

Por un cuarto cine, el webdoc en la era de las narraciones digitales

Murúa Losada, Gonzalo

Resumen:

El artículo propone una breve revisión desglosando dos aspectos esenciales del aparato cinematográfico moderno: la psicología y la ideología. ¿Qué mueve al espectador moderno a ver películas? ¿Se trata de una necesidad impuesta por el capitalismo salvaje? ¿O tal vez una necesidad psicológica que el cine viene a suplir? Son algunos interrogantes que se responden en los dos primeros apartados del texto. Hoy en día hemos entrado en un mundo donde el texto fílmico ha sido resignificado por los nuevos modos de ver posmodernos y consecuentemente por las nuevas tecnologías. El espectador como lo conocíamos atraviesa cambios, el último vestigio que teníamos de esta

mutación fue analizada por Pino Solanas y Osvaldo Getino que reconocen un nuevo espectador-actor en las proyecciones del documental *La hora de los hornos* (1968). Ante las nuevas narrativas hipertextuales de la posmodernidad, cabe preguntarnos qué sucede con los nuevos espectadores que enarbolan la bandera del control textual en los nuevos soportes hipermediales, en particular los webdocs. Además, es necesario enmarcar el webdoc como parte de los “nuevos cines”¹ analizándolos como posible herramienta de cambio.

Palabras clave: Webdocs - posmodernidad - hipermedios - espectador.

(*) Licenciado en cinematografía con orientación en compaginación (FUC). Desde el 2011 se desempeña como productor independiente y director en su productora Imaginario Films (ex Obsidiana Films) habiendo ganado varios subsidios en el INCAA para sus producciones. En su tesis de grado “El pixel hace la fuerza. Narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones” desarrolla con profundidad temas vinculados a los nuevos de ver posmoderno, tópico que engloba también su tesis de Maestría en Cine Documental (FUC) que actualmente se encuentra finalizando.

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 62



Centro de Estudios en Diseño y Comunicación
Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo, Buenos Aires.

ISSN: 1668-0227

Cine documental

Año XVII, Junio 2017, Buenos Aires,
Argentina | 152 páginas

descargar PDF

ver índice de la publicación

Ver todos los libros de la publicación

compartir en Facebook



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

1. Atravesar el viento: piezas del aparato cinematográfico en la modernidad

De por sí detectar el origen del cine suele ser problemático, tendiendo a ser reducido al mero análisis del origen y evolución de determinados dispositivos que permiten la aparición de la cámara. Ciertos análisis se consideran válidos o más objetivos al acercarse a una (falsa) pretensión positivista siendo corroborados mediante hitos, fechas, nombres y lugares pero evitando los verdaderos motivos que resultan desafiantes a la hora de encarar una investigación. Así como el cine se pensaba un artilugio, un imposible que revive a los muertos, surgido de la artesanía y del espectáculo de feria, pensar en darle un status preciso y cuadrado a su surgimiento es como intentar atrapar el viento con las manos. En técnica e ideología, Comolli afirma: La historia del cine es la historia del sentido que el cine permite leer en el mundo, gracias a la articulación que esa historia efectúa entre evoluciones técnicas y variaciones de sentido. Si tal o cual novedad técnica aparece, se difunde y cae en desuso, no es el azar de los inventores sino en función de convergencias, intereses identificables. (2010, p. 134) Como mencionaba, se ha tendido a reducir la aparición del cine al invento de la cámara, concepción errónea ya que la cámara es un elemento dentro de la puesta en escena que depende de la correlación de otros factores técnicos como la iluminación, escenografía, vestuario, sonido, montaje, etc. Además, la puesta en escena tampoco puede definir al cine en su totalidad, Metz al respecto elabora el concepto de aparato cinematográfico: [...] Se refiere a la totalidad de las operaciones interdependientes que disponen la situación de visionado del cine que incluyen: 1) la base técnica (efectos específicos producidos por los diversos componentes del equipamiento fílmico, que incluyen: cámara, luces película y proyector); 2) las condiciones de la proyección de la película (la sala oscura, la inmovilidad implicada por estar sentado, la pantalla iluminada al frente, y el haz de luz que es proyectado desde detrás de la cabeza del espectador); 3) la misma película como (que implica diversos mecanismos para representar la continuidad, la ilusión de espacio real y la creación de una impresión de realidad verosímil); y 4) la maquinaria mental del espectador (que incluye procesos perceptuales conscientes así como inconscientes y pre-conscientes) que le constituyen como sujeto de deseo. (Stam, 1999, p. 168) De estos elementos me interesa desarrollar, por un lado el nacimiento del cine a partir de la creación del espectador –“sujeto inconsciente de deseo” (Stam, 1999, p. 168)– y por el otro el origen técnico ligado a la ideología de la modernidad.

1.1 El espejo de Aladino, reflejo y deseo en la espectación

El espectador se cruza con el cine en algunas ocasiones: se perciben en los destellos del cronofotógrafo y se sientan próximos en una función de teatro óptico. Cansado de su jornada alienante durante el auge del capitalismo moderno, “desposeído de sí mismo, de su tiempo, de sus gestos, el trabajador también va a ser despojado de sus sueños por la industria naciente del espectáculo” (Comolli, 2010, p. 62). Un día, agobiado por el exceso del trabajo durante el salvaje capitalismo taylorista, se dirige a la feria a “llenarse los ojos” y es ahí donde detrás de las barracas consume su amor con el cinematógrafo. La fecha y lugar de la boda es incierta, hay rumores de Estados Unidos y Alemania pero finalmente transcurre en el Grand Café (Francia) en 1895. Temeroso por el momento, ignora las imperfecciones de la mágica proyección: fuertes latidos que son empapados con el sonido molesto del proyector, ojos ansiosos que igualan el rollo de fílmico, saltan y se mueven.

Esta unión consciente a partir de la falla, no solo permite constituir una primitiva sintaxis cinematográfica sino también la fe del espectador en el aparataje cinematográfico.

