa. La relación entre el sistema de producción de imágenes fílmicas y sonoras propias del dispositivo cinematográfico y la tecnología informática no es producto de una planificación o una planificación previa. Más bien se presenta como una sucesión de hechos inesperados. En consecuencia las variantes observables pueden aparecer como contradictorias aunque sea posible establecerse algún rasgo común a todas las tendencias.

Las tecnologías digitales permiten abaratar, acelerar y facilitar los procesos estandarizados de la producción cinematográfica en todas sus etapas: preproducción, rodaje, edición, y diferentes modalidades de distribución y exhibición. Las facilidades que ofrece la digitalización tienen como consecuencia un mayor espacio para la experimentación estética –no siempre aprovechado– y la ampliación de los ámbitos en los que se desarrolla la producción.⁶ Como consecuencia de las diferentes formas y momentos en los que se relacionan la cinematografía con la informática aparecen distintos modos de incidencia sobre el lenguaje cinematográfico.

En algunos casos la tecnología digital funciona únicamente como vehículo que permite llevar a la práctica proyectos que sin su mediación resultarían demasiado costosos o entrañarían excesivas dificultades. Como ejemplo se puede señalar la utilización que Juan José Campanella realiza en *El secreto de sus ojos*. Mediante la generación de imágenes digitales se terminan escenas que podrían haber resultado demasiado caras (secuencia del estadio de fútbol) o imposibles de reconstruir (una estación de trenes de la década de 1970). A partir de las primeras experiencias realizadas en *Tron* (1982) de Steven Lisenberg la digitalización de imágenes viene combinándose con las modalidades de registro habitual de la imagen cinematográfica para reforzar las formas convencionales que definieron al espectáculo cinematográfico desde la normalización de su modalidad narrativa.

DOS MANERAS DE BUSCAR EL REALISMO

Más allá de esta incidencia que prolonga cierta tradición con una fuerte presencia dentro de la cultura cinematográfica, la digitalización ha potenciado algunas nuevas tendencias que, como se verá más adelante, son la prolongación de corrientes de un largo arraigo dentro de los lenguajes audiovisuales. Dichas tendencias, sin duda, aparecen como la manifestación de cambios cualitativos importantes desde la perspectiva de la significación.

La progresiva utilización de imágenes generadas numéricamente en producciones que pertenecen a las variantes ligadas a las formas más poderosas de la industria del espectáculo va transformando la corriente económicamente dominante dentro de la cinematografía. Como culminación de este proceso los *blockbusters* de las compañías transnacionales son filmes en los que el peso de la propuesta se ubica en la empatía que se busca crear con el público para sumergirlo en una serie de sensaciones espectaculares vertiginosas. La apuesta de este tipo de cine consiste en que las imágenes virtuales adquieran la mayor apariencia realista posible con el objetivo de conmover su audiencia. A su vez, en el marco de esta búsqueda de emociones seguras se apela a relatos muchas veces basados en personajes o fórmulas de la cultura popular que de

⁶ En este sentido, el caso argentino resulta paradigmático. Basta comparar la producción nacional de la primera mitad de la década de 1990 que apenas sobrepasa la decena de estrenos de largometrajes en salas comerciales con los datos ofrecidos por el anuncio que el INCAA publica en el número de diciembre de 2010 de la revista *El Amante Cine*: la cinematografía argentina terminó 154 películas y estrenó 103 a través de diversas pantallas como las que ofrecen distintos tipos de salas de exhibición, la televisión abierta, por cable o digital, etc. Una cinematografía marginal y a punto de extinguirse pasa a ofrecer una producción mucho mayor con una amplia gama de propuestas. No puede afirmarse que esta situación sea producto únicamente de la renovación tecnológica. Al menos habría que considerar, entre otros factores, la influencia de una legislación que favorece y fomenta la producción audiovisual. Sin embargo la explosión cuantitativa y los cambios cualitativos habrían sido imposibles sin la tecnología digital.

alguna manera permiten que las películas se concentren en la fascinación de los espectadores. De esta manera se elude el tipo de narración dominante durante décadas. La hiperestimulación de los espectadores genera una fragmentación del relato que debilita la estructura narrativa general pero que potencia la fuerza interna de las secuencias. Paradójicamente junto con la fragmentación de la narrativa, la posibilidad de crear mundos en los que el espectador se ve inmerso permite la extensión y ramificación de los relatos generando series inacabables de filmes. Evidentemente, este tipo de cine sólo puede ser realizado por Hollywood y algunos de sus exponentes más reconocibles pueden ser las series construidas alrededor de personajes como *El hombre araña*, el trabajo sobre géneros clásicos como en el caso del terror en *La momia* o las aventuras con elementos fantásticos de *Piratas del Caribe*.

