

ENTREVISTA A JORGE LA FERLA

“El futuro del cine digital, como la pospandemia, es hoy”

“Digital cinema future, as the post-pandemic, is now”

“O futuro do cinema digital, como a póspandemia, é hoje”

POR GERARDO CASTELLI

castelli@ort.edu.uy – Universidad ORT Uruguay, República Oriental del Uruguay.

ORCID DEL ENTREVISTADOR: <https://orcid.org/0000-0002-8065-4105>

CÓMO CITAR: Castelli, E. (2021). Entrevista a Jorge La Ferla. “El futuro del cine digital, como la pospandemia, es hoy”. *InMediaciones de la Comunicación*, 16(1), 195-208. DOI: <http://doi.org/10.18861/ic.2021.16.1.3103>

El campo del lenguaje audiovisual, el estatuto del cine y la variación de los dispositivos exigen su reconsideración. En diálogo con *InMediaciones de la Comunicación*, Jorge La Ferla (Imagen 1), *Master in Arts* por la Universidad de Pittsburgh y profesor en la Universidad de Buenos Aires y en la Universidad del Cine de Argentina, nos propone una cartografía para comprender algunos de los procesos que estamos atravesando y, apelando a la producción rectora de autores ineludibles como Jean-Luc Godard y Chris Marker, se interroga por los sentidos cambiantes de la categoría cine y su capacidad de adaptación a las mutaciones tecnoculturales actuales.

La Ferla es artista, teórico, curador y referente en el estudio de las transformaciones de lo audiovisual en sus cruces entre lo cinematográfico y las formas de creación en imagen electrónica y digital. En ese marco, analiza los aportes de la creación audiovisual en el campo de la imagen electrónica, los cambios y las continuidades que introdujo el advenimiento de lo digital y las relaciones entre cine, audiovisual y arte contemporáneo, con sus implicancias en el acceso a espacios expositivos como el museo y la galería. Por último, ante la homogeneización digital que promueven el software de medios, las redes sociales y las plataformas, La Ferla advierte que la situación presente configura zonas para experiencias alternativas e innovadoras –de “otros cines distintos al *mainstream* corporativo del audiovisual del espectáculo”–, también deja planteados nuevos desafíos para el cine (y el) digital.

Imagen 1



Fuente: Jorge La Ferla.

GERARDO CASTELLI (G.C.): En *Historia(s) del cine* (1988-1998), Jean-Luc Godard plantea la muerte del cine por dos motivos; por el horror de los campos de concentración nazis y por la aparición de la televisión. Este es un tema que ha abordado en varios textos, ¿cómo entiende la situación actual del cine?

JORGE LA FERLA (J.L.F.): Podemos afirmar que el momento actual continúa signado por ese horror que señala Godard. “Hay que adaptarse”, decía Antonioni a principios de los años 80 refiriéndose a la llegada de la imagen electrónica y la anunciada crisis del cine. La categoría *cine* ha venido variando en su significado, en su soporte material, producción, circulación y consumo. El modelo de largometraje en soporte original eléctrico/mecánico/fotoquímico ha feneido para convertirse en una simulación numérica que circula en base a programas de marca, determinantes en todo el proceso. El registro de cámara y el dispositivo de sala, el “laboratorio” y la proyección son datos informáticos y su circulación va dejando de lado el legendario dispositivo instaurado por los hermanos Lumière. Se impone un consumo individual que, por cierto, nos remite al dispositivo del kinetoscopio de Thomas Edison. Es el *streaming* la variable más destacada de un audiovisual convertido en base de datos disponible en las reducidas pantallas de los computadores, plasmas, tabletas, teléfonos celulares... Un estado de situación exacerbado por el distanciamiento social obligatorio que se impuso en el primer año de la pandemia que ha llevado al límite la crisis de la disminución de los espectadores de cine al estar las salas cerradas por tiempo indeterminado o con un aforo muy limitado.

G.C.: ¿De qué modo la convergencia entre el cine que hemos conocido y el cine digital cambia la forma de pensar la imagen y el relato que se construye?

J.L.F.: La mayoría de los realizadores han cambiado poco su forma de pensar la imagen y su narrativa, salvo por las funcionalidades, los costos y los procesos de la producción, el cine digital ha sido a nivel conceptual un simple reemplazo. Pero retomemos la referencia de Godard de la primera pregunta, quien –recordemos– en el 2020 cumplió 90 años. Y vale que referenciemos a Chris Marker, quien practicó desde hace al menos tres décadas una narrativa audiovisual que proviene de la convergencia entre el cine y el nuevo entorno digital, aportando un pensamiento visionario sobre la imagen. Esto se comprueba en los ocho episodios que componen *Historia(s) del cine* (1988/1998), resultado del cruce entre la imagen filmica y la electrónica, de lo analógico con lo digital. Los innumerables fragmentos de films y citas se superponen en la conjunción de archivos de imágenes, textos tipográficos y comentarios en *off* de Godard. Son las partes que estructuran un complejo hipertexto autorreferencial sobre el cine y los procesos de su ensayo documental. Pero es en la trilogía *Film Socialisme* de 2010, *Adieu au Langage* de 2015) y *Le livre d'image* de 2018) donde Godard establece las pautas de su innovador discurso sobre el soporte digital. En estos tres largometrajes,