El aparato cinematográfico pone en el centro al espectador, sujeto inconsciente de deseo. La invención del cine, como menciona Comolli, no es más que la invención del espectador, “Los hermanos Lumière no inventaron nada más que eso. Por otra parte, todo estaba más o menos descubierto por mil inventores aquí y allá; todo, menos el espectador, ese ser social que se sustrae voluntariamente del espectáculo de la vida vivida, para aislarse, solo con otros, en una sala oscura”. (Comolli, 2007:290) Recuperando lo que mencionaba al inicio, la clave es pensar en el momento constitutivo del cine en la modernidad. El deseo del espectador resulta un elemento indispensable para el éxito del cine. El cinematógrafo original lejos está de la perfección tecnológica, viene a completar la satisfacción de semejanza, ahora en movimiento, duplicación de la nueva ciudad moderna, del movimiento del capitalismo. Bazin retoma ese deseo que se basa en el deseo de semejanza en Ontología de la imagen fotográfica menciona: De ahí que el fenómeno esencial en el paso de la pintura barroca a la fotografía no reside en un simple perfeccionamiento material, sino en un hecho psicológico: la satisfacción completa de nuestro deseo de semejanza por una reproducción mecánica de la que el hombre queda excluido. (Bazin, 2008, p. 03) Comolli, por otro lado, señala que es un: “[...] deseo y necesidad de liberarse de sí mismo, deseo de ir a todas partes, deseo de ubicuidad de transformismo, de disfraz de carnaval”. Es como si el cine hubiese al aparecer, el cine tiene todo eso tras de sí. [...]. Ese sueño que los impulsaba a ir a una sala oscura para ver y celebrar, de ser necesario con espanto, el poder separado de una representación del mundo que fuera “como la vida misma” y no fuera la vida misma [...] (Comolli, 2010, pp. 69-70) Más allá de la voluntad del espectador, las condiciones de la proyección de la película (segundo elemento del aparato cinematográfico), están configuradas de forma tal que, como establece Baudry, simulan el estado de sueño y en un estado de “regresión artificial”². Nos encontramos en la sala de cine a oscuras, inmóviles, con ciertos sentidos apagados, regidos por un código de creencia (acercamiento producido por el deseo). La anulación de tres sentidos (tacto, gusto y olfato) en términos de Bettetini está prevista en el mismo texto y se completa a través de una prótesis simbólica que compensa la falta de acción permitiéndole ingresar a lugares excluidos en las posibilidades naturales.

El cine nace de una simulación movida por el deseo donde la diferencia ha sido borrada, suturada por el espectador. “Diferencias indispensables para que se cree la ilusión de continuidad, de paso continuo (movimiento, tiempo)” (Baudry, 1974, pp. 58-59). El acercamiento de la diferencia estará a cargo del sujeto, que sin hacerse cargo conscientemente de su rol en el proceso, acerca la narración tanto en términos de sintaxis fílmica como en el nivel de la historia. La continuidad entonces queda en manos del espectador.

Más allá de la presencia del sujeto como instancia discursiva y generador de sentido, es importante destacar el juego de ausencias que se establecen en su interior. Metz por su parte se encarga de hablar del ausente, ya no a través de las condiciones de proyección sino de la “técnica de lo imaginario”, que se erige en algo que no está allí, en un ausente que gira en torno al soporte fotográfico, en el juego de la puesta en escena que sobrepasa la realidad.

La instancia del espejo de Lacan, donde el niño por primera vez percibe su cuerpo y constituye su yo diferenciado de la imagen de la madre, ha sido tomada tanto como Metz como por Baudry para conceptualizar el cine moderno: La fundamental añagaza del Yo, la marca duradera del espejo que aliena al hombre a través de su propio reflejo, que lo convierte en doble de su doble, la subterránea persistencia de la relación exclusiva con la madre, el deseo como puro efecto de carencia y anhelo sin fin, el núcleo inicial del inconsciente (rechazo original). Cómo dudar de que todo esto no se reactive con los juegos de ese otro espejo constituido por la pantalla cinematográfica, en tal aspecto un auténtico postizo psíquico, una prótesis de nuestros miembros originalmente disyuntados. (Metz, 2001, p. 20) (la cursiva es mía).

Un constante juego de reflejos estructura lo cinemático, juego de reflejos que se aloja en el mismo mecanismo de funcionamiento del dispositivo de captura (cámara, juego de óptica) y reproducción (proyector): la pantalla que refleja al sujeto viéndose percibir (mas nunca a él mismo), la puesta en escena que nos devuelve nuestra propia mirada, nuestra propia posición en el mundo (reflejo espectadorial). Juego de presencias que reflejan la ausencia, lo oculto en lo visible; de realidad y sueño; de espacio-tiempo que se oculta entre mi Yo y la negación del mismo. Juego del doble saber, de saberse doble: “En suma, el espectador se identifica a sí mismo como puro acto de percepción (como despertar, como alerta): como condición de posibilidad de lo percibido y por consiguiente como una especie de sujeto trascendental, anterior a todo hay.” (Metz, 2001, p. 65) En este punto podemos percibir los aspectos ideológicos del cine que se vale de la psicología del sujeto moderno –y éste a la vez ha aprovechado la propia dispersión del cine para ocultar el encuentro consigo mismo– para asegurar su éxito.

1.2 Un monstruo perspicaz: cine e ideología

El cine surge en un mundo en pleno auge de la industrialización y el avance del capital. El progreso de la industria se ve reflejado en grandes hitos como la invención de la máquina de vapor, una de las más importantes innovaciones de la Revolución industrial. Dada la desmedida “evolución” industrial lo que se podía concebir como un pensamiento relacionado a lo rural (tranquilidad, artesanía, control propio del trabajo, oficios, etc.) se ve casi suprimido por el pensamiento industrial. Lo primordial en la modernidad es la producción, ya no existe un criterio del trabajador por sobre la materia prima: es la materia prima junto con la máquina quien comienza a dominar al hombre.

El capitalismo fue un fenómeno mundial a finales del siglo XIX, en 1850 sólo existía en Inglaterra y en Francia (el 10% de la población mundial trabajaba en el marco de producción).

Nace un nuevo método de organización industrial que estructuraría la vida y caracterizaría la alienación moderna: el taylorismo. El objeto de la nueva metodología era aumentar la productividad y evitar el control que el obrero podía tener en los tiempos de producción, provocando una baja en los costos de producción porque significa una reducción de los salarios, muchas empresas, para estimular el volumen de trabajo disminuyen el salario pagado por cada pieza. El trabajador comienza a ser despojado de sí mismo y a fusionarse con la máquina, la mente se separa del cuerpo, una suerte de cyborg zombie que cumple los cometidos de su amo: producir.

La modernidad trae entonces una nueva experiencia, de lo fijo se pasa a lo dinámico, de lo estático al movimiento, no sólo en el trabajo sino también en la vida diaria y el individuo.