Una forma opuesta de búsqueda de realismo que convive con la anterior está constituida por cierta filmografía que otorga un nuevo valor a la dimensión temporal de los eventos que registra y reivindica la capacidad que tienen los lenguajes audiovisuales para captar lo aleatorio. Se genera así un cine que ubica su centro de atención en la observación de los detalles. Así se actualiza una vez más una estética realista teorizada por autores como Sigfried Kracauer⁷ que considera que el dispositivo cinematográfico recoge la emoción del mundo y traduce las relaciones posibles entre los hombres, las cosas y el mundo que habitan. Las nuevas cámaras digitales potencian la estética planteada por cineastas como Alexander Sokurov o Abbas Kiarostami, que impulsan un cine minimalista que, a partir del registro de elementos ínfimos busca una revelación de “lo real” más allá de la representación mimética que permite el registro fotográfico. Tanto por la posibilidad de rodar en casi cualquier situación como por la capacidad de realizar tomas de extensísima duración se logran conservar cantidades antes impensables de material en bruto que permiten trabajar con eventos inesperados. Buena parte de la estética de algunas de las realizaciones del Nuevo Cine Argentino que surge a partir de la última década del siglo pasado se sostiene gracias a la tecnología digital. Un ejemplo claro de este tipo de acercamiento al lenguaje cinematográfico en Argentina es el film *Historias extraordinarias* de Mariano Llinás que utiliza largos planos secuencia y tiene una duración excepcional que duplica la extensión de un largometraje argentino convencional.

Tal como plantea Ángel Quintana⁸, estas corrientes que expresan dos formas diferentes de utilizar los cambios que favorecen los procesos de digitalización que tienen sus raíces en prácticas que anteceden en mucho a la emergencia de las nuevas tecnologías. Los procesos que buscan la inmersión de los espectadores en el seno de un espectáculo anteceden aún a la aparición del cinematógrafo y se pueden remontar a los panoramas de ferias y exposiciones del siglo XIX. A partir de estas experiencias se establece una línea que continúa con la incorporación de una serie de novedades técnicas que van desde la conformación del cine como espectáculo en sus dos primeras décadas de vida hasta los actuales parques temáticos que incluyen a los participantes dentro de universos virtuales. Por su parte, la tendencia que se apoya en la percepción de la duración de los acontecimientos y el registro de la contingencia se apoya en una extensa tradición sustentada sobre una concepción según la cual los registros fotográficos tienen la capacidad de capturar componentes esenciales de los fenómenos del mundo físico que permiten comprender su funcionamiento. Esta búsqueda se potencia a lo largo del tiempo con la aparición del registro directo televisivo y el video que hacen desaparecer la distancia entre el momento del registro y la visualización o la disminuyen dejando la imagen mucho más expuesta a la contingencia que aparece en el momento de la toma.



⁷ Kracauer, Sigfried. *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona. Paidós. 1989. La edición original es de 1960.

⁸ Quintana, Ángel. *Virtual? À l'ère du numérique le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*. París. Cahiers du Cinéma. 2008.

Como ampliación de uno de estos polos en que se manifiesta la influencia de la tecnología digital en el lenguaje cinematográfico aparecen otras instancias en las que la relación tecnología – cine se articula de una manera diferente. Una de las consecuencias de la búsqueda de una espectacularidad capaz de sumergir al espectador en su seno es que una vez más aparece la utilización de un tipo de registro que permita las proyecciones de imágenes tridimensionales. El retorno del 3 D implica otra vuelta de tuerca sobre una de las salidas que ha intentado recurrentemente el cine desde hace casi sesenta años. En esta oportunidad tanto por cantidad de filmes involucrados como por una relativa estabilización y especialización en las salas cinematográficas el recurso parece tener un alcance acotado pero persistente. Desde el punto de vista de su incidencia en el lenguaje la mayor adaptación parece haberse logrado en el caso de la animación. Aparte de algunos mega proyectos como *Avatar* de James Cameron o la versión *Alicia en el país de las maravillas* de Tim Burton en los que las imágenes virtuales se relacionan con los registros de tipo fotográfico, el grueso de la producción en 3 D se ubica dentro del campo de la animación que en este período crece tanto en el orden cuantitativo como en el cualitativo. Aunque comparten un cine de atracción como el conjunto de la producción del main stream las películas en 3 D parecen ubicarse dentro de modalidades narrativas más próximas a las que se consideran como canónicas en la mayor parte del desarrollo de la industria cinematográfica.

Las transformaciones producidas durante los últimos años además de influir sobre las corrientes dominantes y potenciar propuestas de experimentación, han rediseñado el mapa de la producción audiovisual en su conjunto.

UNA TRANSFORMACIÓN VISTA DESDE LOS MÁRGENES

En contraposición con las posturas de las corrientes anteriores algunos cineastas de dilatada trayectoria han trabajado sobre las posibilidades expresivas que ofrecen las novedades tecnológicas. Desde perspectivas estéticas disímiles directores como Jean Luc Godard, Peter Greenaway o Leonardo Favio, entre otros⁹, han encarado propuestas que, aunque son marginales, exploran posibilidades y anticipan elementos que luego son recuperados desde otras propuestas. *Histoire (s) du cinema* de Godard plantea una revisión de la historia de la cinematografía manipulando fragmentos de filmes clásicos. Comenzada a trabajar en video y finalizada en digital esta obra considerada por algunos como el momento fundacional del post – cine se sostiene sobre una paradoja: resume la trayectoria de la cinematografía pero no utiliza su materialidad habitual, el filmico. A la vez, apela a fragmentos de narraciones clásicas para construir un texto que no se organiza como relato ni sostiene una argumentación cerrada sino que se configura como una deriva constante en la que se pasa de una digresión a otra. Por su parte, Peter Greenaway continúa con sus exploraciones comenzadas con el video y potencia su trabajo de reflexión sobre las imágenes construyendo un cine de "irrealidad virtual" que busca ampliar el campo de lo cinematográfico tal como se ve en *La ronda de noche*, parte de un cuadro de Rembrandt. En *Perón*, sinfonía de un sentimiento Leonardo Favio trabaja sobre material de archivo referido a la trayectoria política del peronismo que es en parte digitalizado e integrado con animaciones, material gráfico y efectos especiales. De esta manera un material filmico tradicional es resignificado en función de la construcción de un film épico. Generalizando puede afirmarse que estos autores, al incorporar la nueva tecnología digital, producen una reflexión sobre la construcción de sus imágenes que se inscribe dentro de la tradición de la experimentación visual del arte moderno y contemporáneo.

Las transformaciones producidas durante los últimos años además de influir sobre las corrientes dominantes y potenciar propuestas de experimen-

⁹ Esta breve reseña se ocupa sólo de estos tres autores pero pueden inscribirse dentro de esta tendencia, entre los más reconocidos, el documentalista Chris Marker o David Lynch.



tación han rediseñado el mapa de la producción audiovisual en su conjunto. Así, espacios de los lenguajes audiovisuales que tradicionalmente ocuparon lugares marginales, a partir de la digitalización, alcanzan una visibilidad y un crecimiento cuantitativo antes impensable. Tal es el caso de la animación y el documental. Ya sea porque las nuevas tecnologías facilitan un tipo de producción que en los años previos ofrecía diversos tipos de dificultades, ya sea porque se liberan capacidades expresivas tanto la animación como los documentales redefinen su lugar dentro del conjunto del espectro audiovisual.

La animación es el terreno en que la digitalización encuentra una difusión más amplia, llega prácticamente a la estandarización y va estableciendo nuevas normas que implican la utilización de la animación 3 D con una frecuencia mucho mayor que la que se puede utilizar en otro tipo de filmaciones. *Toy story* de la productora Pixar asociada con la multinacional Disney en 1995 es el primer largometraje íntegramente producido por la tecnología digital que genera un cambio tanto cualitativo como cuantitativo en el lugar que ocupa la animación.¹⁰ La llegada de este nuevo tipo de producción a las audiencias masivas reubica este tipo de cine como uno de los componentes de fuertes de la oferta cinematográfica. Iniciada su expansión a través del impulso dado por las empresas que dominan el mercado mundial, a diferencia del cine de efectos especiales pueden aparecer opciones para la producción de otros países como Argentina. Así, en los últimos años se pueden ver proyectos de animación en 3D como *Boogie el aceitoso*, combinaciones de animación con vivo en los dos episodios de la mini saga de *El ratón Pérez* o formas más alejadas de la estética dominante como *Mecano*, el marciano. Desde el punto de vista de la evolución de los lenguajes audiovisuales la renovación estética y la ampliación del público potencia una tendencia que venía desarrollándose en el campo de la animación antes de la aplicación de las nuevas tecnologías: la construcción de un nuevo espectador modelo que combina la tradicional mirada ingenua generalmente atribuida a la infancia con una competencia cultural más amplia relacionada con los consumos culturales adultos. De esta manera el uso de la ironía, las citas a otros textos y la complicación de las tramas se ven potenciadas por la posibilidad de sofisticación de la imagen generada por computadora.

Por su parte en el campo documental se produce un resurgir general, un crecimiento numérico imposible sin el sostén técnico de la digitalización y una renovación de las formas que redefine una vez más los límites entre la ficción y la no ficción. El acceso relativamente sencillo al registro de imágenes amplía de un modo exponencial el campo de lo “documentable”. La posibilidad de hibridación de soportes (fílmico en diversos pasos, material televisivo, video, digital), por un lado, amplía la capacidad de registro del mundo y de su historia pero, por otro, confiere a este conjunto múltiple de imágenes un nuevo estatuto en la que todas pueden tener el mismo valor probatorio y argumentativo. En el trabajo con material de archivo o no generado por los realizadores este cambio

¹⁰ Existe una larga tradición de experimentación de uso de computadoras para la animación, ya sea trabajando sólo con imágenes virtuales o en relación con registros fotográficos. Pero recién a mediados de la década de 1990 se comenzó a utilizar dentro de la corriente principal de la industria audiovisual y se expandió con una relativa rapidez a diversos países y tipos de producción.

se puede ver en el pasaje del concepto de los *compilation film* (documental que trabaja sobre material de conocimiento público)¹¹ al de *found footage* (documental que combina todo tipo de material conocido con imágenes amateurs de cualquier formato). Al mismo tiempo la omnipresencia de las cámaras en la vida social amplía lo que puede resultar pertinente para trabajar en un documental muchas instancias que, hasta el momento quedaban dentro del ámbito de lo privado adquieren un valor sustancial dentro de los documentales contemporáneos. Esto sucede, por ejemplo, en la gran cantidad de documentales que tienen un importante componente autobiográfico como *Tarnation* de Johnatan Caouette de o *La televisión y yo* de Andrés Di Tella. Otra consecuencia de la posibilidad de combinar imágenes de diferente origen es que el valor de prueba de existencia de los elementos presentados en un documental cambia y puede generar la presentación de hipótesis que no verificadas o conforman ejercicios de historia contrafactual como los documentales *Dragones: mito o realidad* o *Malvinas: la historia que pudo ser*.

Además de la mezcla de imágenes la digitalización ha generado en el campo documental dos consecuencias en apariencia antitéticas. La posibilidad de realizar un rodaje rápido y en condiciones hasta hace unos años impensables logra que se multipliquen los posibles realizadores y permite una filmación en condiciones casi naturales que cumple con el viejo objetivo del cine directo por el cual la cámara debería pasar desapercibida como "una mosca en la pared". Así aparecen registros en condiciones casi o totalmente amateur y se graban situaciones de difícil acceso para otro tipo de realizadores. El panorama de este tipo de documentales es muy amplio. Se observan algunos filmes como *Al oeste de las vías de Tie Xi Qu* que durante cinco años registra la actividad de aceras chinas y su decadencia con una amplia circulación en festivales y algunos cines. En otro extremo reflorece el cine militante –en primera instancia rodado y exhibido en video– intensificado en nuestro país a partir de la crisis de 2001 que en algunos casos se ubica deliberadamente fuera de las instancias habituales de la institución cinematográfica. Como efecto contrario la digitalización colabora con el borramiento de límites tradicionales entre el campo de la ficción y el del documental. El trabajo con las imágenes alcanza tal grado de abstracción que el lugar de la ficción como construcción imaginaria puede articularse con materiales documentales típicos. Así, en el final de *Perón, sinfonía de un sentimiento* Leonardo Favio puede combinar un travelling que registra un "último viaje" de Perón con un ascenso al cielo en un mar de banderas argentinas. Por su parte, Ari Folman puede tratar el problema del olvido a través de la animación de testimonios que recoge y presentar en fílmico imágenes de una masacre palestina en *Vals con Bashir* redefiniendo una vez más las fronteras entre ficción y no ficción cinematográficas. Es decir, que en este período el documental crece ablandando sus límites con otras formas de los lenguajes audiovisuales.

