

# *Hacia una estética del cine digital: imágenes electrónicas en el relato cinematográfico y nuevas tecnologías.*

ROMANO, Florencia / Fundación Universidad del Cine- florenciabromano@gmail.com

---

<sup>a</sup> *Palabras claves: relato cinematográfico- cine digital – nuevas tecnologías*

## › **Resumen**

Esta investigación, desarrollada dentro del marco de un proyecto de tesis de Maestría sobre Archivo y Preservación Audiovisual (Maestría en Gestión Cultural – UBA), intenta ser una reflexión acerca de algunos aspectos de la imagen audiovisual en la era de las nuevas tecnologías y la imagen electrónica. Dicha reflexión se propone abrir nuevas discusiones en torno a la era del llamado cine digital que permitan, en primer lugar, realizar una nueva consideración sobre las diferencias sustanciales que existen entre las imágenes electrónicas (utilizadas en el cine digital), y las imágenes fílmicas, propias de la práctica cinematográfica tradicional. En segundo lugar, se pretende dirigir el debate hacia las nuevas prácticas audiovisuales que surgen en la era de las nuevas tecnologías, sobre las que es necesario seguir reflexionando ya constituyen un verdadero fenómeno dentro del arte contemporáneo.

Respecto de las diferencias entre imagen electrónica e imagen fílmica se ha escrito mucho y se sigue escribiendo aún más actualmente, dado el auge de la producción de imágenes electrónicas y la cada vez más escasa y hasta nula utilización del material fílmico. Si bien este trabajo volverá a pensar esas diferencias, se intentará, más allá de las diferencias técnicas existentes entre un tipo de imagen y otra, centrar la reflexión en las relaciones que se establecen, en cada caso, entre imagen y pensamiento, relato y memoria audiovisual, relaciones esenciales para pensar no sólo el lenguaje cinematográfico sino cualquier práctica artística, y que deberían ser también esenciales para pensar la imagen electrónica, a fines de reflexionar acerca de su lenguaje particular, si es que esto resulta posible, y sobre todo, a fines de poder categorizar un sin fin de imágenes electrónicas diversas, sin que estas queden reducidas al uso televisivo y comercial.

## › **Diversidad de la imagen electrónica**

Pensar la imagen electrónica, su utilización dentro de la cultura, sus formas particulares de insertarse en relatos no sólo audiovisuales se vuelve necesario para la teoría del arte debido a que indiscutiblemente estas imágenes se producen, circulan y son consumidas en contextos artísticos, y

forman en ese sentido, una nuevo campo de producción artística muy extenso. Por tanto, es necesario pensarlas, y sobre todo, dar cuenta de la diversidad de imágenes electrónicas que circulan en diferentes prácticas culturales. Por esto, la imagen electrónica no puede definirse de una única forma, dado que la creación y utilización de las mismas varía significativamente de acuerdo a la práctica de la que surjan. De esta forma, no es lo mismo hablar de cine digital que de televisión, de video arte, de series webs, gifts, glitch art, etc. Aún cuando todas esas modalidades utilicen como materia prima para la construcción de sus textos imágenes electrónicas, se trata evidentemente de prácticas absolutamente diferentes.

A nuestros fines particulares, se intentará reflexionar acerca de lo que comúnmente se llama cine digital, porque, a diferencia de las otras imágenes electrónicas, estas están inmersas en un dispositivo que, como intentaremos analizar, guarda una similitud mucho mayor, o al menos en apariencia, con el dispositivo cinematográfico tradicional. Es el concepto de dispositivo, que intentaremos definir a continuación, lo que a nuestro entender separa una práctica cultural de otra, por lo tanto, es necesario pensar las particularidades de ambos dispositivos, el del cine tradicional y el propio del cine digital, a fin de iniciar una discusión respecto del cine como práctica artística-cultural y los cambios que ha experimentado en la era del cine digital y las nuevas tecnologías. Para este análisis utilizaremos las categorías de cine tradicional y cine digital para referirnos respectivamente, a aquel que trabaja –o trabajaba- con imágenes fotoquímicas, es decir, con material fílmico y a aquel que opera con imágenes electrónicas. Hablaremos entonces de cine tradicional y cine digital sólo a modo práctico, para diferenciar dos modos que operan con formas de registro y almacenamiento de imágenes distintos –y muchas veces combinados-, sin que ello de cuenta, por lo menos de antemano, de prácticas totalmente diferentes.