si se los puede denominar así, se va diluyendo paulatinamente el registro de cámara, tanto como la presencia de actores en la instancia de rodaje. El aura indicial de la imagen de cámara es suplida por el uso del archivo, su manipulación digital y sus combinaciones para el desarrollo de una narrativa no lineal basada en un montaje vertical en cuadro.

Aquellas instancias de producción de un film, como la medida del largometraje, la escritura del guion para el rodaje e incluso su proyección, ya no son relevantes para Godard. Ya no hay efecto cine en *El libro de imagen* debido a la intensidad de un discurso sobre el medio y la historia que necesita de la fragmentación del archivo, transfiguración que llega a un extremo cuando, por ejemplo, se distorsionan las líneas del barido analógico original en que ni siquiera se mantiene la estabilidad del cuadro electrónico y cuando aparecen las deslumbrantes paletas digitales. Estas variables expresivas provienen de un *media software* que captura el archivo, lo manipula y lo pone en movimiento. Godard rompe en todo momento las cláusulas de los programas de marca de posproducción desviándose además de los parámetros de la calidad *broadcast*, que son la norma. Es en la posproducción que se establece la estructura de una obra sin guion, sin plan de rodaje, sin actores, que elude la sala cinematográfica para su exhibición. *El libro de imagen* es, sin dudas, una obra que cambia radicalmente la forma de pensar el audiovisual y las formas del relato que se construye y se propone para otros lugares de exhibición ya fuera de la sala de cine.

Como plantea Lev Manovich (1995), el desafío que los medios digitales plantean al cine va mucho más allá de la cuestión de la narrativa. Los medios digitales redefinen la verdadera identidad del cine. Es decir, que la convergencia entre cine y digital es amplia y, al momento, difícil de sistematizar. Sin embargo, está el caso emblemático de Marker, quien fue modificando su obra, los pasajes de la imagen y la identidad de su cine en base a su apropiación del soporte digital. Marker fue construyendo un obrador, un *Ouvroir*, tal es el título de una de sus obras para Internet. Existen *Ouvroir, the movie*, que es de 2009, como también su *Archipiélago* y *Museo*, realizadas para la plataforma *Second Life*, que reformulan su histórico discurso vinculado al cine a partir del procesamiento informático de la imagen y el sonido.

Pero fue en 1997 cuando Marker presentó su primer interactivo, el CD-Rom *Immemory*, resultado de un preciso diseño de interfaz y “árbol” de navegación para un hipermedia que articulaba diversas temáticas ligadas a la problemática de su obra sobre la memoria y la historia del audiovisual. Desde la práctica de la instalación, Marker presentaba una serie de piezas que marcaron este cambio de los procesos digitales al cubo blanco del museo y la galería: La instalación *The Zapping Zone. Proposición para una televisión imaginaria* puso en escena, entre 1990 y 1994, el procesamiento de imágenes de filmes –del mismo Marker, de Fellini, de Tarkovsky–, de programas de televisión, de fotografías e imágenes que circulaban y se manipulaban desde computadoras en las que la instalación se podía recorrer como repositorio y manejo de archivos a través de programas; una zona inmersiva de pantallas con imágenes, fotoquímicas, electrónicas y digitales¹.

Por su parte, *Owls at Noon* (cuyo preludio fue *The Hollow Men* de 2005², una videoinstalación curada en parte por Colin MacCabe) expone en una serie de monitores imágenes de guerra en blanco y negro trabajadas en lenguaje de programación JAVA, una rareza que producía una deformación calculada –y, por cierto, extraña– de esas capturas de imágenes documentales. Esta confluencia de la computadora con el cine

¹ Nota del editor. Se puede ampliar la mirada acerca de dichas cuestiones en Russo (2013).

² Se hace referencia a la instalación de 2005 en el Museum of Modern Art (MoMA) de Nueva York, Estados Unidos. Véase: <https://www.moma.org/collection/works/98614>

remite en Marker a mecanismos expresivos que responden a un modelo de ensayo bajo la forma de hipermedia; es decir, una arquitectura combinatoria de diversas unidades de signos verbales, tipográficos, sonoros y visuales. El proyecto de Marker de establecer una memoria del siglo XX, luego de estas experiencias, se iba a convertir en una propuesta para las redes, diseñada en el programa Flash, que según algunos allegados se llegó a iniciar, aunque no se pudo concluir. Esta última etapa de creación de Marker con las nuevas tecnologías es un manifiesto sobre la forma de pensar la imagen y el relato que se construye, y un ensayo sobre esta confluencia del cine y el digital.

G.C.: ¿Qué es el audiovisual tecnológico? ¿De qué forma implica un cambio en los métodos de producción-realización, en los espacios de exhibición y en los vínculos entre las distintas artes visuales?

J.L.F.: El audiovisual tecnológico abarca una praxis de realización-producción-consumo y enseñanza concentrado en el determinismo maquínico, que puede considerar los usos masivos del audiovisual, pero que tiene el interés particular de buscar desvíos y la diferencia en la creación de obras experimentales y autorales. Se considera este universo del audiovisual como parte del campo del *Media Art* a partir de las relaciones del cine con la tecnología, los lenguajes electrónicos y los nuevos medios expandidos al campo del arte contemporáneo. Esta práctica creativa con los medios proviene del estudio de las materialidades tecnológicas de los soportes, los lenguajes, los mecanismos expresivos sustentados en su hibridez y convergencia. Se consideran además los canales de exhibición, transmisión y recepción del audiovisual tanto como su migración al campo de las artes visuales contemporáneas. Esto incluye la práctica de la instalación en el espacio del museo, el multimedia interactivo, los objetos editoriales como documentos sobre la historia de los medios.

G.C.: En esta convergencia, ¿cuál es el lugar de lo real y de su representación en formato documental? ¿Cómo es posible que el espectador “confíe” en las imágenes?

J.L.F.: Una manera de confiar en las imágenes documentales es el reconocimiento de los procesos de su puesta en escena y de los artificios de un cine documental que experimenta con la forma y la tecnología utilizadas. Sin duda, es algo que atenta contra la identificación de lo real, la tiranía del documental y el placer del espectador. Se trata de un cine ensayo que se hace cargo del soporte, del dispositivo, de los procesos de realización a partir de lo cual se podría transmitir una confianza sostenida en la evidencia de la construcción audiovisual de un real. Como dice el artista catalán Antoni Muntadas, la percepción requiere esfuerzo. El documental, en su ingenuidad sospechosa de “querer hacer creer”, parece haber llegado a un punto de no retorno en la era de las *fake news*.

Es cierto que Dziga Vertov ya lo hizo, pues fue uno de los primeros en demostrar la falacia del efecto de verdad del cine documental. *El hombre de la cámara*, de 1929, se puede catalogar como una experimentación, un film de archivo, considerando su instancia de rodaje por instrucciones explicitando la manipulación del montaje en la evidencia de mostrar el soporte cinematográfico como escritura audiovisual de carácter ensayístico y autorreferencial, sobre el cine y su autor. Serge Daney se refería al realismo como una acción cuyo valor principal no es mostrar las cosas, sino que destacaba el interés de un sujeto autor presentando un informe sobre lo real.

G.C.: Harun Farocki planteó hace años que ya no era necesario filmar para hacer cine, que en el mundo todo estaba siendo registrado. En este mundo en que cada persona es una cámara, ¿cómo es posible crear relatos cinematográficos con un punto de vista original? ¿En dónde queda el arte?

J.L.F.: Sin duda, Farocki fue claro en relación con el determinismo poco dinámico en la producción de imágenes propias y cuestionaba su función ideológica de *originalidad*. Son los grandes desplazamientos de Farocki, uno de los cuales fue el operar con archivos; el siguiente fue pasar al campo expositivo del arte contemporáneo y exhibir su obra bajo la práctica de la instalación. Sus últimas muestras en América Latina, en San Pablo (2019)³ y en Buenos Aires (2013)⁴, son una referencia. Los archivos de imágenes fílmicas, electrónicas y digitales se desplegaban en el espacio, tenían su propio tiempo bajo una sólida estructura temática y estética basada en el diseño de los recorridos de un espectador en movimiento. El cine de Farocki se instaló en el museo con propiedad. El diseño del espacio y el tiempo del espectador parecen responder a los lineamientos que plantean los arquitectos en su film de 2001 titulado *Los creadores de paraísos comerciales*. Es el proceso proyectual de los hábitats arquitectónicos de los *shopings centers* dado por el cálculo de la distribución de los espacios y la manipulación del visitante- Es decir, propone una mirada y un movimiento del cuerpo que son asimilables a la práctica de la instalación. La obra de Farocki, desplegada en el cubo blanco de un museo bajo la práctica de la instalación, reformula el cuestionamiento sobre la inocencia de las imágenes.