MÁS ALLÁ DEL CINE

Por fuera de su circulación en las tradicionales salas de exhibición el cine ha adquirido a través de los soportes digitalizados (DVD, Internet) una vida que excede la de los circuitos tradicionales. De alguna manera la cinematografía logra acceder a la fantasía de disponibilidad total y permanente de imágenes generada por la televisión. Un flujo permanente y ubicuo de imágenes le otorga múltiples posibilidades de exhibición a un mismo contenido audiovisual y, a través de la circulación, van generándose nuevos sentidos. Las modalidades

¹¹ Abundan los ejemplos de este tipo de documental que generalmente trabaja con actualidades cinematográficas y cuyo momento inicial se asocia al film de Esfir Schub recopilado en 1927 *La caída de los Romanov*.



de exhibición doméstica (desde la TV o hasta el home theatre) desplazan parte de la vida de las obras cinematográficas del ámbito público al privado. A la vez, surge la posibilidad de combinar estos contenidos (o fragmentos de ellos) en sitios como Youtube con materiales audiovisuales que en otro momento pertenecerían al orden de lo privado. A estas posibilidades es necesario agregar la posibilidad de ver esos mismos contenidos en forma individual a través de teléfonos celulares o tecnologías similares que, a su vez, son capaces de realizar grabaciones audiovisuales. En este contexto, la producción cinematográfica parece sumergirse definitivamente en un flujo constante e indiscriminado de imágenes. Por detrás de todos estos cambios están los procesos de digitalización que modifican de un modo rotundo la forma en que nuestra sociedad representa la realidad a través de la nueva tecnología omnipresente.

Pese a todos estos cambios, de momento la cinematografía subsiste. Aunque se modifiquen los límites entre ficción y no ficción, la sociedad se vea poblada de imágenes insignificantes el cine sigue ocupando un lugar. En sus facetas más ligadas a la industria cultural internacional representa una de las formas de espectáculo más eficaz, aunque en la actualidad deba complementarse con otras modalidades de circulación y nuevas propuestas comunicativas. Pero al mismo tiempo el cine sigue siendo el único medio de comunicación moderno que ha accedido a una legitimación como arte. Es decir, que se constituye como un medio capaz de pensar al mundo y pensarse a sí mismo a la vez. ●

FILMOGRAFÍA

- Al oeste de las vías.* Tie Xi Qu. 1997-2002
Boogie el aceitoso. Gustavo Cova. 2009
Dragones: mito o realidad. Justin Hardy. 2004
El hombre araña. Sam Raimi. 2002
El hombre araña 2. Sam Raimi. 2004
El hombre araña 3. Sam Raimi. 2007
El ratón Pérez. Juan Pablo Buscarini. 2006
El ratón Pérez 2. Andrés Schaer. 2008
El secreto de sus ojos. Juan José Campanella. 2009
Historias extraordinarias. Mariano Llinás. 2008
Histoire (s) du cinema. Jean Luc Godard. 1987-1997
La caída de los Romanov. Esfir Schub. 1927
La momia. Stephen Sommers. 1999
La momia regresa. Stephen Sommers. 2001
La momia. La tumba del emperador dragón. Rob Cohen. 2008
La ronda de noche. Peter Greenaway. 2007
La televisión y yo. Andrés Di Tella. 2003
Malvinas: la historia que pudo ser. Michela Giorelli. 2008
Mecano, el marciano. Juan Quintín. 2002
Perón, sinfonía de un sentimiento. Leonardo Favio. 1995-2002
Piratas del Caribe. La maldición de la perla negra. Gore Verbinski. 2003

Piratas del Caribe. El cofre de la muerte. Gore Verbisnki .2006
Piratas del Caribe. En el fin del mundo. Gore Verbisnki .2007
Tarnation. Johnatan Caouette. 2003
Toy story. John Lasseter. 1995
Tron. Steven Liseberg. 1982
Vals con Bashir. Ari Folman. 2008

BIBLIOGRFIA

- Daney,** Serge. "Antes y después de la imagen" en *Cine, arte del presente*. Buenos Aires. Km. 111 y Arcos Editor. 2004.
- Deleuze,** Gilles. "Optimismo, pesimismo y viaje (Carta a Serge Daney)" en *Conversaciones 1972-1990*. Valencia. Pretextos. 1995.
- García López,** Sonia y **Gómez Vaquero,** Laura (Comps.). *Piedra papel y tijera. El collage en el cine documental*. Madrid. 8 y medio. 2009.
- Jenkins,** Henry. *Convergence culture. La Cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós 2008.
- Kracauer,** Sigfried. *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona. Paidós. 1989.
- La Ferla,** Jorge. *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires. Manantial. 2009.
- Manovich,** Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona. Paidós. 2005.
- Quintana,** Ángel. *Virtuel? Á l' ére du numérique le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*. París. Cahiers du Cinéma. 2008.
- Sontag,** Susan. "Un siglo de cine" en *Cuestión de énfasis*. Buenos Aires. Alfaguara. 2007.
- Wolton,** Dominique. *Elogio del gran público. Una teoría de la televisión*. Barcelona. Gedisa. 1992.