## › ***Fílmico y digital***

Como se expresó a modo de hipótesis, los dispositivos del cine tradicional y del cine digital mantienen entre sí una fuerte similitud. Dicha similitud hace mucho más difícil concebir las diferencias entre una y otra práctica dado que los espectadores, y en muchos casos los realizadores, no son ni siquiera conscientes de que están construyendo y recibiendo imágenes diferentes a las del cine tradicional.

Pensar la imagen electrónica y su utilización contemporánea en cine (la imagen electrónica como reemplazo de la imagen fílmica) es importante para pensar no sólo diferencias y similitudes – si las hubiese- entre ambos cines, sino fundamentalmente para diferenciar esas imágenes electrónicas de otras tantas, utilizadas por otras prácticas culturales.

Reflexionar acerca de esas posibles diferencias nos lleva a considerar las formas de relato construidas por uno y otro cine, así como la puesta en circulación de los mismos, y los contextos concretos de recepción de las obras, ya que como se adelantó, eso define a nuestro entender la especificidad de una práctica artística.

Siguiendo la definición de Deleuze<sup>1</sup> en el marco de una charla con alumnos de la Femis, todo arte, en principio y a modo muy general, podría definirse como un tipo particular de pensamiento, un pensamiento re-presentacional del mundo, dicho pensamiento re-presentacional nos da, mirando hacia atrás y posicionándose en un futuro, una crítica del presente. Por crítica se entiende una mirada desfasada o corrida. Respecto de esta mirada desfasada, en su trabajo *Sobre políticas estéticas*<sup>2</sup>, Ranciere menciona que la crítica del pensamiento del arte no se posiciona desde la denuncia sino que nace de procedimientos metafóricos. Es decir, la función del arte es la de generar relatos que, por fuerza de la metáfora, modifican el orden de lo sensible. Por eso, el autor vincula fuertemente el arte con la política, ambas alejadas del espíritu de denuncia a la que se las suele vincular cotidianamente, y responsables de una fuerza re-presentacional que, por medio de operaciones metafóricas, logra modificar el orden establecido.

Desde esta perspectiva, o desde esta forma de entender el arte y su accionar dentro de las sociedades, cada práctica artística construye relatos y los difunde de manera diferente, generando por tanto contextos de recepción también diferentes, en decir, cada práctica está inmersa a la vez que construye un dispositivo particular, que le es propio. De esta forma, si nuestro interés está en pensar si el cine que utiliza imágenes fílmicas se diferencia radicalmente del cine que opera con imágenes electrónicas, es necesario analizar el dispositivo de uno y otro cine. Es decir, no solamente la materia prima, las formas en las que cada cine registra y almacena las imágenes con las que construye sus textos, sino también las formas de difusión y reproducción en las que estos textos circulan dentro de la sociedad. Desde esta perspectiva, las preguntas centrales a pensar, sobre la que este trabajo es sólo un punto de partida, serán: si existe un dispositivo propio y exclusivo del cine digital, radicalmente diferente al del cine tradicional; si el cine de la era digital nos da obras que, aunque seguimos pensándolas como cinematográficas, deberían en cambio tener otro nombre; y fundamentalmente, reflexionar acerca de si el reemplazo de las imágenes fílmicas por las electrónicas representan la muerte del cine como práctica cultural.

## › ***Dispositivo cinematográfico: espacio plástico-sonoro y espacio espectadorial***

A estos fines, es necesario definir de forma un poco más precisa el concepto de dispositivo. En Jacques Aumont llama dispositivo a el conjunto de “medios y técnicas de producción de las imágenes, su modo de circulación y, eventualmente, de reproducción, los lugares en los que ellas son accesibles, los soportes que sirven para difundirlas”<sup>3</sup>. Aumont hace referencia en esta descripción tanto a las artes visuales como a las audiovisuales, pero también podríamos pensar que existe un dispositivo, así definido, propio de cada práctica, y no solamente dentro de las prácticas

---

<sup>1</sup> Deleuze, G., 1987, “¿Qué es el acto de creación?” conferencia dictada en la Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido (Femis). París: Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido.