Es el caso de *Viaje(s) a la Utopía JLG, 1946-2006, en búsqueda de un teorema perdido* (2006), cuando Godard (se) expone como artista en el Centro Pompidou. Otro desmontaje de archivos, siguiendo a Bonet (2014), que continúa la acción de lo declarado por Farocki de pensar las imágenes –al cine propiamente dicho, a sus maneras de representar la historia y la sistemática del conflicto– como sustento del poder político concebido para ser expuesto en el campo del arte contemporáneo. Godard proyectó su exposición a partir de una estructura de nueve salas en la Galería Sur del Centro Pompidou. Un proyecto en el que el diseño del espacio, el tiempo de las obras en movimiento y el recorrido reformulaban el discurso, que estaba destinado a un espectador en movimiento. Allí se proponía un desplazamiento continuo dentro de un laberinto arquitectónico conformado por objetos, aparatos, proyecciones, publicaciones, textos, pinturas, fotografías y la maqueta de la exposición.

En tal sentido, si bien *El libro de imagen* de Godard se exhibió en cines –por ejemplo en Buenos Aires–, fue en su disposición en espacios culturales y de arte contemporáneo de París⁵ y Milán⁶ donde encontró su forma justa, porque consideraba el *display* de archivos, ambientaciones y elementos de trabajo para una muestra híbrida que debía ser recorrida por partes, a través de diversas salas y en un despliegue a modo instalativo.

Además, *El libro de imagen* se encuentra disponible en las plataformas Netflix y en MUBI, temporalmente. De allí que tenga lugar una aparente paradoja: si bien la difusión *on line* no reemplaza al espectador de cine, para el caso de este objeto digital su intensidad discursiva no se debilita y resulta coherente considerando las posibilidades del *streaming* que encuentra un producto genuino en soporte digital. Si bien lo numérico no acapara la atención de la mente y el cuerpo, se genera otra percepción en el medio frío informático y el masajeo retiniano de los pixeles. Así es como *El libro de la imagen* se ofrece para la percepción fragmentada de las redes, para un consumo que se verifica en partes. Las

³ Se hace referencia a la muestra: *Quem é responsável?*, Instituto Moreira Salles de Río de Janeiro y San Pablo, Brasil, 2019. Véase: <https://ims.com.br/exposicao/harun-farocki-quem-e-responsavel-ims-paulista/>

⁴ Se hace referencia a la muestra: *Harun Farocki*, Fundación PROA, Buenos Aires, Argentina, 2013. Véase: <https://www.proa.org/eng/exhibicion-proa-harum-farocki--2-presentacion.php>

⁵ Se hace referencia a la muestra: *Parcours Livre d'Image*, Nanterre-Amandiers, París, 2019. Véase: <https://nanterre-amandiers.com/evenement/nanterre-amandiers-ouvre-le-livre-dimage-jean-luc-godard-2019/>

⁶ Se hace referencia a la muestra: *Le Studio d'Orphée*, Fondazione Prada, Milan, Italia, 2019/2020. Véase: <http://www.fondazioneprada.org/project/jean-luc-godard-le-studio-dorphee/?lang=en>

lógicas interrupciones del usuario y la posibilidad de volver a ver la obra en cualquier instancia se concentran en la labilidad de la imagen digital, la pantalla pixelada de consumo y el dispositivo del plasma o portátil, para un espectador que hace otras actividades en su entorno doméstico mientras consume el film. Es de notar que todos estos hábitos individuales de recepción quedan registrados como metadata en Netflix. Y faltaría analizar lo que ocurre en la pantalla del respaldo de las butacas de un avión, por más que es dudoso que *El libro de imagen* circule en esa forma, al menos por el momento.

G.C.: ¿Cómo es la situación de América Latina en el marco de la convergencia entre cine y tecnología?

J.L.F.: Pensar el cine y la tecnología en nuestro continente nos remite a dos referentes de la talla de Arlindo Machado e Ismail Xavier, pilares de la teoría y los estudios audiovisuales quienes han venido proponiendo diversas maneras de investigación sobre el tema de convergencia entre cine y tecnología en América Latina. Estudios que plantean otras clasificaciones en relación con las firmes fronteras que se establecieron en torno al cine continental. Las clasificaciones de cine militante, político, indigenista, tercer cine y el eterno retorno a la etiqueta del “nuevo cine”, nacional o latinoamericano, parecen no responder a la riqueza de una producción que excede tales categorías⁷. Así es como se reconsideran temas y tratamientos que tratan la historia, la contemporaneidad, la memoria, la geografía, las etnias que incluyen cuestiones formales a partir de marcas estéticas, narrativas y de puesta en escena.

La propuesta de Xavier al respecto es notable, mientras que lo planteado por Machado (2008) en el texto “Voces y luces de un continente desconocido” marcaría un punto de inflexión sobre el tema al proponer considerar otras áreas de la producción audiovisual de América Latina, que incluyen al cine experimental, un repertorio de la televisión, al video arte, tanto como a las denominadas nuevas tecnologías –pues formarían parte de un conjunto comprensivo del audiovisual–. El simulacro actual del cine, tiende a opacar esa visión de Machado, que propone considerar las particularidades tecnológicas del cine, el video y el multimedia programado en sus combinaciones.

Por cierto que hay una larga serie de autores en América Latina que vienen incursionando en estas prácticas híbridas, algunos en vínculo con sus propios largometrajes (Lerner & Piazza, 2017). Esta confluencia podría ser anecdótica, pero sin duda varios realizadores han producido obras relevantes en el campo del arte contemporáneo, afirmando la práctica híbrida de un cine expandido que considera las contaminaciones que trascienden las fronteras de los medios y que podemos considerar bajo el concepto de *extremidades discursivas*⁸. Han sido cambios significativos en las materialidades, dispositivos, circulación y consumo audiovisual que marcan tendencias en el panorama del cine de América Latina. Asimismo, las variables geográficas y las

⁷ A modo de ejemplo, es significativo lo planteado por Xavier acerca de “la contribución de los estudios comparativos supranacionales para el análisis de películas latinoamericanas”, cuyo interés consiste “en desarrollar distintos ejemplos de estudios comparativos (...) planteando un diálogo sobre alternativas de formación de un corpus para estos estudios y sobre las cuestiones de método que es necesario tomar en cuenta para que resulten una contribución efectiva en el estudio del cine latinoamericano”. La cita fue extraída del curso intensivo brindado por Xavier en la Universidad del Cine, en Buenos Aires, Argentina, en junio de 2019.

⁸ Se remite a las investigaciones del colectivo brasileño Plataforma Extremidades y su búsqueda de establecer diversos cruces disciplinares para el estudio crítico de las prácticas artísticas y mediáticas teniendo como principio la noción de *extremidades*. Es decir, procedimientos de deconstrucción, contaminación e hibridez que conllevan procesos de subjetivación y resignificación de lenguajes, tal lo entendido por la investigadora Christine Mello. Véase: https://www.extremidades.art/thesis_tag/christine-mello/

fronteras nacionales marcan diferencias distintivas que a su vez se vinculan con las diversas materialidades, soportes y dispositivos del audiovisual.

Siguiendo a Machado (2007), el campo de los estudios visuales nos remite a un paisaje mediático donde confluye un amplio espectro de las artes tecnológicas del cual el cine es parte. Un audiovisual expandido cuyos autores, en varios casos, son directores de cine. Podemos mencionar dos casos notables, que se destacan en el panorama del continente: Albertina Carri y Alejandro González Iñárritu. El último largometraje documental de Carri (2016), *Cuatreros*, continúa el proyecto de su videoinstalación *Investigación sobre el cuatrerismo*⁹ de 2015 y sus cinco canales de imágenes que provienen de la apropiación de los diversos archivos del cine y la televisión de una época de Argentina. En el largometraje *Cuatreros* la composición de un cuadro múltiple se vincula al partido conceptual de la instalación y al desmontaje de archivos del largometraje de 2003 *Los Rubios* y al diseño editorial del libro *Los Rubios. Cartografía de una película* (Carri, 2007). Una saga documental, seriada en múltiples soportes y prácticas, que ofrece una crítica al clásico cine político de la región. Son elocuentes los trayectos de Carri en que el autorretrato documental encuentra diversas formas y continuidades entre el cine y el video, el diseño gráfico editorial, la imagen digital, la performance, y las instalaciones.

Otro caso notable es la instalación *Carne y Arena (Virtualmente presente, físicamente invisible)* de González Iñárritu¹⁰. Una propuesta que se inicia con el complejo registro en un set con actores, cámaras y múltiples sensores de posicionamiento para un mapeo espacial y corporal 3D cuyos decorados y paisajes virtuales se trasladan al diseño de una inmersividad que apela a la confluencia de la práctica de la instalación con la realidad virtual. Esta pieza se exhibió en espacios de arte contemporáneo de Europa y Estados Unidos para un solo espectador por vez. Una experiencia en que el visitante camina descalzo con su casco virtual por una superficie arenosa a la par de una expedición con personajes que pretenden cruzar la frontera norte de México. Una inmersión física y sensorial cuyo efecto se concentra en las acciones que ocurren alrededor del visitante, quien con su cuerpo se desplaza en la misma escena como testigo y personaje. Su ubicación, visión y desplazamientos están calculados de acuerdo al punto de vista de los personajes, casi espectros, a quienes puede seguir en su peligroso trayecto por el desierto y participar de manera cercana, u observar distante, de los sucesos siempre inesperados que ocurren a su alrededor¹¹.

Además de su presentación durante el Festival de Cannes, el premio Oscar honorario que le otorgaron y el valor agregado de la mediatización y la espectacularidad del proyecto, *Carne y arena* es una experiencia que releva cuestiones significativas en relación con su relato y su exhibición. La diferencia narrativa se concentra en las especificidades de una imagen digital que necesita de otros espacios diversos a las pantallas de la sala de cine o a la consola de juegos 3D. Si bien la obra se presenta en un ámbito público, la experiencia es exclusivamente individual y concentra la percepción en el cuerpo a nivel táctil, sonoro y visual de sensaciones que no son compartidas con otros

⁹ Se hace referencia a la muestra: “Operación Fracaso y el sonido recobrado”, Parque de la memoria, Buenos Aires, Argentina, 2015. Uno de los cuatro espacios de la muestra se denominó *Investigación sobre el cuatrerismo*.