La vorágine productiva traspasa por ósmosis a la ciudad, las condiciones de infraestructura cambian, la calle comienza a nacer, el espacio reproduce la velocidad, el movimiento se sobrepasa a sí mismo, se vuelve histórico. “Ser modernos es encontrarnos en un entorno que nos promete aventuras, poder, alegría, crecimiento, transformaciones de nosotros y del mundo y que, al mismo tiempo, amenaza con destruir todo lo que tenemos, todo lo que sabemos, todo lo que somos”. (Berman, 1991, p. 01) El arte, por su parte, muta por completo con la llegada del capitalismo, el artista por primera vez se ve abolido del vínculo con su mecenas, se encuentra sólo en el mundo, despojado de una mirada segunda que lo aprisiona pero también lo contiene. Justamente bajo estas condiciones capitalistas, según Lunn, “el arte se ha convertido en gran medida en una forma del trabajo

alienado a través de su reducción casi total a la calidad de una mercancía en el lugar del mercado [...] Su creación ha dejado de ser un proceso en que el artista desarrolla el yo y humaniza la naturaleza para convertirse en un medio de mera existencia física". (Lunn, 1986, p. 25) El capital continúa su expansión, el proyecto ideológico capitalista domina el mundo y el trabajador se ve asechado por la rueda de montaje, que nos remite a Tiempos Modernos³ donde la alienación se pone en escena en un momento diferido del hecho real, consciencia del inconsciente. La máquina, hermana menor del hombre, gatea y golpea a las clases dominantes, la hegemonía intenta amoldarla a su cometido. Entre los golpes y las caricias está la masa, confundida por el movimiento y la vorágine necesita dispersión mientras que el capital necesita legitimación, primeros parpadeos en la constelación del cine.

El movimiento comienza a alojarse no sólo en la ciudad a través del trazado urbano o la disposición móvil sino también a través de híbridos como el autómatas⁴. Dicho invento resulta particular dado que reproduce el movimiento a través de pequeños mecanismos, muchos de ellos imitan la forma humana, el deseo del hombre por ser atravesado por el movimiento en carne propia se ve reflejado en estos pequeños actos. Los artistas invocan lo dinámico fusionando su arte con la magia del artesano, esta unión representa otro relámpago en la constelación del cine.

El descubrimiento que precede las condiciones técnicas del cine es denominado persistencia retiniana, que se conocía con siglos de anterioridad. Los inventores no se interesan por el movimiento hasta que su universo simbólico (atravesada del pensamiento, la constitución psicológica y los intereses ideológicos, etc.) los inclina a la necesidad de ello.

En términos ideológicos se puede afirmar que el capitalismo encuentra un aliado perfecto en el cine (al menos en aquel primer cine), resulta una máquina que reproduce el movimiento que ya ha atravesado al sujeto, simula la misma lógica que la cadena de montaje y dispersa al espectador alienado. Baudry destaca el carácter ideológico de lo que él denomina aparato base mencionando que el cine está [...] destinado a obtener un efecto ideológico preciso y necesario para la ideología dominante –crear una fantasmaticación del sujeto– [...] colabora con marcada eficacia en el mantenimiento del idealismo. [...] La ideología de la representación como eje principal que orienta la concepción de la ‘creación’ estética y la especularización. (Baudry, 1974, p. 63) El aparataje psicológico ya por un lado juega con el borramiento del sujeto retrotrayéndolo a su encuentro primero con el yo (situación de debilidad, de confusión, de acercamiento de la diferencia). En ese mismo nivel se encuentra actuando la ideología, forzando al sujeto a ser atravesado por el movimiento, en su debilidad, en su sueño, en los brazos de su madre, le inyecta su propia lógica para reproducirla en todos los estados.

El cine se convierte en el elemento perfecto para cerrar la idea del dominio de lo visual: se convierte en un arte de masas que no requiere pertenecer a un círculo para acceder a ella y su entendimiento no requiere conocimientos previos (por ejemplo, no es necesario saber leer, hay que tener en cuenta la baja tasa de alfabetización durante el nacimiento del cine). El capital sabe y entiende que puede ser la vía principal de ejercer un sistema de dominación perfecto, extiende el dominio de la información por medio de la vista dado que el “75% de la información que ingresa en el cerebro lo hace desde los ojos” (Youngblood, 1970, p. 62). Hoy en día, ver es aceptado culturalmente como sinónimo de entender, la visión es garantía de realidad, de transparencia, de “entendimiento de mundo”, incluso las imágenes fotográficas o de video se toman como prueba fiel en el sistema de derecho. No obstante, ¿Qué sucede con los cambios de pensamiento en la posmodernidad? ¿La

ideología sigue haciendo uso del cine? ¿Sigue teniendo la misma potencia y el mismo éxito? Suspenderé estas preguntas que responderé en el próximo apartado.

1.3 Monstruo de tres cabezas, definiciones y contrastes

En su texto *Hacia un tercer cine: Apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo* (1969), Pino Solanas y Octavio Getino realizaban una taxonomía de 3 cines puntuales que coexisten y no necesariamente se dan de forma pura. El texto fue escrito basándose no solo en la ideología puntual de los autores vinculados a la izquierda, sino también en las experiencias del Grupo de Liberación de la exhibición del film propio *La hora de los hornos* (1968), proyectándolo de forma clandestina en sindicatos, universidades y fábricas.

Un primer momento del cine, de carácter industrial, aliado con el espectáculo y el entretenimiento es distribuido internacional y comercialmente, como la cinta taylorista: [...] Como bien diría Glauber Rocha, dieron lugar a un cine de imitación.

La inserción del cine en los modelos americanos, aunque solo sea en el lenguaje, conduce a una adopción de ciertas formas de aquella ideología que dio como resultado ese lenguaje y no otro, esa concepción de la relación obra-espectador, y no otra [...] el hombre solo es admitido como objeto consumidor y pasivo: antes que serle reconocida su capacidad para construir la historia, solo se le admite leerla, contemplarla, escucharla, padecerla.