<sup>2</sup> Ranciere, J., 2005, *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona.

<sup>3</sup> Aumont, J., 1992, *La imagen*, pág. 143. Barcelona: Paidós.

artísticas sino también dentro de cualquier práctica social y cultural, por lo que podríamos reemplazar el concepto de imagen o imágenes por el de texto, a modo general.

Para Aumont, un dispositivo incluye entonces las formas de producción de las obras de arte en sentido amplio, es decir, técnicas y metodológicas, así como también las formas de circulación y reproducción de las mismas.

El dispositivo así definido, y en el caso del cine, supone también para el autor la delimitación de los lugares de acceso a las imágenes audiovisuales y sus soportes de difusión. Aumont señala que el dispositivo gestiona el contacto y la relación entre dos espacios, el de la imagen (que llama espacio plástico, aunque nosotros lo llamaremos en este caso plástico-sonoro) y el del espectador (espacio espectadorial).

Aumont señala que dentro del dispositivo cinematográfico, el espectador percibe un espacio representado que resulta análogo a su espacio cotidiano, pero a la vez, no deja de ser consciente de que se trata de un espacio plástico, es decir, percibe la superficie de la imagen y en ningún momento la confunde con la realidad. Si bien esto parece una obviedad, es necesario detenernos en esta semejanza entre ambos espacios. Detenernos en este punto se vuelve necesario no porque sea ahí donde reside lo esencial del cine (ni siquiera podríamos pensar que ahí reside lo esencial de la fotografía), pero sí porque dicha similitud funciona como base de la creación de los textos cinematográficos, tanto si se trata de fílmico como de digital. Esta semejanza es el punto de partida para el despliegue de numerosas formas de construcción de relato, que sí hacen a la especificidad de la práctica cinematográfica, y esto no se modifica en el cine digital, como intentaremos demostrar a continuación. La imagen generada por técnicas derivadas de la cámara fotográfica, siempre mantiene una semejanza entre el objeto real y el objeto representado, dado que depende de la presencia del primero para darnos el segundo, una presencia concreta y no creada por la memoria, como podría ser en el dibujo o la pintura. Sin embargo, mientras algunas prácticas que trabajan con imágenes de estas características tienden a romper con esa analogía, como lo hace el video arte mediante la intervención plástica del material fílmico o las vanguardias cinematográficas derivadas de corrientes pictóricas como el dada y el surrealismo, o como corrientes contemporáneas que trabajan manipulando imágenes por medio de software, el cine siempre tendió a generar en el espectador una sensación de semejanza entre su espacio y el de la imagen. Dicha semejanza, presente tanto en la era del fílmico como en la digital, fue y es clave en la construcción del lenguaje cinematográfico y sus relatos. Para entender la importancia de esta característica propia del cine, podríamos señalar los planteos de Metz respecto de la diferencia entre el relato cinematográfico y la novela. Metz, quien siguiendo ideas de otros autores, principalmente las de Jean Mitry<sup>4</sup>, piensa al relato cinematográfico mucho más cerca de la novela que del teatro, y aun así identifica diferencias significativas entre las formas discursivas del cine y la novela, que radican justamente en esa similitud entre el espacio de la imagen y el del espectador, propia del cine. De esta forma, el autor señala una diferencia esencial entre el procedimiento metafórico propio de la literatura y el cinematográfico, considerando al primero como un

---

<sup>4</sup> Los ensayos de Christian Metz acá mencionados hacen referencia y reflexionan principalmente sobre *Estética y Psicología del Cine*, extenso trabajo de Jean Mitry sobre teoría cinematográfica.

verdadero procedimiento metafórico, debido a que en la metáfora literaria los términos puestos en semejanza no se están copresentes y por ende, dicha semejanza no se explicita, mientras que en la metáfora fílmica los dos términos están copresentes en la banda de imagen y sonido, y por lo tanto, la semejanza se explicita<sup>5</sup>.