¹⁰ Se hace referencia a la instalación: *Carne y arena (Virtualmente presente, físicamente invisible)*, Festival de Cannes, Francia, 2017. De los diferentes lugares en que el proyecto de González Iñárritu fue exhibido, tanto en América del Norte como de Europa, se destacó el Centro Cultural Universitario Tlatelolco de la Ciudad de México, que es parte de la Universidad Autónoma de México, y que fue visitada por 12.000 espectadores a lo largo de varios meses durante el 2018.

¹¹ Un efecto sorpresa cercano al de *North by Northwest* de Alfred Hitchcock (1959), cuando Cary Grant está en medio de una planicie, de día, donde no ocurre nada, y repentinamente se desata una cantidad insospechada y dramática de acontecimientos.

visitantes, de ahí también su intensidad. *Carne y arena* plantea tres etapas en espacios diversos: una ambientación, un espacio de realidad virtual y una serie de pantallas. El tercer espacio es un largo pasillo con una serie de crudos testimonios de inmigrantes relatando sus odiseas durante los cruces clandestinos de frontera; una experiencia agobiante y conmovedora cuyo efecto de tiempo parece interminable a pesar de los pocos minutos de su duración, tal lo observado por Caparrós (2018).

Finalmente quería destacar el entreacto trascendente de historia del video arte en el continente, pues implicó una renovación visionaria en la práctica documental monocanal y en sus expansiones al arte contemporáneo. Considerando el contexto de *InMediaciones de la Comunicación*, tomo como ejemplo el caso uruguayo, ya que ha marcado a las artes visuales contemporáneas y ha continuado el antecedente que señaló en su momento el cine experimental¹². Desde sus inicios, a comienzos de los años 80 (Dinamarca, 1990; Casas & Dacosta, 1996), hasta el momento actual, son numerosos los autores y las obras de video que han formado este repertorio notable. Varios de aquellos pioneros continúan produciendo, ya sea video o haciendo cine, otros ocupándose de la gestión cultural. Fue el video el medio que se destacó frente a una escasa producción televisiva y del cine de largometraje durante el período de la dictadura y los primeros años de la democracia. Pero la presencia del video arte y el cine experimental uruguayo en festivales, ciclos en salas y espacios de arte nacionales e internacionales ha marcado tres décadas de un derrotero que se destaca por la independencia productiva y la experimentación a ultranza. Enrique Aguerre, Juan Álvarez, Silvia Cacciatori, Fernando Álvarez Cozzi, Pablo Dotta, Ángela López Ruiz, Brian McKern, Esteban Schroeder, Héctor Solari y Guillermo Zabaleta son algunos de los protagonistas de una generación intermedia de este movimiento cuya obra afirma esos principios de experimentación, adelantándose a los momentos actuales. Frente al auspicioso crecimiento del cine de largometraje en Uruguay, ahora en soporte digital, estos antecedentes del audiovisual experimental en su práctica monocanal y en la práctica de la instalación resultan relevantes para pensar las expansiones actuales. Es el caso actual de jóvenes artistas audiovisuales como Juan Álvarez, Andrés Boero Madrid, Silvana Camors e Irina Raffo.

G.C.: Retomando algunas de las cuestiones antes sugeridas, ¿de qué forma el audiovisual computarizado permite la conservación eficiente de la memoria? ¿Cómo impacta en América Latina, un continente con una tendencia histórica al olvido?

J.L.F.: La conformación de archivos se ha visto afectada por los cambios tecnológicos que han convertido al audiovisual en un proceso informático. La compulsiva digitalización de la información ha variado la concepción clásica de los archivos, en su materialidad, concepto e ideología. La aparente homogeneidad de esta conversión numérica plantea un debate que aún no ha sido dado en toda su amplitud. Revisar este tema, en sus particularidades e implicancias, tal vez nos permita trazar un estado de situación sobre el acervo, la conservación y la interpretación crítica de las denominadas artes mediáticas en la denominada era de la información.

Un tema esencial puede ser volver a considerar el estatuto mismo del cine y su dispositivo, como del audiovisual, desde los ámbitos de la producción a la comunicación. Una problemática que involucra los variados campos de la producción artística, la academia, las cinematotecas. Establecer un panorama, comparado y comprensivo, histórico

¹² En tal sentido, es de referencia la investigación y exposición *INTERSTICIOS. Cuerpos políticos, estrategias conceptualistas y experimentalismos cinematográficos*. La misma tuvo lugar en 2019 en el Centro Cultural de España de Montevideo, Uruguay. La curaduría estuvo a cargo de Elisa Pérez Buchelli, May Puchet y Ángela López Ruiz, y la coordinación fue de Guillermo Zabaleta.

y contemporáneo del audiovisual tecnológico, sigue siendo muy complejo debido a la falta de criterios en la conformación de colecciones abarcadoras, nacionales y regionales, de obras de cine y video, instalaciones y nuevos medios. Esta dificultad se presenta como un desafío, considerando la gran cantidad de centros de imagen, cinetecas, fundaciones, festivales, museos, escuelas y universidades dedicados al cine, al arte contemporáneo y a los estudios visuales.

En América Latina, particularmente, la realidad de los acervos audiovisuales es compleja. El archivo de películas de largometraje, de mucha mayor visibilidad y reconocimiento, está aún disperso e incompleto, siendo crítico su estado de relevamiento y conservación. Gran parte de la producción fílmica del continente del siglo pasado está definitivamente perdida: hablamos de los acervos del cine experimental, de vanguardia y *underground*, el videoarte, las instalaciones y las variadas prácticas en soportes digitales, de las cuales ni siquiera existe un relevamiento comprensivo. Sin embargo, esta problemática regional excede cualquier recorte geográfico o nacional y se presenta como un desafío en todas las latitudes. La posibilidad de acceso, consulta y exhibición pública de estos materiales es central para abordar el estudio de las artes audiovisuales, para constituir una memoria de sus más significativas manifestaciones a lo largo del tiempo. La desmedida oferta de contenidos audiovisuales en la red –para adquirir, visionar, transmitir y apropiarse individualmente– funciona como una efectiva vidriera donde todo estaría disponible, lo cual, sin dudas, ha cubierto un espacio importante frente a la habitual dificultad de acceso a los materiales. Paradójicamente, esta posibilidad real de contar con estos archivos virtuales todavía está lejos de producir algún proyecto de experimentación de un atlas comparado del audiovisual y que aún no ha sido concebido.

G.C.: En ese marco, ¿cuál imagina que es el futuro del cine digital?

J.L.F.: El futuro del cine digital, como la pospandemia, es hoy. Impuesta la simulación numérica de los procesos de producción, circulación, exhibición y consumo de lo que una vez fue el cine, en su soporte y dispositivo, se verifican algunas tendencias significativas. La traumática reducción del público de sala frente al crecimiento del consumo del audiovisual por *streaming* es un hecho consumado. Las redes monopolizan la circulación de imágenes en movimiento a través de los servicios programados *on line*, personalizando los vínculos automatizados con cada usuario. Gran parte de la historia del cine, en sus transcripciones digitales, se encuentra disponible en Internet, y en algunos casos –como sucede con la plataforma MUBI– con panoramas y selecciones de calidad.

Asimismo, es controvertida la producción de largometrajes en soporte digital –considerando los cambios mencionados–, que deberían redundar en el abaratamiento de costos, particularmente por el acceso a la tecnología, la ausencia de procesos de laboratorio y la existencia de los canales de exhibición *on line* que favorecen las propuestas independientes. Las regulaciones por parte de los entes de control estatales y las regulaciones sindicales de la industria cinematográfica frente a la falta de inversión se refugian en las producciones independientes, lo que suele encarecer los costos de las mismas (Llinás, 2020). Fuera de este ámbito, el cine digital, a nivel expresivo y creativo, implica combinaciones que se expanden al campo de las artes audiovisuales donde confluye el cine bajo la práctica de la instalación y, lo que es más interesante, con direcciones de cine pensando el espacio y el tiempo volumétricos y el tiempo audiovisual como artistas en la escena del arte contemporáneo.

También está el amplio espectro del cine programado, interactivo y navegable, que constituye un capítulo central del cine digital y que se ha convertido en objeto de los nuevos medios, como lo denomina Manovich. Desde el primer proyecto de cine interactivo, *Pachito Rex. Me voy pero no del todo*, de Fabián Hofman (2001), realizada

en el marco del Centro de Capacitación Cinematográfica de la Ciudad de México, encarado como una experiencia educativa, la historia del cine digital programado en América Latina no ha dejado de crecer. *Ressaca*, de Bruno Vianna (2008) y *Papá o 36.000 juicios de un mismo suceso*, de Leo Medel (2006-2008) –película de escenas random–, son algunos casos notables de experiencias narrativas independientes¹³.

Si el cine fue consecuencia de la producción industrial, hoy el *mainstream* proviene de la homogeneización digital bajo férreos sistemas de control que tiene las nuevas *majors* en los *media software*, las redes sociales y las plataformas. Sin embargo, es en la producción independiente y en el campo de los estudios cinematográficos que surgen experiencias alternativas e innovadoras de un audiovisual de creación. Es decir, otro cine diverso al *mainstream* corporativo del audiovisual del espectáculo, planteando nuevos desafíos para el cine (y el) digital.

REFERENCIAS

- Bonet, E. (2014). Desmontaje documental. En *Escritos de vista y oído* (pp. 57-68). Barcelona: MACBA.
- Bongers, W. & Gainza Cortés, C. (2018). El cine digital en Chile y Latinoamérica: genealogías de un cambio en la cultura audiovisual del nuevo milenio. *Cuadernos.info*, 43, 19-30. DOI: <https://doi.org/10.7764/cdi.43.1476>
- Caparrós, M. (2018). Carne y arena: el arte del futuro. *The New York Times*. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2018/01/04/espanol/opinion/carne-y-arena-el-arte-del-futuro.html>
- Carri, A. (2003). *Los Rubios* (material audiovisual). Argentina-Estados Unidos: Marcelo Cespedes y Barry Ellsworth.
- Carri, A. (2007). *Los Rubios. Cartografía de una película*. Buenos Aires: Ediciones Gráficas Especiales.
- Carri, A. (2016). *Cuatreros* (material audiovisual). Argentina: INCAA.
- Casas, R. & Dacosta, G. (1996). *Diez años de video uruguayo*. Montevideo: GEGA.
- Dinamarca, H. (1990). *El video en América Latina. Actor innovador del Espacio Audiovisual*. Montevideo: CEMA.
- Farocki, H. (2001). *Los creadores de paraísos comerciales* (material audiovisual). Alemania: Harun Farocki Film Produktion, Nord Deutscher Rundfunk y Westdeutscher Rundfunk.
- Godard, J-L. (1988-1998). *Historia(s) del cine* (material audiovisual). Francia-Suiza: Gaumont, Canal +, France 3, Télévision Suisse-Romande y Vega Film.
- Godard, J-L. (2010). *Film Socialisme* (material audiovisual). Francia-Suiza: Canal +, Télévision Suisse-Romande, Vega Film, Office Fédéral de la Culture, Suissimage, Fonds Regio Films y Wild Bunch.
- Godard, J-L. (2015). *Adieu au Langage* (material audiovisual). Francia-Suiza: Canal + y Centre National du Cinema et de L'image Animée.
- Godard, J-L. (2018). *Le livre d'Image* (material audiovisual). Francia-Suiza: Wild Bunch.
- Hitchcock, A. (1959). *North by Northwest* (material audiovisual). Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer.
- Hofman, F. (2001). *Pachito Rex. Me voy pero no del todo* (material audiovisual). México: Centro de Capacitación Cinematográfica, IMCINE, Centro Nacional de las Artes y Estudios Churubusco.

¹³ Nota del editor. Se puede ampliar la mirada sobre dicha cuestión en Bongers y Gainza Cortés (2018).

- Lerner, J. & Piazza, L. (eds.) (2017). *Cine experimental en América Latina*. Berkeley: University of California Press.
- Llinás, M. (2020). Quiénes sobrevivirán a la crisis del cine post pandemia. *Noticias Recuperado de: https://noticias.perfil.com/noticias/cultura/historia-del-cine-2001-a-2020.phtml*
- Machado, A. (2007). *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Nueva Librería.
- Machado, A. (2008). Voces y luces de un continente desconocido. En *Visionarios, Audiovisual na America Latina*. San Pablo: Itaú Cultural. Recuperado de: <https://www.yumpu.com/es/document/read/28204540/voces-y-luces-de-un-continente-desconocido>
- Manovich, L. (1995). ¿Qué es el cine digital? *Laboluz e-magazine. Arte, Proyectos e Ideas*, 5. Recuperado de: <http://www.upv.es/laboluz/revista/index.htm>
- Medel, L. (2006-2008). *Papá o 36.000 juicios de un mismo suceso* (material audiovisual). Chile: Escuela de Cine de Chile y Sure.
- Russo, E. (2013). Del atalaya al observatorio. El cine desde las instalaciones de Chris Marker. En Greene, R. & Pinto, Iván (eds.), *La Zona Marker* (pp. 123-139). Santiago de Chile: FIDOCES.
- Vianna, B. (2008). *Ressaca* (material audiovisual). Brasil: Secretaria de Cultura Rio de Janeiro y Oi Futuro.

* Nota: El Comité Editorial de la revista aprobó la publicación de la entrevista.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DEL ENTREVISTADO

Jorge La Ferla. Master in Arts, Universidad de Pittsburgh (Estados Unidos). Licenciado en Lenguas Vivas Extranjeras, Universidad de París VIII (Francia). Técnico Electrónico, Colegio Pío IX (Argentina). Profesor, Universidad del Cine (Argentina). Jefe de Cátedra, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires (Argentina). Investigador en *media art*. Curador, programador y presentador de muestras de cine, video y multimedia. Autor de los libros *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora* (2009) y *Territorios Audiovisuales* (compilador junto a Sofía Reynal) (2012) y de artículos en revistas especializadas en comunicación audiovisual.

ORCID DEL ENTREVISTADO: <https://orcid.org/0000-0001-8092-4024>