(Solanas-Getino, 1968, p. 06) La evolución se constituye torcida, el capital fuerza el ocultamiento del dispositivo, construye un molde psicológico triádico (alienación-fetichismo-deseo), el aparato base encaja, el artificio gusta, el cine emprende su marcha hacia el espectáculo. A nivel de la praxis este modelo se identifica con el cine de Hollywood de carácter dispersivo. Contrario a esta figura existen otros films que se presentan como particulares y los autores no desarrollan, son cines que resistieron, cines de presentación (contrarios a los de representación como paradigma occidental), de generación de imágenes mentales, de un espectador participante, es el caso del cine soviético que a través de ideas innovadoras en el montaje (Eisenstein, Pudovkin, Kulechov) pretendieron romper dicha estructura lineal (montaje dialéctico), pero, por motivos que no analizaré, no resistieron el duro embate del capital, como si el dispositivo mismo ya estuviera empapado por la maldición capitalista de dominar la mirada, constituyendo una paradoja con el mensaje que se transmitía.

Getino y Solanas advierten no sólo un mando ideológico del cine de espectáculo sino también desde los aspectos de la producción, donde el mismo cine estadounidense impone sus modelos técnicos para retroalimentar el capital financiero. Resulta evidente en los procesos actuales desde el rodaje (cámara, equipo de sonido, material virgen, etc.), los procesos de post producción (normas y estándares de trabajo de procesos en la cadena de post, islas que se ajustan a esos modelos, etc.) y hasta la proyección (salas habilitadas que deben cumplir requisitos técnicos de sonido e imagen, posición de butacas, etc.) donde estamos regidos por normas provenientes de Estados Unidos.

Por otro lado, un segundo cine está más vinculado ya no tanto a un carácter espectral sino a un cine que, sin emanciparse por completo de sus orígenes, se constituye como arte conectada con la noción de autor. La característica de este cine está ligada a una imagen que no se ancla como un algo simbólico-liso que se revela por la proyección al momento de la espectación, sino más bien que apela al dispositivo aprovechando su

carencia, como imaginario mismo, como reflejo en una imagen diferenciando algo que no está allí, jugando con su carácter representativo. La denominación inscrita en la modernidad como “cine de autor” se ha caracterizado teniendo presente la firma del artista, genio moderno cuya mirada de mundo que no pretende ser encubierta sino más bien puesta en crisis a través del film. Las películas dentro de esta categoría tienden a poner en duda la verdad de la visión, deslizan los significados entre las imágenes significantes apelando a las significaciones mentales, a los significados revelados: “Este segundo cine significa un evidente progreso en tanto reivindicación de la libertad de autor para expresarse de manera no estandarizada, en tanto apertura o intento de descolonización cultural”. (Solanas-Getino, 1969, p. 07) Cuando el segundo cine comienza a tomar envión olvida y niega su origen como espectáculo de feria, intenta competir con el primer cine, romper sus estructuras. Sin embargo, encuentra la imposibilidad en el sistema mismo, no puede romper lo que lo mantiene con vida, ni atacarlo con las mismas armas que él mismo diseñó.

El tercer cine, impulsado por el Grupo Cine Liberación a finales de los años 1960, aborda una nueva forma de ver el cine en el seno de la posmodernidad. Los autores realizan la taxonomía mencionada para llegar a la conclusión de que resulta imposible mantener la estructura del aparato cinematográfico desde su captura hasta su distribución. Finalmente, rescatan un nuevo modo de cine, donde el espectador disperso e inmóvil en su butaca pasa a ser actor: [...] El film es el pretexto para el diálogo, para la búsqueda y el encuentro de voluntades [...] Importan [...] las conclusiones que ustedes puedan extraer como autores reales y protagonistas de esta historia. Las experiencias por nosotros recogidas, las conclusiones, tienen un valor relativo: sirven en la medida que sean útiles al presente y al futuro de la liberación que son ustedes, para que ustedes lo continúen. (Getino-Solanas, 1969, p. 18) Pero este cambio de pensamiento en los autores es un particular que se actualiza en un quiebre del paradigma moderno. Anteriormente la categoría temporal reinaba pero ahora el tiempo se suspende, se agrieta y el cine que se levantaba sobre esa cuarta dimensión entra en crisis. El espacio posmoderno, la hiperrealidad, empiezan a incomodar al espectador en su butaca, que ya no puede contenerlo.

2. Espejo plástico, cine posmoderno y simulación

Una vez revisado el concepto de cine moderno, su esqueleto en forma de espectador y su éter en forma de ideología, es importante recuperar las nuevas formas posmodernas de narrar y sumergirse en los nuevos soportes e hibridaciones hipermediáticas.

Llegada la posmodernidad, el espectáculo transforma la realidad en plástico, el espectador cinematográfico se encuentra algo desilusionado, “todo parece programado para la desilusión del espectador, a quien no se le deja más constatación que la de ese exceso de cine que pone fin a toda ilusión cinematográfica” (Youngblood, 1970, p. 85). El cine ya no representa ni juega con la representación. Más bien, a partir del avance de la técnica, la ilusión que lo constituía se quiebra, el hechizo que nos hacía construir desde la diferencia se rompe. A través de los motion graphics y los efectos especiales la imagen sintética “hiperrepresenta” la realidad, falsa pretensión de un imaginario implantado, una prótesis que ya no puede cumplir una función simbólica sino más bien simular la muerte de la muerte misma, falso imaginario que fuera de nosotros no logra nuestra identificación. En términos de Baudrillard: La ilusión se marchó en proporción a esa tecnicidad, a esa eficiencia cinematográfica.

El cine actual ya no conoce ni la alusión ni la ilusión: lo conecta todo de un mundo hipertécnico, hipereficaz, hipervisible. No hay blanco, no hay vacío, no hay elipsis, no hay silencio; como no los hay en la televisión, con la cual el cine se confunde de una manera creciente a medida que sus imágenes pierden especificidad. [...] Cuanto

más nos acercamos a la definición absoluta, a la perfección realista de la imagen, más se pierde su potencia de ilusión. (Baudrillard, 2006, p. 14) La cultura del simulacro posmoderna reproduce la condición de imposibilidad del sujeto: el arte simula, la vida simula, la política simula, el capital se erige frente a estas fantasmagorías.

El sujeto queda separado, escindido con la relación que lo unía al objeto moderno, su unidad es sólo una ficción del lenguaje. El sujeto, despojado de la relación, tironea para no convertirse en un objeto más. Por otro lado, el objeto no puede (ni quiere) restituir al sujeto a la relación que los unía puesto que no existe, es una simulación vacía: Todo esto, compatible con el hambre única en la historia de los consumidores de un mundo transformado en meras imágenes de sí mismo, apetito de pseudo acontecimientos y espectáculos. Para tales objetos podemos reservar la concepción de Platón del simulacro, la copia idéntica de la que jamás ha existido un original. (Jameson, 1996, p. 62) El objeto escindido del sujeto es puesto en el centro de la escena, la mirada no nos es devuelta, el film pasa en la sala vacía, se atrofia la visión por el cine de espectáculo. Como un niño que podía ver las auras⁵ en un pasado pero que ahora sólo ve espacio vacío, el cine se vuelve un artificio sin sentido (trascendente) para el espectador actual. La capacidad se reduce a una instancia dispersiva que responde al mero entretenimiento, los paisajes son bellos, la técnica hermosa, la definición cada vez más elevada y el arte comienza a ocupar un lugar de belleza, el arte parece volver al péndulo del mito del eterno retorno mimético, a la transparencia de la representación que las vanguardias negaban. El cine comercial pareciera ganar la batalla, destruye el espejo, lo vuelve plástico, el reflejo es difuso y se confunde con el objeto, espectador que pierde la habilidad que había despertado con un segundo cine. La potencia constitutiva, el arte en movimiento de masas, perece, el segundo cine se convierte en un arte de élites especializadas, se institucionaliza cerrándose en festivales y ciclos, se emparenta con las artes plásticas, con los conceptos meta textuales que necesitan explicar la obra desde la justificación más que por la experiencia misma (tanto espectacular como autoral). A partir de la lógica del simulacro se achata la imagen, se vuelve televisiva: Al transformar antiguas realidades en imágenes televisivas, hace algo más que limitarse a repetir la lógica del capitalismo tardío; la refuerza y la intensifica.

Los grupos políticos que pretenden intervenir activamente en la historia y modificar lo que de otro modo sería una actitud pasiva no pueden sino lamentar y censurar una forma cultural de adicción a la imagen que con la transformación de su pasado en espejismos visuales, estereotipos o textos, impide de hecho todo sentido práctico del futuro y del proyecto colectivo. (Jameson, 1996, p. 64) El espectador moderno ha muerto, un nuevo espectador surge, espectador que al igual que el cine posmoderno busca restituirse en el mundo, formar parte, cartografiarse a sí mismo⁶.

El capital actúa en consecuencia, intenta amoldarse a esa nueva lógica, se adelanta a producir nuevos medios participativos asegurándose la reproducción de sí mismo. ¿Cómo reaccionar ante un enemigo que nos ha dado una máscara para que nos disfracemos de él mismo? Imagen terrorista.

El sujeto ahora activa directamente los textos, así como el cine fue en sus inicios masivo internet también lo es (¿primer internet?), ahora queda aprovechar la grieta encontrando la brecha.

2.1 El aparato cinematográfico como imposibilidad, narraciones en el ciberespacio

En la posmodernidad, entran en crisis las narrativas clásicas lineales que se basan en una forma de leer centrada en una estructura dramática que privilegia, mediante estas tensiones y distensiones, un conflicto central.

Como analizamos anteriormente, los nuevos modos de ver surgen de una tensión dialéctica entre pensamiento (psicología del espectador) e ideología que son impulsados y a la vez impulsan nuevas tecnologías. Estos procesos no pueden separarse tan fácilmente ya que uno es eco del otro, tienden a cruzarse y reforzar sus lógicas mutuamente en un complejo entramado. La tecnología, por ejemplo, puede resultar impulsada en un primer momento por la ideología; sin embargo, el sujeto puede apropiarse de esta primera para producir cambios significantes y paulatinos de pensamiento a través de su propia ideología.

La linealidad clásica cambia a partir de la lectura de corte postestructuralista, el análisis de la narrativa da un giro en tanto la narración ya no está encadenada al mero análisis lingüístico de corte cientificista. Umberto Eco analiza una nueva forma de ver el relato donde se necesita la “interpretación cooperativa en el texto narrativo” (Lector in Fabula). El texto no es algo que está allí en el mundo independiente del lector, sino que precisa de un sujeto que lo actualice, que lo active, que le dé vida: un sujeto de la enunciación. “En la medida en que debe ser actualizado, un texto está incompleto. Por dos razones. La primera no se refiere solo a los objetos lingüísticos que hemos convenido en definir como textos, sino también a cualquier mensaje, incluidas las oraciones y los términos aislados. Una expresión sigue siendo un mero *latus vocis* mientras no se la pone en correlación, por referencia a determinado código, con su contenido establecido por convención: en este sentido, el destinatario se postula siempre como el operador (no necesariamente empírico) capaz, por decirlo así, de abrir el diccionario a cada palabra que encuentra y de recurrir a una serie de reglas sintácticas preexistentes con el fin de reconocer las funciones recíprocas de los términos en el contexto de la oración”. (Eco, 1993, p. 74) La narrativa cobra un nuevo sentido, amplía sus horizontes, ¿Pero qué sucede con el autor de estos nuevos textos abiertos? ¿Cuál es el alcance de la obra? Barthes y Foucault agregan a la fórmula la figura del autor resaltando la necesaria desaparición o muerte del autor contemporáneo.

Para Barthes el autor es una categoría moderna, que está relacionada con la entrega de la firma como marca del genio y tiene que desaparecer para que exista el lector como agente reconstructor. El autor estaría conectado con la relación de prestigio “visible” que responde a valores antiguos y que, además, escribe ideas que le son ajenas a él, pertenecen a la cultura, a la ideología, a los textos que lo atraviesan. Sería una suerte de mago, de conjurador que invoca diferentes textos y los fusiona en una nueva dimensión. Dentro del capitalismo tardío el autor sigue teniendo presencia, contradictoriamente, en tanto contribuye a reproducir el capital, a lucrar bajo un nombre, lo que Barthes denomina “imperio del autor”.

Foucault, en tanto, arguye que el autor y la obra no son categorías fijas, sino que el autor es una especificidad, así como el sujeto, y no tiene una descripción definida. Dicha figura surge en el momento de individualización de la historia de las ideas. Para que el autor deje de existir, es indispensable concebirlo como algo que no se identifica con una exterioridad, la escritura es un juego que va más allá del autor y va más allá de las reglas que él mismo puede controlar. El autor no es responsable de sus textos ya que opera mediado por lo que se denomina transdiscursividad.

Estas nuevas ideas no serán mera casualidad: una revolución tecnológica que conecta nuevos dispositivos como la televisión están en pleno crecimiento. El texto posmoderno, revalorizado por Barthes como un algo no computable ni reducido a las jerarquías genéricas de la “buena literatura”, “dilatatorio respecto del significado” se ubica dentro de la categoría espacial (posmoderna), oponiéndose a la temporalidad (moderna). La narrativa, por extensión, reproduce la espacialidad, explota en infinitos fragmentos, en infinitos *lexias* o *scriptons* renunciando a cualquier tipo de jerarquía. El sujeto tiene como voluntad “cartografiar” el relato, “linkear” (vincular), activando

los elementos constitutivos del conjunto para formar una historia, a este tipo de texto se lo denomina hipertextualidad. Se crea entonces un texto con límites difusos y que como afirmaría Derrida, se desbordaría sin cesar.

Cuando Ted Nelson usó por primera vez el término “hipertexto”, apuntaba a un texto que pudiera ser leído a base de las elecciones del lector sin seguir la propuesta del escritor, valioso por su “dinamismo, indeterminabilidad, transitoriedad, maniobrabilidad y funcionamiento del texto (en función al usuario)” (Vilariño Picos-González 1996, p. 20). Este nuevo texto entonces permitiría una manera distinta de leer [...] si el texto en formato de código permite dos maneras básicas de lectura homolineal (siguiendo linealmente las rutas prefijadas) y la lectura heterolineal (o tmesis), la estructura hipertextual, que radica en la existencia de nodos y enlaces, sólo permitirá una de esas lecturas: la lectura hiperlineal, estos es, la improvisada selección de rutas en una estructura de red. (Aarseth, 2006, p. 96) Por otro lado, el surgimiento de las tecnologías que materializan esta noción de hipertexto no resultan algo meramente casual. Con la llegada de la computadora las narrativas entran en un ciberespacio que posibilita cumplir los sueños hipertextuales a través de internet.

Podemos afirmar que en el mundo posmoderno las narraciones han cambiado, Janet Murray se ha encargado de dar cuenta de las características de las mismas, sin entrar en la interesante teoría que desarrolla me interesa mencionar dos formas que han adoptado las estructuras narrativas digitales.

La estructura laberíntica se relaciona con la narrativa clásica de los cuentos de hadas: “Su atractivo como historia y estructura de juego perdura porque deriva de la combinación de un problema cognitivo (encontrar el camino) con una motivación emocional simbólica (enfrentarse a lo desconocido y terrible)” (Murray, 1999, pp. 143-145). Cuando trasladamos este tipo de historia a la computadora encontramos, por ejemplo, videojuegos donde el propio jugador encarnará un personaje y dependiendo del camino que elija alterará la narración, los mismos resultan “inmersivos” es decir, sumergen al jugador en una nueva realidad, anulando lo que hay a su alrededor y llegando a identificar su persona por el personaje que está manejando.

La estructura rizomática se asemeja más a la narrativa hipertextual donde, al igual que el rizoma Deleuziano, la narración está dada en forma de raíz y cada núcleo narrativo puede estar conectado con cualquier otro. Para algunos teóricos esta forma puede resultar una experiencia frustrante para su lectura al no haber una “jerarquía”. Otro desafío para la experiencia rizomática es encontrar un soporte que la contenga ya que se ha encontrado que su lectura infinita “es la clave de su naturaleza tranquilizadora”. (Murray, 1999, p. 147) Finalmente, las historias multilineales han demostrado hasta el momento ganar la carrera al combinar los elementos positivos de ambas formas, por un lado podemos trazar cierta linealidad pero haciendo uso de varias líneas que no se organizan de una forma jerárquica: Este formato es tranquilizador para tratar un hecho conflictivo porque deja mucho espacio para expresar emociones opuestas. Nos permite dispersar reacciones complejas e intensas en muchas líneas derivadas para no tener que sentir de golpe todo el peso de la tristeza. La historia electrónica multilineal logra una forma dramática coherente convirtiendo nuestro miedo en una estructura de exploración y descubrimiento. (Murray, 1999, pp. 147-149) La investigación de los autores mencionados deja en evidencia la imposibilidad del aparato cinematográfico de satisfacer la inquietud del espectador posmoderno.

3. Vientos de cambio, hacia un cuarto cine

Teniendo en cuenta lo que se ha visto hasta el momento podemos afirmar que el mundo actual que conocemos es producto de numerosos cambios. Los espectadores modernos mutaron y se han apropiado de una nueva lógica digital. Las series televisivas, en un movimiento lúdico, se han acercado más a los videojuegos desarrollando tramas multilineales más asemejadas a este último (gammification⁸): Por otro lado, series televisivas como *Lost* o *The Wire* (Simon, HBO, 2002- 2008) y films tan populares como *Matrix* (Wachowski, 1999-2003), *Avatar* (Cameron, 2009) y la reciente *Origen* (Nolan, 2010) tienen en común que parecen invitar al espectador a explorar un mundo narrativo, más que a descubrir la resolución progresiva de una trama concreta [...] En la narrativa popular contemporánea, cada vez tiene más peso un tipo de experiencia narrativa diferente: la experiencia inmersiva de exploración de un mundo [...] Encontramos aquí también conexiones interesantes con los juegos y, sobre todo, con los videojuegos, ya que estos más que contar historias ofrecen a los usuarios experiencias de descubrimiento y adaptación a mundos desconocidos. (Pérez, 2012, p. 07) No debemos tomar esta noción de nuevo espectador/usuario como una solución a todos los males posmodernos ni como a un sujeto superador de la modernidad. Como fue desarrollado varios teóricos mencionan la cooperación (carácter interactivo) en las formas artísticas, donde el significado se completa por el mismo espectador, o incluso se trazan determinados trayectos mentales mediante operaciones intelectuales. El espectador del primer cine (relacionado con el Star System⁹), “[...] estaba obsesionado y trataba de emular el cuerpo de la estrella, al usuario del ordenador se le exige seguir la trayectoria mental del diseñador de los nuevos medios” (Manovich, 2001, p. 61). En la lógica cooperativa del dispositivo duerme una potencia mucho más profunda: activar, mover, puede ser un motor de cambio, pero también en el movimiento mismo podemos perdernos en una vorágine dispersiva. La solución se encuentra en el dispositivo, en nuestras narices, pero también se encuentra, como siempre, un contrapeso del cual la ideología hace uso. Como el cine alguna vez fue una herramienta para el cambio y luego terminó siendo (como mencionamos antes) un primer o un segundo cine, lo mismo puede pensarse con los (no tan nuevos) nuevos medios. Varios autores señalan esto con preocupación, los nuevos medios sigue amoldándose a la lógica del capitalismo tardío. La tecnología pareciera moverse en la dialéctica control/libertad, según Marshall “entender la cibernética nos permite comprender cómo el tipo de interactividad que proponen los ordenadores (que trabajan con el modelo cibernético) se basa en integrar a la persona dentro de los objetivos del sistema y conservar la información de su actividad. La cultura de los nuevos medios implica vivir en este mundo cibernético del control o, como mínimo, potencialmente controlable.