La consideración de Metz, sólo a modo de ejemplo, es pertinente a nuestros fines a modo de resaltar una característica específica del cine en general, que radica en esta relación análoga entre el espacio plástico-sonoro y el espacio espectadorial- En este punto, no hay diferencias entre el cine tradicional y el digital, mientras que otras prácticas audiovisuales sí buscan por el contrario romper con dicha semejanza. Esto representa una razón más por la que no se puede generalizar sobre las imágenes electrónicas o fílmicas, o incluirlas a todas ellas en grandes categorías que las reducen, dado que ellas se redefinen constantemente en relación a la práctica que las utilice para crear un relato.

Otro ejemplo para pensar la imposibilidad de dicha categorización es la televisión, o series webs. En dichas prácticas esa similitud entre el espacio plástico-sonoro y el espectadorial se respeta, pero los textos que ambas prácticas producen se insertan en dispositivos de circulación y difusión radicalmente diferentes. Con esta diferencia no me refiero a una oposición entre arte y espectáculo sino simplemente a diferencias dentro del dispositivo de una y otra práctica. La televisión, más allá de operar con imágenes electrónicas, se sirve de una inmediatez de transmisión y circulación que no es la del cine, y, más allá de lo que haya permitido el avance de la tecnología, desde sus inicios como práctica la televisión no estuvo pensada para acumular imágenes a largo plazo, ni de generar estructuras de montaje que permitieran reflexiones a posteriori sobre lo registrado. Si bien no es motivo de este trabajo ahondar sobre diferencias entre relato televisivo y relato cinematográfico, es necesario mencionar brevemente la importancia de la inmediatez, la propaganda y el “vivo” desde los que se configura la televisión, al menos en sus inicios, porque desde esas premisas se construyen sus relatos, y por lo tanto, sus imágenes conforman una memoria audiovisual diferente a la cinematográfica.

Volviendo al cine, la analogía entre el espacio plástico y el espacio representado es una característica que comparten el cine tradicional y el digital. Una característica propia de ambos dispositivos, compartida también por la televisión, aunque de esta se diferencie en otros aspectos. En el caso del cine, esta relación es llevada adelante por el montaje cinematográfico –diferente al televisivo-. Es la técnica del montaje la que lleva adelante y construye los relatos del cine, por lo que representa una pieza fundamental dentro del dispositivo. Hasta este punto no parece haber diferencias entre el cine tradicional y el digital. El montaje es en ambos casos la técnica que relaciona las imágenes y los sonidos entre sí, es decir, arma el texto fílmico, por otro lado como en cualquier práctica audiovisual, pero, como dijimos, el mundo que el montaje cinematográfico construye se dedica a respetar la analogía entre el espacio de la imagen y la del espectador, no sólo desde lo visual sino también desde lo sonoro. El montaje cinematográfico parte de esa premisa, trabaja con la iconicidad, para establecer la relación entre el texto y el espectador. Por otro lado, es

---

<sup>5</sup> Metz, C., 2002, “Problemas actuales de Teoría del Cine”, en *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972)*, Volumen II. Barcelona: Paidós.

justamente en la analogía y a la vez en la conciencia que tiene el espectador de estar ante una imagen, la cual no confunde con la realidad, donde para Aumont se genera el gesto representacional del cine, que se concreta en el contexto de recepción<sup>6</sup>. Este punto es compartido también por Jean Mitry<sup>7</sup>, quien considera que una de las especificidades del cine está en ser a la vez mundo representado y representación de mundo, idea que comparte y retoma Deleuze<sup>8</sup> para reflexionar sobre formas y mecanismos de percepción, para lo cual se servirá del análisis de textos cinematográficos.

Por último, para terminar de reflexionar sobre el dispositivo cinematográfico, no debemos olvidar que los textos circulan, con un espectador real que los lee y los interpreta de acuerdo a su cultura y al momento histórico donde se sitúe. En esa circulación y lectura el dispositivo cinematográfico se completa. Proponemos pensar que es en la manera en la que el texto piensa y contempla al otro -espectador-, así como en las modalidades de difusión y circulación de los textos, donde se asientan las principales diferencias entre uno y otro cine, y no en la utilización de imágenes electrónicas en reemplazo de las fílmicas.

