



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA**  
*Facultad de Filosofía y Humanidades*  
*Secretaría de Posgrado*



**Programa de Posgrado Online en Artes Mediales**

**Curso de Posgrado**

**“Microcinema y otras perspectivas del video digital”**

Profesor Responsable  
Dr. Lucas Bambozzi

Tutorías  
Lic. Yamil Burguener

**FUNDAMENTACION**

La confluencia de los diversos medios audiovisuales a partir de las nuevas tecnologías de la comunicación on-line y off-line viene generando formatos transitorios e intermedios que demandan revisiones de los patrones estéticos y lingüísticos en vigencia en los circuitos preponderantes.

De esas confluencias surgen conceptos que intentan asociar ideas presentes en los nuevos circuitos y en los contextos actuales a los procedimientos y estéticas de los medios anteriores, dando por resultado nuevos fenómenos de expansión de los medios. El concepto de “microcine”, por ejemplo, está adquiriendo matices que se proyectan más allá de las articulaciones entre micro y cine, presentes en la palabra. Se trata de una supuesta clasificación que se refleja en narrativas de cortísima duración, formatos de bajo costo y lenguajes compatibles con los circuitos actuales, absorbiendo el dinamismo de las estructuras de exhibición que utilizan, tanto de Internet como de los espacios que se organizan en torno a las posibilidades tecnológicas más actuales. El contexto actual proporciona diversas configuraciones, como los circuitos nómades que se forman a través de las redes de telefonía, la transmisión de datos y los archivos digitales inalámbricos. La supuesta revolución digital ha creado nuevas disposiciones para el disfrute de imágenes en una amplia gama de resoluciones, y los espectadores se adaptan cada vez más a una variedad de patrones jamás vista. Cuestiones ligadas a la definición y el poder especular de las imágenes ceden su lugar a la expresividad de las interfaces y

su capacidad de elocuencia, independiente de los formatos, a la inmersividad de las salas o a la duración.

Resultantes del entrecruzamiento de múltiples formas de expresión y provenientes de áreas diversas, esas obras utilizan lenguajes que se interpenetran y confluyen en distintos hibridismos, produciendo una ampliación de los conceptos de vídeo, cine y audiovisual.

## **OBJETIVOS**

El objetivo de esta disciplina es abordar este universo, focalizando en la riqueza proveniente de las prácticas espontáneas y a veces dispersas de producción de imágenes en movimiento en el contexto de la post-Internet, frente a los circuitos del cine, el vídeo y el arte contemporáneo. El énfasis en los formatos orientados a la web, los dispositivos móviles y otros mecanismos del acontecimiento audiovisual formados en circuitos alternativos se justifica por el hecho de que es en estos campos donde un lenguaje se manifiesta de forma latente e interesantemente inestable, en constante estado de formación. Tal movimiento demanda una reflexión atenta y en conformidad con las inquietudes de nuestro tiempo. Las tecnologías actuales de producción visual pueden tanto potenciar el discurso de la intimidad y de la exacerbación del universo privado como facilitar instrumental para que los grupos se manifiesten y expresen de modo organizado, a través de la formación de canales y redes de comunicación. La profusión de formatos dispares como los blogs que utilizan vídeos o fotografías (flogs y vlogs), los filmes producidos a partir de bancos de datos, las animaciones interactivas y otros, atestiguan la presencia masiva del vídeo en la sociedad contemporánea.

Conjugando la reflexión crítica con los aspectos técnicos involucrados en la realización de vídeos y films a partir de la llamada revolución digital, el contenido general de la asignatura aborda de forma sistemática las implicaciones estéticas, de lenguaje y de mercado (artístico, cultural y comercial) de esta producción. Fenómenos recientes ligados a la manipulación de imágenes, procedimientos de mezcla y sampleo, procesamientos automatizados y cuestiones ligadas a la interactividad o a la supuesta dispersión de la autoría, son componentes de un contexto que sugiere que el concepto de cine se actualiza y se expande hacia los micro-universos, siempre de forma inestable y en constante transformación.

## CONTENIDOS

### Secciones

1. Microcine y otros formatos audiovisuales de baja resolución.
2. La revolución digital y los formatos de baja resolución.
3. Expansiones en los “pequeños” formatos.
4. Narrativas en tiempo real (la fascinación de lo imprevisto).
5. Interfaces de simulación.
6. Medios digitales e hipernarrativas en el espacio físico de la performance (interactividad e interfaces analógico-digitales en arenas personalizadas).
7. Remix, reprocesamiento y filmes de bancos de datos.
8. Sistemas autónomos y “generativos”.
9. Blogs, flogs y vlogs: circuitos existentes y en vías de existir.
10. La difusión como estrategia y el circuito como obra.

### Desarrollo

Detalle de los contenidos y sinopsis por clase

#### 1. Microcine y Otros Formatos Audiovisuales de Baja Resolución

Las formas cinemáticas estallan por todo el mundo confiriendo a la palabra cine connotaciones no siempre referidas al formato de entretenimiento que marcó el siglo XX. La palabra Microcine parece haber sido acuñada en 1991, durante el festival underground Total Mobile Home Microcinema de San Francisco. En aquel contexto refería a todo producto audiovisual producido con bajo presupuesto que estuviese en sintonía con un “estilo intimista, original, y realizado con equipamientos como Vídeo Hi-8, DV o cine 16 mm” <sup>1</sup>. Entran también en esa categoría cortos de animación, experimentales, documentales y, tomando prestado un término existente en el universo del rock, los filmes de “garaje”. Son formatos donde la calidad de la imagen o la búsqueda de alta resolución quedan en segundo plano, poniendo en evidencia nuevas configuraciones lingüísticas en función de los dispositivos de visualización y difusión. Otro aspecto importante se refiere al mayor compromiso del público con la programación, ya sea por la presencia de los realizadores en el espacio de exhibición o

---

<sup>1</sup> Definición extraída de “Revolução digital chega ao áudio-visual”, artículo escrito por Beth Ferreira para la revista electrónica Imagem Bits (<http://www.bitsdamadruada.com.br/conteudo/imagem/microcin.htm>) visitada el 20/11/2004. La definición coincide con muchas otras encontradas en Internet, lo que lleva a creer que ha sido transcrita sin citación de la fuente original.

por las situaciones donde el propio público está conformado por realizadores que llevan sus filmes como forma de compartir sus producciones con los colegas presentes. Esa práctica se emparenta con las exhibiciones clandestinas bastante en boga en los años sesenta en varias localidades de los Estados Unidos, cuando los artistas que no tenían la oportunidad de mostrar sus filmes en los cines populares, comienzan a promover sesiones “renegadas” en cafés, centros comunitarios, teatros pornos o en sus propios departamentos<sup>2</sup>. En este sentido, la idea de microcine está ligada directamente a la búsqueda de alternativas de difusión para formatos igualmente “alternativos”. Por otro lado, las propias tecnologías fueron sugiriendo cambios en las estructuras de cine existentes, vislumbrándose sesiones regulares, segmentadas y con una permanencia en el calendario cultural mayor que la de festivales y otros eventos puntuales.

Con el advenimiento de las tecnologías ADSL y del Módem por cable, se abrió una franja de mercado para el consumo de formatos audiovisuales más experimentales de una forma hasta entonces inédita. El Microcine se fue estableciendo como una estrategia efectivamente híbrida, como el resultado de un circuito específico de formatos adecuados al download y al streaming on-line, pero que también reprodujo a micro-escala el dispositivo tradicional: el espectador en una sala oscura y en una situación de complicidad con otras personas, como en los festivales u otras salas adaptadas para esas exhibiciones.

## **2. La Revolución Digital y los Formatos de Baja Resolución**

Los cambios producidos por lo digital se pueden entender como un proceso de introducción y aceptación gradual no tanto de los formatos como de los lenguajes de baja resolución. En lo que se refiere a los aspectos técnicos, cuando comparamos la producción actual con la de los años 80s (cuando comienzan a surgir medios más accesibles de producción) se constata que hoy somos más condescendientes con la imagen “precaria” y con la aceptación de formatos supuestamente de “menor calidad”, inclusive en la difusión de estéticas no establecidas por la industria del entretenimiento o por la televisión. Hoy más que nunca los creadores independientes realizan sus vídeos fuera del llamado patrón televisivo, tanto en términos técnicos (incluyendo sus propios equipos, antes formados por la televisión) como estéticos y conceptuales. En 1965 John Cage escribió a Paik: “El campo vibrátil de la TV despedazó nuestras artes, es inútil

---

<sup>2</sup> Fuente: website Cinescape (<http://www.cinescape.com>), en un comentario de Andrea Grover, fundadora de Aurora Picture Show (<http://www.aurorapictureshow.org>), visitada el 10/12/2005.

juntar sus pedazos”. Sus astillas se ven todavía hoy. Son muchos los trabajos contemporáneos que nos hacen pensar que la televisión, que fue tan responsable del estado del arte de los medios en todo el mundo, no tiene hoy tanto protagonismo en el circuito del vídeo como arte. Por otro lado, otros circuitos de micro-difusión están más próximos del campo de interés de las artes, no sólo en el ámbito de Internet sino, principalmente, en los formatos y circuitos que se desarrollan en torno a la idea de microcine (loops, performances audiovisuales, vídeo-diarios, documentales, streamings, blogs, flogs, vlogs, etc.). A diferencia de los años ochenta, es interesante notar que hoy no es necesaria una formación técnica muy específica para la realización de un vídeo. Hay una verdadera explosión del lenguaje y la utilización del ordenador como instrumento de convergencia de procedimientos distintos resulta cada vez más en la absorción de nuevos conceptos, técnicas y estéticas.

Las tecnologías que estaban por debajo de las estandarizadas por el patrón televisivo fueron los mejores instrumentos para la materialización de trabajos de una generación de vídeo artistas que se multiplicó al final de los años ochenta y a lo largo de los noventa en todo el mundo. En aquellos años, mientras los productores comerciales que disponían de los mayores recursos utilizaban el formato de 1 pulgada, los que se lanzaban al arte del vídeo utilizaban el U-Matic (que también era inaccesible para muchos) o el VHS o el S-VHS. Con la introducción del Betacam-SP en los circuitos de la televisión, el formato más utilizado por los artistas pasó a ser el Hi-8 (la respuesta a las islas lineales más caras era entonces el Video Toaster, un prodigio de la plataforma Amiga/Comodote que incluía en su manual de operaciones una especie de manifiesto para la difusión de narrativas más localizadas, comunitarias, domésticas, íntimas). En la actualidad, en la era del Beta Digital, del HDCam y de los formatos digitales sin compresión (con un rate superior a los 25 Mbits por segundo), el formato del realizador autoral es el MiniDV, que está por debajo de los patrones dictados por la industria audiovisual pero no por eso es menos utilizado. Desde un punto de vista estrictamente técnico, todavía es bastante deficitario, pues utiliza un nivel de compresión demasiado alto con deficiencias en el muestreo de color, presentando en ciertas condiciones los conocidos artefactos digitales (ruido de compresión) que se imponen tanto a los ojos de los expertos como a los de los legos.

Sin dudas las evoluciones son muchas, pero al mismo tiempo hay una conformación de un lenguaje que se mueve básicamente en el terreno de la baja resolución. Esta puede ser una constatación reveladora: con cada paso en la dirección de una mejoría de la

calidad de imagen, los artistas se apropian de alguna laguna dejada por las desarticulaciones tecnológicas en el plano inmediatamente subsiguiente, efectuando así una diseminación de las tecnologías con una potencialidad inédita. Hablar de “evolución” implicaría sobre todo hablar del camino hacia la baja resolución, y no exactamente hacia el alta. Es la baja resolución la que se estandariza y es aceptada por un número cada vez mayor de personas, abriendo brechas para que se revean patrones estéticos.

Después del movimiento Dogma 95<sup>3</sup> existen innumerables festivales digitales que se propagan en la red, hay una constante idealización del Super-8 como formato de culto en una gran cantidad de producciones y una creciente oferta de transfers y copias baratas (con calidad inferior al patrón 2K), se multiplica la disponibilidad de filmes en streaming media, los vídeos en 15 frames por segundo en CD-ROM, los filmes en VCD que se venden en Asia y en los mercados callejeros de toda América Latina, y el propio DVD, cuyo patrón en MPEG2 es también cuestionable desde un punto de vista técnico. Pero principalmente la baja resolución está presente en todos los medios disponibles en Internet. Todo esto nos lleva a pensar que el mundo de las tecnologías de las imágenes está apoyado masivamente en la baja definición, en formatos que se estructuran en la precariedad de almacenamiento y transmisión. Implica considerar también la ilusión retiniana que nos da la sensación de nitidez y fidelidad, y que demanda de nuestra percepción una nueva forma de ver las imágenes y sentir su dinámica.

### **3. Expansiones en los “Pequeños” Formatos**

Para muchos, el vídeo se dividió a lo largo de los años 90s entre dos espacios principales: la caja negra típica del cine y la caja blanca que caracteriza a las galerías. Ese conflicto se muestra hoy un tanto anacrónico, en la medida que las nuevas nomenclaturas que fueron surgiendo desde entonces dan cuenta de una diversidad de ramificaciones y experiencias: microcine, e-cine, cine de garaje, cine digital, cine de bolsillo, cine inmersivo o participativo (presente en clubes y eventos de live-image), cine interactivo propulsado por los software de manipulación de algoritmos y bancos de imágenes, y toda suerte de experiencias de combinación de medios y lenguajes. Más allá de eso, el cine está presente asiduamente en la estética de los vídeos juegos, las presentaciones multimedia, la televisión, las animaciones en Flash e innumerables sitios

---

<sup>3</sup> Serie de reglas que propusieron una simplificación de la producción cinematográfica en un movimiento liderado por el cineasta dinamarqués Lars Von Trier.

dispersos en la Internet. Lev Manovich señala cómo los ordenadores utilizan referencias culturales en la elaboración de sus metáforas (2000: 69-88). De hecho, muchas de las referencias estéticas del siglo XX fueron pautadas por el cine. Paradójicamente, las secuencias cinemáticas más vistas en todos los tiempos son las animaciones de los logos de Netscape e Internet Explorer en los buscadores de millones de personas. Estéticamente, la secuencia de Netscape sugiere el universo grandioso y espacial contenido en las viñetas de TriStar, Miramax y Metro Goldwin Meyer. En términos de alcance, las nuevas configuraciones de “cine” por Internet se superponen al cine tradicional y se presentan como novedad. Por otro lado, en términos estéticos, se suele preguntar qué se ha producido en consonancia y pertinencia con las tecnologías actuales. En medios caracterizados por la baja definición, tanto en resolución dinámica como espacial (como la Internet, las pantallas de Palms, handhelds o celulares), habría que reconsiderar las características de producción y exhibición que llevarían a una optimización de la fruición de las imágenes. ¿La búsqueda de la especificidad del lenguaje se volvería nuevamente algo relevante? Como lo previó MacLuham (1964), los nuevos lenguajes surgen a partir de las confluencias entre los medios. Un medio se expande y encuentra con otro, produciendo al menos temporalmente, nuevas formas de expresión en medios híbridos.

#### **4. Narrativas en Tiempo Real (La Fascinación de lo Imprevisto)**

Las posibilidades de asociación de sistemas de imágenes y sonidos en performances en vivo a partir de los software de manipulación de imágenes en tiempo real, son resultantes de las confluencias y capacidades del arte digital y la cultura de la música electrónica —circuitos no siempre próximos entre sí. La era de lo digital y del remix “en vivo” reafirma la fascinación por lo imprevisto, por la condición de generar algo (por temporal y fugaz que sea el resultado) que va a reverberar delante de los ojos de quien todavía está en el proceso de producir. Ya sea una imagen, un sonido, una idea, un concepto o más probablemente una asociación de todas estas cosas, ese proceso puede ser inductor de adrenalina tanto en el emisor como en el receptor. En otras palabras, ese tipo de manifestación toma prestada de la performance la fugacidad y algo que puede ser denominado la co-presencia espacial. Fugacidad de una obra que se constituye en acto, a medida que es presentada, y que se construye y pierde en cada presentación. La co-presencia de quienes proponen la obra y el público sería otra

característica a ser destacada, en tanto permite la alteración de la obra durante la ejecución y de acuerdo con una interpretación de la reacción del público, elemento éste pertinente también en lo que se llama VJ art.

Loops, montaje paralelo, lenguaje fragmentado, reiterativo e “insertado” con mensajes y slogans o feedbacks son los elementos más perceptibles de esta sintaxis —recursos que sintetizaban el propio concepto de vídeo arte a lo largo de los 80s y 90s. La edición de efectos de transición, coloración, estéticos y de duración en tiempo real posibilitada por los equipamientos digitales de edición y exhibición, confieren al proceso de ejecución y a la estética resultante una supuesta renovación. Asociados al contexto de la música electrónica, estos artificios generan flujos de comunicación en estado bruto, en procesos que incorporan la imperfección y reverberan junto al público en situaciones donde el control de la enunciación narrativa no siempre se hace sentir como preponderante. Los formatos audiovisuales pautados por la manipulación en vivo encuentran un espacio cada vez mayor, tanto en sitios específicos (clubes, fiestas, raves, shows, festivales) como en espacios protegidos que tradicionalmente abrigan proyectos de arte (museos, galerías, teatros y centros culturales).

## **5. Interfaces de Simulación**

Las nuevas interfaces de manipulación de imágenes y sonidos aportan manipulaciones típicamente analógicas. Por más que muchos procuren formas de interactividad fuera del ordenador (el término out-of-the-box se suele emplear en ese sentido, aunque posee connotaciones interesantes) es curioso observar cómo los DJs y VJs prefieren adoptar técnicas asociadas a tecnologías datadas antes de la era digital —como mantener las referencias a los pickups del vinilo, por ejemplo.

En presentaciones de imágenes en vivo de todo el mundo, en listas de discusión o en sitios de referencia de la cultura de los audiovisualizadores (VJCentral, Audiovisualizers, VJing, VJBR) vemos crecer lo que podrían llamarse las “interfaces de simulación”, algo observable tanto en lo que se refiere a las interfaces físicas (Human Computer Interfaces – HCI) como a las interfaces gráficas (Graphic User Interfaces – GUI).

Por un lado tiene sentido que los software de producción de vídeo utilicen como referencia y metáfora en sus GUIs las viejas moviolas de cine, en tanto estas siempre fueron sistemas no-lineales por naturaleza, cuya practicidad y concepto sólo dejarán de ser empleados en los sistemas lineales de edición del tipo A/B Roll. Por otro lado, una



invención más o menos reciente como el Final Scratch posee un sentido de anacronismo curioso. Se trata de un aparato que hace que las músicas disponibles en un ordenador sean reproducidas como si estuviesen en un vinilo<sup>4</sup>, permitiendo el cambio de rotación, scratch, avanzar, retroceder y otras manipulaciones con la mano ya conocidas entre los DJs. Se trata esencialmente de una interfaz analógico-digital, que no se limita únicamente a la música sino que también existe para imágenes.

Como lo ha señalado Lev Manovich (1998), estas referencias son claramente culturales y por eso mismo se basan sobre todo en la apropiación de técnicas preexistentes. El fenómeno se caracteriza menos por el desafío de buscar nuevos lenguajes a partir de nuevas tecnologías, que por el empleo de nuevas técnicas para la reproducción de procedimientos analógicos, de contextos pre-digitales. Esto refuerza quizás la idea de que cualquier tecnología, sea sofisticada o no, siempre emplea cualidades anacrónicas, basadas en medios anteriores. No sin razón Manovich sostiene que los ordenadores son máquinas de simulación y nada más natural que simulen otros medios, antiguos o no.

## **6. Medios Digitales e Hipernarrativas en el Espacio Físico de la Performance (Interactividad e Interfaces Analógico-Digitales en Arenas Personalizadas)**

Entre las diferentes nociones de interactividad que se han delineado desde la introducción de los nuevos sistemas tecnológicos, hay una búsqueda incesante de mecanismos que involucren procesos físicos, sensoriales y/o gestuales. Sistemas donde el propio ordenador activa dispositivos situados en ambientes y espacios físicos remotos son cada vez más comunes (un ejemplo inmediato son los medidores de velocidad implementados a través de cámaras fotográficas, que activan el envío de multas). De forma similar, las nuevas tecnologías de la imagen abrirán formas realmente nuevas de manipulación y formulación de una narrativa más permeable al espacio físico. Software como Keyworx, Isadora, Image/ine, Max/MSP-Jitter o los mismos Director y Flash, normalmente asociados con el sincronismo electrónico-musical en plateas y performances escénicas, son utilizados cada vez más en performances en vivo con vídeo.

Desde la perspectiva de la producción de narrativas interactivas, el sincronismo entre eventos virtuales y acciones físicas puede acontecer de forma integrada en un espacio cinemático actualizado también en función del público presente. Si las marcaciones sonoras pueden generar automáticamente pulsos visuales, o si el propio público puede

---

<sup>4</sup> Fabricado por Stanton, conocida marca de equipamientos de audio, el sistema viene con un par de vinilos especiales que almacena los códigos referentes de las músicas encontradas en un ordenador.

desencadenar acontecimientos en el plano de la imagen y el sonido, ahora el “performer” se puede dedicar a una especie de regencia general de los varios instrumentos que componen esa orquestación. Más allá de eso, la concepción del sistema en si se torna cada vez más un diseño complejo de interfaces y gestión de los medios. Estos espacios se conectan con la idea de instalación, en el sentido que “se busca una exploración de la capacidad significativa del espacio en sus articulaciones con las posibilidades sensoriales”<sup>5</sup>, promovida por la proximidad física del público con los performers y demás espectadores e interactores, como con la obra y sus materiales y soportes— computadoras, proyectores, televisores, cámaras, pantallas, iluminación, elementos escénicos, entre otros.

Esos ambientes, que remiten a una inmersión distinta del cine tradicional, nos sugieren la existencia de una nueva noción de “participación” que renace a partir de la utilización de nuevas interfaces físicas, en “arenas” personalizadas y flexibles.

## **7. Remix, Reprocesamiento y Filmes de Bancos de Datos.**

En esta sección se discuten cuestiones ligadas al reposicionamiento de la autoría en el contexto de los medios digitales. En el campo audiovisual, las experiencias de manipulación de imágenes anteriores al contexto tecnológico actual se potenciaron con la aparición del aparato digital como herramienta ideal para el ejercicio radical de las posibilidades de duplicación, reproducción y muestreo. Se entienden también como imágenes los datos digitales, los códigos y las informaciones numéricas que pueden adquirir innumerables y nuevas formas de representación (no sólo visuales). Los formatos que permiten la búsqueda y el acceso no lineal como los DVDs, se tornan cada vez más propicios a la incorporación en la narrativa de recursos que permiten una reorganización de las secuencias, con múltiples planos y ángulos de cámara. De la misma forma, el surgimiento de los llamados filmes de bancos de datos proporciona nuevas posibilidades de acceso al contenido expresivo de una obra, no sólo de forma no-lineal sino también mediante mecanismos y procesos totalmente diversos de organización de la información digital en tiempo real, implicados en obras que se muestran como únicas en lo que se refiere a la fruición por parte del espectador-usuario. Tales trabajos pueden adquirir fisonomías tan diversas como una instalación, un vídeo para ser visionado individualmente en un ordenador (mediante HD o DVD-ROM), una

---

<sup>5</sup> Observaciones mencionadas en el proyecto de tesis de Rodrigo Minelli “Laboratório de signos – As video instalações sensoriais do feitoamílos como experiência de produção de significações” (2004), inédita.

pieza para ser vista en la web o incluso en una sala de cine, dependiendo de los recursos utilizados. Los trabajos que siguen estos principios son cada vez más comunes, y se van transformando en referencia para otros que siguen. Uno de ellos es *Soft Cinema: Navigating the Database*<sup>6</sup>, desarrollado por Lev Manovich. Como se trata en realidad de una forma de disposición de un banco de datos, algunos programas tornan ese proceso algo bastante simple. El Sistema Korsakov, desarrollado por Florian Thalhoffer en 2000 cuando aún era estudiante de la cátedra de narrativas interactivas de la Universidad de Artes de Berlín, es uno de esos software gratuitos que ayudan a descifrar algunas de las cajas negras creadas por la industria. Como en otras herramientas de organización de bancos de datos, el autor del trabajo puede atribuir a las secuencias una serie de palabras claves que funcionarían como los atractores reales de los planos.

Esta sección propone pensar en torno a los paradigmas que surgen a partir de los nuevos procedimientos de elaboración y fruición de esas narrativas.

## **8. Sistemas Autónomos y “Generativos”**

El concepto de Arte Generativo<sup>7</sup> coloca en jaque no sólo al autor sino también al propio público. Existen distintos modelos asociados a narrativas desarrolladas mediante estos recursos. Es común una simulación algorítmica de personajes para crear micro-universos que obedecen a leyes establecidas a partir de conceptos de inteligencia artificial, como sucede en juegos como *The Sims*. La narrativa emerge a partir de la interacción de los personajes, en situaciones que reproducen la previsibilidad del comportamiento humano. Un aspecto curioso es que, al contrario de lo que se podría imaginar, los filmes generativos, por ser inherentemente improvisaciones, tienen una afinidad natural con la representación de la naturaleza imprevisible de los diálogos y acciones. A pesar de estar próximos a la lógica de los juegos de simulación de realidades, el concepto encuentra resonancias también en el circuito audiovisual, que utiliza procesamientos aleatorios o inputs “orgánicos”. Son trabajos que se “regeneran” y adquieren complejidad independientemente de las entradas (auto-generativos). A pesar de no ser exactamente una novedad en el campo del arte —pues el concepto ya fue explorado inclusive por artistas no conectados directamente con las ideas de inteligencia artificial o manipulación de datos digitales— continúan incomodando a críticos y curadores ansiosos por alguna estabilización de los conceptos ligados a las

---

<sup>6</sup> Disponible como DVD-vídeo con un libro de 40 páginas, The MIT Press, 2005.

<sup>7</sup> Conforme a lo definido en [Generative.net](http://www.generative.net) ([www.generative.net](http://www.generative.net))

tecnologías de la imagen. Las cuestiones involucradas aparecen como resultados de una revolución digital que se mueve bien debajo de la superficie del gran cine e incluso de las artes visuales. En un mundo que permite la revolución infinita ¿tiene sentido que las imágenes tengan dueño? Para muchos pensadores, la idea de autoría se vacía (Benjamín, 1934; Lazzaratto, 1996; Cameron, 1995; etc.). Para otros, se transforma radicalmente en un conjunto de acciones orquestadas por el propio público (Couchot, 2003; Manovich, 1998; etc.).

## **9. Blogs, Flogs<sup>8</sup> y Vlogs<sup>9</sup>: Circuitos Existentes y en Vías de Existir.**

Consideremos la actual inundación de gadgets y aparatos seductores, cargados de promesas de eliminar las distancias entre lo “real” y sus representaciones, promoviendo el ideal de una intimidad fácil y segura. Esos dispositivos prometen anexar a nuestra memoria todos aquellos pequeños detalles y tiernos momentos que probablemente olvidaríamos.

Las tecnologías de la intimidad están cambiando la forma en que nos relacionamos normalmente en nuestro mundo, acortando de forma dramática las fronteras entre lo público y lo privado. Una serie de factores “colaboran” con eso: las nuevas tecnologías digitales, desde los teléfonos móviles a los ordenadores que se pueden vestir, desde los medios con posibilidades táctiles (interfaces hápticas) a los instrumentos de comunicación instantánea y los más recientes y “persuasivos” sistemas basados en la posición y localización del usuario (medios locativos). Son dispositivos que nos seducen con la promesa de una “intimidad segura”, como si ese fuese el camino protegido para relacionarnos con la dura realidad de las grandes metrópolis. Sin embargo, tales mecanismos de mediación no siempre van acompañados de autenticidad. Bajo la influencia de la virtualidad o no, una serie de acontecimientos proponen a la “realidad” como un mero discurso, un discurso que se forja como “real”, moldeado por estéticas que se travisten de real pero que buscan en la realidad un sustrato para sus

---

<sup>8</sup> Flog/Phlog: A photography blog, picture log or simply a photblog or even simpler phlog, is a web application which contains periodic posts containing user-taken [photographs](#) on a common [webpage](#). These posts are often but not necessarily in reverse chronological order, from the date when the photograph was taken. Fuente: Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/Photolog> - visitada el 10/12/2005.

<sup>9</sup> Vlog: A vlog or video blog is a [blog](#) (short for [weblog](#)) which uses [video](#) as the primary content; the video is linked to within a videoblog post and usually accompanied by supporting text, image, and additional meta data to provide context. Blogs often take advantage of [RSS](#) for syndication to other web sites and aggregator software (RSS readers). With the inclusion of [RSS Enclosures](#), which provides the ability to attach media files to a feed item/blog post, it is possible to bypass the mainstream intermediaries and openly distribute media to the masses via the Internet. Vlogs typically take advantage of this [technological](#) development, just as [audioblogs](#) have in recent years via the [podcast](#) boom. Fuente: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vlog> - visitada el 10/12/2005.

productos, mercaderías y servicios. Es claro además que nuestra noción de “realidad” en la sociedad occidental contemporánea está fuertemente influenciada por la abrumadora abundancia de imágenes (incluidas las audiovisuales) producidas diariamente por los medios. En este contexto, los blogs se constituyen hoy en vehículos de una supuesta “legitimación”. Son al mismo tiempo un fenómeno inspirado en la realidad, capaz de dar poder al punto de vista “común”. Son auténticos en la medida en que sugieren una descentralización del pensamiento institucionalizado. Durante la última Guerra de Irak, por ejemplo, fueron las fuentes más confiables de información, un registro directo del sufrimiento de los civiles y del pueblo herido. Atestiguan la potencialidad de lo “ordinario” como contraposición al momento en que los vehículos constituidos no son más una ventana abierta a la realidad (uno de los propósitos de la CNN). Las ventanas audiovisuales de hoy serían los blogs, flogs y vlogs<sup>10</sup>. Cuando queremos conocer las opiniones supuestamente más espontáneas y auténticas en torno a un asunto, recurrimos a ese mundo que hasta hace poco se encontraba por debajo de la superficie de los medios. Como obras audiovisuales poseen un parentesco muy próximo a los trabajos que dieron vitalidad al concepto de vídeo-diario a lo largo de los 80s y 90s, como los de George Kuchar y Sadie Benning. Con base en referencias como esas, se puede identificar un segmento de microcines que dan voz a narrativas extremadamente personales, portadoras de situaciones íntimas, que pueden hacerse universales o no.

## **10. La Difusión como Estrategia y el Circuito como Obra**

Las tecnologías digitales aplicadas a la producción de imágenes permiten hoy que personas que nunca tuvieron acceso a los procedimientos de punta puedan compartir una franja del escenario de la producción audiovisual. No se trata exactamente de una “democratización de los medios de acceso”, sino de brechas que se abren para que puedan ensayarse nuevas posibilidades de enunciación. Pero es en el campo de la difusión donde los cambios más radicales ocurren. Cada vez es más común encontrarse con trabajos de desconocidos que utilizan las redes tecnológicas como forma de hacerse notar, como estrategias de divulgación o por su disponibilidad *on-line*. Se trata de situaciones que permiten, por ejemplo, que un trabajo que tenía dificultades para llegar a un público, posiblemente limitado a festivales específicos y segmentados, pueda alcanzar, por una serie de confluencias, circuitos de mayor visibilidad y en algunos

---

<sup>10</sup> Se pueden encontrar ejemplos de estas narrativas en un gran número de páginas de artistas, como Fran Ilich (<http://delete.tv>), NachoDuran (<http://www.feitoamouse.com.br/videoblog/index.htm>), Jimpunk (<http://544x378.free.fr/> WebTV).

casos hasta *mainstream*. Cada vez que esto sucede se percibe una pequeña revolución: la aparición de nuevas sensibilidades, formas diferentes de experimentar el género audiovisual o nuevos patrones estéticos derivados de esos formatos.

En otro ámbito de las estrategias de utilización de las redes se encuentran proyectos donde la producción visual se confunde con su propia forma de distribución y diseminación. Proyectos recientes de Antoni Abad como los canales Taxi, Gitano y Prostitutas<sup>11</sup> son un ejemplo de cómo la viabilidad esencial del trabajo se genera en su propia producción. Descrito por el artista como un proyecto de “comunicación audiovisual celular para colectivos sin una presencia activa en los medios de comunicación preponderantes”, estos sitios funcionan como *blogs*, pero potenciados por la espontaneidad de una comunidad que no tendría acceso a determinados medios si no fuese por la existencia del proyecto del artista. En este proyecto, las cuestiones típicamente ligadas a lo audiovisual ceden su espacio a las conexiones formadas por la red instaurada por el trabajo. Los participantes son los propios emisores; el proyecto suscita reflexiones sobre las formas de interacción de realidades no siempre permeables entre sí, y sobre la potencialidad del individuo como representante de grupos y comunidades al margen de la sociedad. Aquí también se produce la conmoción del universo privado, y nuevamente se observa una propuesta donde “producir” se transforma en “publicar” (en el sentido de volver público), en lo que constituye una vertiente muy valiosa en la sociedad mediada en la que vivimos.

## **METODOLOGÍA DE TRABAJO Y EVALUACIÓN**

La metodología de trabajo se realiza mediante la consulta de los contenidos que se encuentran en el campus virtual de la especialización.

Los procesos de evaluación del curso se realizan mediante el uso de “Múltiple-choice”. Se confeccionan cuestionarios de opción múltiple para que cada alumno vaya completándolo de manera individual y online. De esta manera, cada clase tiene su cuestionario, el cual alumno deberá responderlo, teniendo una cierta cantidad de intentos para resolver las preguntas solicitadas. Las dudas que el alumno tenga sobre los puntos de la evaluación, como de los mismos contenidos, podrá consultarlas en las horas de tutoría.

---

<sup>11</sup> Puede accederse a estos trabajos de manera *on-line* a través de la URL del artista: [www.zexe.net](http://www.zexe.net)

Al finalizar el módulo a distancia se realizará una evaluación final integradora por escrito, que consistirá en la redacción de un ensayo sobre temas abordados sobre Los cursos. Se apuntará a que las evaluaciones fomenten la capacidad de síntesis, de reflexión y de comunicación de las ideas.

### **MODALIDAD DE TRABAJO**

Cursado a distancia a través de plataforma Moodle.