(Marshall, 2004, p. 19).

El juego de la ideología posmoderna pareciera no respetar la ley principal de la actividad lúdica: acatar las reglas. La ideología pretende imponer el universo de sus reglas a los jugadores que sin su consenso juegan al juego virtual en lo real. Es indispensable reconocer la condición de posibilidad que nos ofrece la ciber-jugada, aceptando la existencia de sus reglas y ganando la partida desde dentro, la victoria no puede ser negada en el campo de juego.

Luego de este análisis cabe preguntarse cuál es el papel del cine en la era de la muerte de éste.

Resulta escandaloso pensar que en realidad el cine ha muerto desde hace tiempo, la palabra cine incluso ya no puede dar cuenta de sí misma en el mundo digital. El cine ya no remite al cinematógrafo ni al mundo analógico del material fílmico. Estamos en presencia constante de un código binario que se expande por contagio a todas las disciplinas artísticas.

Cine de ficción y documental tienen el mismo origen, nacen como dice Comolli como el cine monstruo. El desarrollo del documental, aunque silencioso, ha pisado fuerte en cuanto a los cambios ideológicos y de pensamiento en el mundo, a diferencia de la ficción no teme enunciar sus protestas ni necesita desplazarlas silenciosamente a modo de subtextos.

El uso de la tecnología por parte de los documentalistas siempre tendió a la experimentación de nuevos dispositivos, por cuestiones de accesibilidad y comodidad en los procesos de rodaje y post producción, el documental tiene una trayectoria con los medios digitales mayor que la ficción. Asimismo las exigencias en cuanto a técnica, que muchas veces terminan representando las ideas de Baudrillard del arte posmoderno como simulacro vacío, ha sido menor en el documental que se interesa más en reflejar su pretensión de verdad a través de modalidades variables¹⁰ que entretener (primer cine) o transmitir mensajes a través de subtextos inscriptos en una gramática más compleja (segundo cine). La noción de tercer cine que surge en el documental posmoderno como una manifestación de los cambios que desarrollé, *La hora de los hornos* (1968) del Grupo Cine de Liberación ya contempla la necesidad de exceder la sala de cine y abrir el debate luego de la proyección. La clandestinidad y anonimato caracterizan el momento de la espectación, sin embargo, el film sigue siendo disparado desde el dispositivo mismo del cine, la inmovilidad e inacción del espectador se encuentran liberadas al final de la proyección, el dispositivo cae por su propio peso. Aunque en diferentes contextos, esa clandestinidad y anonimato que producían tal excitación en el momento de la proyección del tercer cine, hoy se encuentran en nuestras vidas cotidianas, el Ello¹¹ freudiano que surge a través de los avatares en las redes sociales, usuarios de videojuegos, etc. vuelven a ponernos en un status de clandestinidad en un mundo virtual que nos ofrece la posibilidad de encontrar una brecha, los documentalistas nuevamente reinventan su posición en el mundo a través de nuevos materiales denominados webdocs.

Su origen data de la televisión, Entre los más destacados, se encuentran algunas aplicaciones interactivas desarrolladas por la BBC, que permitían escoger entre dos narraciones – con dos niveles distintos de dificultad–, así como responder a preguntas relacionadas con el contenido del documental. Aplicaciones de este tipo, que se ofrecían a través de algunas redes de televisión por cable o plataformas de satélite, se ofrecieron junto con algunas de las grandes series producidas por la Unidad de Historia Natural de la cadena británica, como, por ejemplo, *The Life of Mammals* (2002). En esta serie, los usuarios de la aplicación interactiva podían elegir, en cada programa, entre tres situaciones, cada una de las cuales les llevaba a diferentes contenidos (*Broadband Bananas*, 2002). (León-Negredo, 2014) Lo primero que pensamos cuando alguien menciona la palabra webdocs es que está alojado en un sitio web. No obstante, esta noción es errada, ya que el texto digital debe contemplar un modo donde la activación que estará en manos de un usuario, en términos de Murray debe ser participativo (una de las características claves en las narraciones digitales).

El grado de participación, en algunos casos, excederá el mero hecho virtual y se extenderá a la conformación del mismo texto donde los usuarios a modo colaborativo contribuyen con sus videos para conformar la historia. Al respecto se ha realizado ya una taxonomía de los distintos documentales que han surgido: “Aston y Gaudenzi (2012) distinguen cuatro modos evolutivos del documental interactivo como género: conversacional (entre usuario y ordenador), hipertextual (navegación entre opciones predefinidas), participativo (los usuarios generan parte del contenido) y experiencial (exploración desde un determinado espacio físico)”. (León-Negredo, 2014) Los documentales web cada vez más proporcionan mayores niveles de inmersión, “remedando”¹² ciertos elementos de artes que se han valido de la interactividad para crear sus obras, es el caso de los videojuegos. Por ejemplo el webdoc *Le Défi des bâtisseurs* (2012) hace uso de la cámara subjetiva explorando determinados

espacios y recibiendo mensajes instantáneos en un submenú al igual que el género de videojuego denominado FPS (First Person Shooter)¹³ donde la exploración se da de igual manera y accedemos a misiones, mensajes de otros personajes, armas y características a través de submenús.

Nuevos vientos de cambio se aproximan, las nuevas formas documentales muestran una nueva cara de la expresión artística del entorno digital, un híbrido interesante entre cine, televisión y videojuegos. El webdoc acerca públicos disímiles: algunos nacidos en la posmodernidad, otros que se incorporan al lenguaje digital; remite al primer momento del cine de masas donde el dispositivo tenía un gran alcance. Por lo tanto, los documentales en línea, se convierten en un formato que excede el mero entretenimiento restituyendo las consecuencias estéticas perdidas a partir de la participación interactiva.

Notas

1. Aunque resulte contradictorio seguir llamándolo cine 2. Todo el aparato cinematográfico se activa para provocar esta simulación: es en realidad una simulación de una condición de sujeto, una posición del sujeto, un sujeto y no la realidad” (Baudry, 1980:60) 3. Tiempos modernos (Modern Times) es un largometraje de 1936 escrito y dirigido, por Charles Chaplin, que fue también el actor principal. Esta película muestra un reflejo de las condiciones desesperadas de las cuales era víctima un empleado de la clase obrera en la época de la Gran depresión, en la visión dada por la película, por la eficiencia de la industrialización y la producción en cadena.
4. Autómata, del latín *automāta* y este del griego *αὐτόματος* *autómatos*, ‘espontáneo’ o ‘con movimiento propio’. Según la RAE, ‘máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado’. Un equivalente tecnológico en la actualidad serían los robots autónomos. Si el robot es antropomorfo se conoce como androide.
5. En teorías metafísicas se afirma que los niños pueden ver las auras pero cuando comienzan a crecer dejan de verlas ya que se encuentran atravesados de la cultura y la falta de fe en la magia.
6. Esto explica también la tendencia del documental a la autoetnografía, el autorretrato y las formas de representación del cuerpo en el arte contemporáneo.
7. Palabras que utilizamos para describir grupos de objetos.
8. El sitio web oficial “gamification.org” define gamification como «El proceso de integrar los mecanismos de los juegos en entornos no lúdicos para conseguir más participación y fidelidad por parte del público, además de crear más diversión».
9. Era el sistema de contratación de actores en exclusividad y a largo plazo utilizado por los estudios de Hollywood en la denominada época dorada de Hollywood para asegurarse el éxito de sus películas.
10. Taxonomía que realiza Bill Nichols para analizar las diversas formas de representación documental: Expositiva, observacional, interactiva / participativa, reflexiva, poética y performativa.
11. El Ello es la parte primitiva, desorganizada e innata de la personalidad, cuyo único propósito es reducir la tensión creada por «pulsiones» primitivas relacionadas con el hambre, lo sexual, la agresión y los impulsos irracionales.

12. Remedación (remediation) que retoma el planteo de la convergencia de lenguajes y medios que se contaminan entre sí, yendo más allá de la contaminación e imbricación sino pensando en el diálogo que se genera entre los medios, en la interacción entre ellos que produce nuevos espacios híbridos. La remedación es definida para los autores como la “representación de un medio dentro de otro medio” (Bolter y Grusin, 2000, p. 45).

13. Los videojuegos de disparos en primera persona, también conocidos como FPS (siglas en inglés de First-Person Shooter), son un género de videojuegos y subgénero de los videojuegos de disparos en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista.

Bibliografía

Baudry, J. L. (1974). Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base. Buenos Aires: Nueva Visión.

Bazin, A. (2008). ¿Qué es el cine? Madrid: RIALP.

Baudrillard, J. (2006). El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas. Buenos Aires: Amorrortu.

Berman, M. (1991). Todo lo sólido se desvanece en el aire. Madrid: Siglo Veintiuno.

Comolli, J. L. (2007). Ver y Poder. Buenos Aires: Nueva librería.

Comolli, J. L. (2010). Cine contra espectáculo seguido de Técnica e ideología (1971-1972). Buenos Aires: Manantial.

Delany, P.; Landow, G.; Clément, J.; Aarseth, E.; Pajares Tosca, S.; Moulthrop, S.; Joyce, M.; Douglas, J.; Bolter, J. D. (2006). Teoría del hipertexto, la literatura en la era electrónica. Madrid: Arco.

Eco, U. (1993). Lector in fabula, la cooperación interpretativa en el texto narrativo. Barcelona: Lumen.

Jameson, F. (1998). El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío. Valladolid: Trotta.

León, B. y Samuel, N. (2014). Una nueva página para el viejo sueño interactivo. Recuperado de: http://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es_ES&id=2013102313530001&activo=6.do Lunn, E. (1986) Marxismo y modernismo. México, Distrito Federal: Fondo de Cultura Económica.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge (MA): MIT Press.

Marshall, D. (2004). New Media Cultures. Londres: Arnold Publishers.

Metz, C. (2001) El significante imaginario. Barcelona: Paidós.

Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta. Barcelona: Paidós.

Pérez, O. (2012). Ludificación en la narrativa audiovisual contemporánea. Recuperado de:
http://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012102312160001&activo=6.do
Solanas-Getino (1969). Hacia un tercer cine: Apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo. Recuperado en: <https://www.scribd.com/doc/47785176/Hacia-Un-Tercer-Cine-Octavio-Getino-y-Pino-Solanas>.

Stam, R. (1999). Teorías del cine. Barcelona: Paidós.

Youngblood, G. (2012). Cine expandido. Buenos Aires: Eduntref.

Abstract:

The article proposes a brief review on two essential aspects of modern cinema: psychology and ideology. Why do modern audiences go to cinema? Is it a need imposed by capitalism? Or It is maybe a psychological need that is satisfied by cinema? Nowadays film texts have new meanings given by postmodernism views and new technologies.

Old audiences are changing. Facing new hypermedia narratives of postmodernism we may wonder what happens with those new audiences that fly the flag of text control in hypermedia and specially in webdocs (web documentaries). Besides, it is necessary to frame the webdoc considering it as a "new cinema" and analyzing them as a posible tool of change.

Key words:

Webdocs - postmodernism - hipermedia - audience.

Resumo:

O artigo propõe uma breve revisão que decompõe dois aspectos essenciais do aparato cinematográfico moderno: a psicologia e a ideologia. Que motiva ao espectador moderno a assistir a filmes? É uma necessidade imposta pelo capitalismo selvagem? O talvez uma necessidade psicológica que o cinema vem para remediar? Estes interrogantes respondem-se nos primeiros apartados do texto.

Hoje, o texto fílmico foi re-significado pelos novos modos de ver pós-modernos e conseqüentemente pelas novas tecnologias. O espectador atravessa câmbios, o último vestígio desta mutação foi analisado por Pino Solanas e Osvaldo Getino que reconhecem um novo espectador-ator nas projeções do documental A hora dos fornos (1968). Ante as novas narrativas hipertextuais da pós-modernidade, é preciso perguntar que acontece com os novos espectadores que estimulam o controle textual nos novos meios hipermediais, especialmente os webdocs. Também, é preciso enquadrar o webdoc como parte dos novos cinemas, analisando-os como possíveis ferramentas de mudança.

Palavras chave: webdocs - pós-modernidade - hipermeios - espectador.

Por un cuarto cine, el webdoc en la era de las narraciones digitales fue publicado de la página 89 a página 105 en Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 62