Con esto no estamos proponiendo que no se puedan pensar diferencias entre la sustancialidad de las imágenes y que esto no modifiquen cuestiones de producción propias del hacer cinematográfico, de hecho lo hacen. Por mencionar un ejemplo, en el caso del montaje y en términos prácticos, la imagen electrónica, a diferencia de la fílmica, genera una forma absolutamente diferente de manipulación de las imágenes. La imagen electrónica permite que el montaje se pueda realizar en tiempos más cortos, y que más cosas se puedan probar a riesgo del error, sin que eso suponga grandes costos de producción. Por esa razón, la imagen electrónica gana terreno dentro de la industria dedicada a producir entretenimiento. Dicha temporalidad modifica el hacer audiovisual, y por lo tanto, sí representa una diferencia importante entre estos dos cines, sobre la que se debe reflexionar para pensar nuevas formas cinematográficas. Sin embargo no creemos que esto represente la muerte del cine, así como tampoco lo fue a inclusión del sonido o la película de color. Sí es cierto que, como los ejemplos mencionados respecto de la inmediatez del montaje, el digital marca un nuevo momento en la historia de esta práctica, del que surgirán nuevos y más diversos relatos, pero siempre cinematográficos, porque, como intentaremos pensar a continuación, estos nuevos relatos resultan y circulan dentro del dispositivo cinematográfico. En ese sentido, lejos de proclamar la muerte del cine, será necesario seguir reflexionando sobre una estética propia del cine digital, pero siempre cinematográfica.

Para repasar brevemente las diferencias entre imagen fílmica y electrónica: la imagen fílmica se obtiene de una vez, la electrónica se obtiene por medio de un barrido. En su reproducción, la imagen fílmica se percibe de una vez y la ilusión de movimiento se logra por la concatenación de fotogramas, mientras que en la imagen electrónica la imagen se reconstruye, también por barrido, en el momento mismo de recepción, si bien también la ilusión de movimiento

---

<sup>6</sup> Aumont, J., 1992, *La imagen*, pág. 143. Barcelona: Paidós.

<sup>7</sup> Mitry, J. 2013, *Estética y psicología del cine. Volumen I: las estructuras*. México: Siglo XXI

<sup>8</sup> Deleuze, G., 2005, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Buenos Aires: Paidós; Deleuze, G., 2005, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*. Buenos Aires: Paidós.

se genera, en ambos casos, por el fenómeno de persistencia retiniana propio del hombre. La imagen fílmica es sustancialmente diferente a la electrónica, la primera tiene un cuerpo material, expuesto al desgaste del tiempo, mientras que la otra no tiene un cuerpo sino que se forma electrónicamente en el momento de reproducción –ya sea a partir de variación de intensidades como por medio de ceros y unos- y además, la electrónica permanecerá idéntica hasta ser alcanzada por la obsolescencia de la tecnología. Sin embargo, me parece que el paso del tiempo, mejor dicho, la marca del tiempo y el desgaste de la imagen llega para ambas, y no depende tanto de su sustancia sino del ojo del que la mira. Por otro lado, también se menciona que la imagen electrónica se presta mucho más a intervenciones digitales de trucaje y efectos especiales (Aumont, por ejemplo, hace referencia a esto<sup>9</sup>), pero no por esto habría que pensar que la imagen fílmica es más fiel la realidad, no sólo porque esa fidelidad no pueda decirse ni siquiera que se dé alguna vez, sino porque el trucaje es parte del cine desde sus inicios y esa similitud con el mundo del espectador, si bien se da, lo hace sólo en apariencia. Por lo tanto, no hay nada más verdadero en la imagen fílmica. En ese sentido, si bien es necesario señalar esta diferencia sustancial entre las imágenes, no creo que sea allí donde reside la diferencia principal entre ambos momentos del cine, sino más bien en la forma de crear el pensamiento audiovisual, es decir, de operar mediante el montaje, que ahora en la era electrónica tiene un tiempo mucho más veloz, y, sobre todo, en el contexto de recepción, que también representa un nuevo momento en la historia del cine, lejos, a nuestro entender, de representar su muerte. Así y todo, nos referimos a dos momentos del cine y nunca a la muerte de la práctica como tal. Si hay algo por lo que el cine tradicional y el digital siguen siendo cine es porque sus textos se dirigen a espectadores y están pensados para circular en festivales, en cines comerciales, en cines alternativos, o en donde sea que haya una sala de cine. Con todo, la actitud del espectador y la sala cinematográfica en sí misma, comienza a sufrir modificaciones en la era de las nuevas tecnologías, y será ahí en todo caso donde encontramos un problema verdadero para la continuación del cine como práctica, pero no en el cambio de formas de registro y almacenamiento, que dan igualmente lugar, como dijimos, a consideraciones de otro tipo.

## › **Conclusiones: Nuevas tecnologías como medios de reproducción de las imágenes cinematográficas**

La inserción de las nuevas tecnologías en la práctica cinematográfica, no sólo modificó las formas de circulación, difusión y recepción de las obras sino también, en muchos casos (quizás más en la televisión que en el cine), modificó también la forma de pensar esos textos, sobre todo en relación al espectador al que se dirigen. Cada vez más el cine contempla la muerte de la sala, y por lo tanto, busca estrategias para resistir a este cambio, con películas en 3D o sistemas de sonido avanzados, o pantallas cada vez más grandes que impulsen a los espectadores a asistir a las salas. Por otro lado, otros textos audiovisuales como la televisión, ya tienen en cuenta la utilización de nuevas tecnologías como parte de su dispositivo. Muchas series prefieren hoy lanzarse en

---

<sup>9</sup> Aumont, J., 1992, *La imagen*. Barcelona: Paidós.

plataformas de internet exclusivamente, o registrar las imágenes pensando que van a ser vistas en Internet y por tanto, adaptarlas técnicamente para que no pierdan su calidad al ser reproducidas en dichas plataformas.

Es imposible negar que las nuevas tecnologías implican una ruptura en los modos de hacer y de pensar el cine, una ruptura que, por lo señalado anteriormente, es mucho mayor que las modificaciones generadas por el reemplazo del fílmico por el digital. Las nuevas tecnologías utilizadas en las prácticas audiovisuales como medios para la recepción de las obras cambian absolutamente el contexto de recepción de dichas obras, no sólo en el cine y no sólo en relación a obras actuales. Casi cualquier película de cualquier época está disponible en Internet. Esta disponibilidad genera un primer cambio, de la expectación colectiva a la individual, al que se le suma un segundo: una nueva relación jerárquica entre el espacio plástico-sonoro y el espectador. En el cine tradicional, la película empieza y termina según determinaciones propias del montaje, de la narración. Esto no implica necesariamente que el rol del espectador sea un rol pasivo, de hecho nunca lo es ya que éste siempre está poniendo en relación las imágenes recibe, con su propio espacio social y cultural, y su lectura de las imágenes deriva exclusivamente de ese espacio, desde el que ve e decodifica las imágenes. Sin embargo, el espectador no puede modificar el texto, sí se modificarán y proliferarán, a lo largo del tiempo y simultáneamente, las lecturas que se podrán hacer sobre una misma película, pero el dispositivo cinematográfico tradicional asegura, dentro de la sala de cine, que todo espectador vea la misma sucesión de imágenes en un contexto colectivo, y que, aún activo, el espectador no pueda intervenir directamente en esta sucesión. Esto cambia radicalmente cuando el espectador se convierte en usuario, cuando las nuevas tecnologías pasan a ser medios de reproducción de las obras, aún cuando estos medios sean contemplados o no desde las instancias de producción. Igualmente, el espectador-usuario no es solo propio de la era de internet sino del video en general, el mercado de VHS, DVDs y hoy Blu Ray, también permitieron y permiten, desde antes de que el fílmico dejara de ser la forma principal de registro de imágenes en el cine, que el espectador manipule la temporalidad del texto como quiera, lo que resulta que no necesariamente cada espectador termine viendo la misma película. Por lo tanto, si la muerte del cine es cierta, no será tanto por el reemplazo del fílmico, sino por del avance de nuevas tecnologías y de su inmersión en la práctica cinematográfica y en todas las prácticas sociales, no sólo en el cine, (la situación espectadorial en pintura no es igual en un museo que en la galería de imágenes de Google, leer una noticia vía Facebook, compartida con un amigo al lado de sus fotos del verano con la posibilidad de cliquear en simultáneo un link a un video de YouTube, no es lo mismo que leer el diario o mirar un noticiero en la televisión).

Con todo esto, todavía no parece que el cine no exista más, siguen existiendo salas de cine con espectadores y en la mayor parte de los casos, las películas se producen pensando en dichas salas de recepción colectiva. Podrá pensarse en todo caso que ha habido una disminución del consumo de obras cinematográficas por parte de la población, y que hoy mayormente esos mismos textos se consumen desde Internet pero aun así, sigue habiendo espectadores, las imágenes, fílmicas y digitales, siguen circulando dentro del dispositivo cinematográfico. Por otro lado, y de forma más significativa, no creemos que la utilización de las nuevas tecnologías en el arte, y



también en el audiovisual, sea algo a dejar de lado, ellas representan nuevos espacios y nuevas prácticas culturales, sobre las que la teoría está obligada a reflexionar, dado que forman parte de un gran fenómeno del arte contemporáneo. Internet representa también un medio por el que circulan poemas, animaciones, obras plásticas, audiovisuales y musicales que se sirven de la programación, el software e Internet. Estos nuevos textos que circulan cada vez más, y con cada vez más atención, representan sí nuevas prácticas, nuevos relatos, sobre los que la teoría del arte debe detenerse y de hecho ya lo viene haciendo. A modo de ejemplo de textos que abordan estas problemáticas de forma más o menos directa, y porque su lectura ha sido importante para la realización de este trabajo, podemos mencionar los siguientes: *Video, cine, Godard, Cine (y) digital*<sup>10</sup>, *Aproximaciones y posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*<sup>11</sup>, *Territorios Audiovisuales*<sup>12</sup>. Continuar con esta reflexión se vuelve importante ya que se trata de nuevas formas discursivas que se inscriben en las coordenadas de nuestra propia época -lenguaje informático, anonimato, acceso múltiple y simultáneo, nuevos espacios colectivos-. Pero una vez más, estamos hoy todavía lejos de hablar de la muerte del cine cómo práctica, dado que no sólo sigue habiendo espacios de resistencia, textos que se piensan para ser proyectados en salas, y que en muchos casos buscan estrategias para garantizar que sólo puedan verse ahí, así como textos que sólo pueden verse en salas dado que su difusión es mucho menor, sino sobre todo, siguen habiendo espectadores que buscan consumir dichos textos en los espacios a los que pertenecen. En ese sentido y a modo de cierre, se vuelve necesario dentro de la teoría cinematográfica seguir reflexionando acerca de estos nuevos relatos que ahora operan mediante imágenes electrónicas y muchas veces siendo conscientes del impacto generado por las nuevas tecnologías en las prácticas culturales, pero que siguen siendo relatos cinematográficos, a fin de dirigirnos hacia una estética del cine digital sobre la que todavía queda mucho por pensar.

---

<sup>10</sup> Dubois, P., 2001, *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

<sup>11</sup> La Ferla, J., 2009, *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.

<sup>12</sup> La Ferla, J., Reynal, S., 2012, *Territorios Audiovisuales*. Buenos Aires: Librería Ediciones

## Bibliografía

Aumont, J., 1992, *La imagen*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, G., 1987, “¿Qué es el acto de creación?” conferencia dictada en la Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido (Femis). Paris: Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido.

Deleuze, G., 2005, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Buenos Aires: Paidós

Deleuze, G., 2005, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*. Buenos Aires: Paidós

Dubois, P., 2001, *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

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

La Ferla, J., Reynal, S., 2012, *Territorios Audiovisuales*. Buenos Aires: Librería Ediciones

Metz, C., 2002, “Problemas actuales de Teoría del Cine”, en *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972), Volumen II*. Barcelona: Paidós.

Mitry, J. 2013, *Estética y psicología del cine. Volumen I: las estructuras*. México: Siglo XXI

Ranciere, J., 2005, *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona.