

El lenguaje de discursos visuales – audiovisuales aplicados a las pantallas de los espacios públicos y lugares de tránsito.

Por el Profesor Luis Campos

Presentación:

El presente ensayo está dirigido a analizar los lenguajes de los discursos visuales – audiovisuales aplicados en las pantallas de los espacios públicos y lugares de tránsito.

Hay indicios de lenguajes propios de estas formas de exhibición del cine, el video y el diseño audiovisual, pero: ¿cuales podrían ser los apropiados para la transmisión y exhibición de contenidos comunicacionales, publicitarios, de entretenimiento o de arte? Solo el desarrollo – en constante expansión debido a la profusión de nuevas tecnologías de pantalla – de un *lenguaje y un discurso* pertinente para *la producción de sentido* mediante la imagen en movimiento en las pantallas de los lugares de tránsito.

Debemos ser conscientes de la historicidad las formas de producción de sentido instituidos por la forma de expectación de la Cinematografía Industrial, de Espectáculo o de Arte devenida de la situación de exhibición en la sala teatral ¹. De la misma proviene la vigente forma de codificación llamada Modo de Representación Institucional (Nöel Burch, 1987). Es la forma dominante de construir el relato cinematográfico, televisivo y videográfico contemporáneo en la situación o dispositivo de expectación análoga a la teatral (Caja Italiana) ²: Uno o mas individuos inmóviles frente a una pantalla fija.

Si analizamos las prácticas artísticas, comerciales, publicitarias y escenográficas virtuales en el presente espacio público - que han sido documentadas - y del estado del conocimiento previo en el campo comunicacional y del arte visual y audiovisual, podemos señalar organizaciones morfológicas dentro del cuadro de pantalla, manejo de las temporalidades de percepción de las imágenes y articulación entre las mismas (montaje) pertinentes la situación de pantalla en lugar de tránsito. Una organización de la imagen, tiempo de expectación y sintaxis apropiada para la situación del espectador en los lugares de tránsito.

¹ BAUDRY, Jean-Louis. *L'effet cinéma*. Paris: Albatros. 1978.

² SALVAT, Ricard. *El Teatro, como texto, como espectáculo*. Montesinos Editor. España. 1983

Una producción discursiva que transcurre en un *espacio – tiempo* virtual ante un espectador que se desplaza en un *espacio – tiempo* físico.



Theaters. Hiroshi Sugimoto, 1978.

Fundamentación:

Lo cinematográfico y lo videográfico en su formulación digital avanza hacia formas de exhibición y distribución de contenidos dentro del espacio urbano. Lo vemos en pantallas de gran tamaño en fachadas y medianeras de edificios; insertadas en el mobiliario urbano; en pantallas sitas en lugares de tránsito tales como vidrieras comerciales, *foyers* y *malls*. En un presente período de convergencia³ (de medios y contenidos) observamos un empleo de la pantalla pública para difusión de contenidos diseñados para sala y hogar. Como es constante la evolución de los mismos, es lógico pensar en un consecuente desarrollo y especificación del discurso. No solo en sus formas de enunciación (producto del dispositivo) sino en sus contenidos (producto de su narrativa). Esto sucede ante el despliegue de lo digital como tecnología hegemónica. Sobre este nuevo medio de producción de sentido hay un natural traslado de las gramáticas de los dispositivos previos. Pero también, como Nicholas Negroponte observa, las nuevas tecnologías incluyen nuevos contenidos y un manera diferente de abordar los antiguos contenidos⁴.

³ LA FERLA J. *Relecturas: convergencia y multiplicidad Audiovisual*. En Cine (y) digital. Buenos Aires, Manantial. 2010.

⁴ Significa , al mismo tiempo, nuevos contenidos y una manera diferente al abordar los antiguos contenidos. Se refiere a que la digitalización de los bits ha creado medios intrínsecamente interactivos. Y todo ello conlleva un menor coste, una mayor capacidad y una presencia abrumadora de ordenadores. NEGROPONTE, Nicholas. *Ser Digital*. Editorial Atlántida, Buenos Aires.1995.



Pantallas en Avenida 9 de Julio y Corrientes, en la actualidad.

Acerca de la imagen en movimiento aplicada a la exhibición de gran tamaño en espacios urbanos, museográficos, públicos y de tránsito - sin que necesariamente sea un *no lugar*⁵ –, creemos que es posible determinar las características de articulación de discurso propios de este dispositivo.

Nos referimos a la organización morfológica de la imagen dentro del cuadro; a formas pertinentes de montaje y transición entre imagen e imagen; en la adecuación de sus tiempos de expectación a la situación de tránsito. Dichas modalidades, posibles y presentes dentro de un universo audiovisual en constante evolución, utilizan para la construcción de discursos la misma tecnología de producción. El estudio de su especificidad y necesidad es a partir de la pantalla instalada en el espacio público o de tránsito: Un cambio fundamental en la situación de expectación en casi ciento veinte años de historia de la imagen en movimiento. Las condiciones de percepción, de comprensión, de comodidad; la disponibilidad de *facilities* y *amenities*⁶ que ofrece la situación de sala contemporánea – espectadores frente a una pantalla cinematográfica la cual es reproducida y ampliada frente a la televisión - no es análoga a la de expectación en pantalla pública. Esta situación de espectador en tránsito exige

⁵ AUGÉ, Marc. *Los no lugares, espacios del anonimato*. España. Gedisa. 2000.

⁶ Amenities: Pequeños artículos de aseo personal que se colocan en los cuartos de baño de los hoteles. Hoy día su uso se extiende a servicios (elementos de confort). Facilities.: Edificios o instalaciones que permiten dar un determinado servicio (bar, climatización, piscina,...).

aplicaciones de lenguaje específicas para producir discursos audiovisuales que tengan una narrativa no lineal, que permitan al espectador – asistente - transeúnte entrar y salir a voluntad de la pieza comunicacional u obra, que participen en el devenir de la ciudad sin producir contaminación visual. Muchas de estas pautas constructivas del lenguaje empleado tiene su origen en dispositivos pre cinematográficos ⁷, como ser el ciclorama o la linterna mágica.



Fantasmagorias. Étienne Gaspard Robert (Robertson)Belgica, 1829.

Estaba inscripto en el nacimiento del cine: ante la primera exhibición de los hermanos Lumière, los espectadores estaban de pié y en distintas relaciones espaciales frente a la pantalla. Fundamental la comprensión de las relaciones con el espectador establecidas en la pintura mural y de gran tamaño, en los vitreaux ⁸ y en el diseño de la comunicación vial publicitaria. Y también en la idea implícita de la *visión a distancia* que devino en la televisión (como ser la Cúpula de la Catedral de Florencia, de Filippo Brunelleschi la cual es una referencia visual - e ideológica - en toda la ciudad).

⁷ Ver algunos de estos dispositivos en http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=519

⁸ Según el abad Suger de Saint-Denis (c. 1081 – 13 de enero de 1151), un propulsor del arte arquitectónico gótico, los vitrales le daban la posibilidad de “iluminar las mentes de los hombres a su paso, para que puedan viajar a través de él, a una captura de la luz de Dios”.



Catedral Santa Maria dei Fiori de Florencia

Instalar una idea a través de imagen - movimiento en pantallas de diverso tamaño y en espacios públicos (sean los museográficos o los de circulación masiva) es parte del mundo contemporáneo. Pero los lenguajes de esta expresión no están planteados, todavía no se ha establecido una dialéctica *lenguaje – modo de exhibición* propia del dispositivo público. En estas pantallas aun están presentes los lenguajes de sala de exhibición comercial, de relato cerrado y con una temporalidad que fija la función, que ha reproducido con escasas variantes el complejo industrial de entretenimiento televisivo mediante la grilla de programación.

El mundo audiovisual contemporáneo propone ampliar el campo del diseño y proyecto comunicacional a partir de la determinación de una especificidad: El diseño comunicacional de la imagen en movimiento de las pantallas en lugares públicos y de tránsito. Estamos ante nuevas formas expositivas que producen nuevos sentidos. Estos discursos tienen un lenguaje y diseño específicos para ser percibidos y espectados en pantallas que son situadas en sitios de tránsito, a la vista de la sociedad en su conjunto. Situación de expectación que se desarrolla inexorablemente en una realidad material que deviene en un universo virtual – audiovisual sin solución de continuidad⁹. Es proponer una relación con lo audiovisual ya no en términos de estimulación senso – motriz, ni en relatos cuyas formulaciones llevan implícitas construcciones dicotómicas y desplegadas en el tiempo, que en su enunciación lleven al espectador a abandonar su condición de transeúnte. Podemos encontrar indicios, ejemplos pioneros en el arte visual clásico, especialmente en el *quattrocento*¹⁰. Mas de cien años de

⁹ BENJAMIN, W. *El Flaneur. En Obras, Libro 1 vol. 2*. Abada editores. Madrid. 2008.

¹⁰ ALBERTI, León Battista. *De la Pintura*. Mathema, UNAM. México, 1996.

obra cinematográfica, cincuenta años de experimentación en video y veinte años en desarrollo de tecnologías digitales, fundamentan la especificidad de este lenguaje puramente cinematográfico – videográfico - digital.

Estado de la situación:

La cinematografía ha desarrollado un lenguaje propio que lo ha constituido en un arte y un medio expresivo. Este lenguaje ha sido la herencia, con adaptaciones a su tecnología de distribución y expectación, a otras formas audiovisuales contemporáneas como ser la televisión, el video y medios digitales ¹¹.

Este lenguaje es regido por la concepción industrial de sala, análoga a la teatral, lo que naturalmente obliga a desarrollar una narrativa acorde a esta relación espacio temporal y a los formatos comerciales de distribución, a esta temporalidad dada por las necesidades de disponibilidad de sala para la siguiente función ¹².

La televisión, directa heredera de la narrativa cinematográfica, si bien cambia las idea de distribución (migra a programación), de expectación (es otro formato y tamaño de pantalla) y de percepción (es un dispositivo que emite luz en vez de reflejarla) no abandona su relación espacial con el espectador, manteniendo la temporalidad del relato, pues está al servicio de la grilla de programación. Estamos ante un ciudadano devenido en espectador/consumidor. Se halla ante una pantalla que le ofrece una sucesión de programas, un flujo televisivo que se presenta ante un espectador inmóvil ¹³. Ambos discursos en su versión institucional (Cine y televisión) se encuentran determinados por la duración de función o del horario de programación, conservando el aspecto más ideológico del lenguaje cinematográfico del Modo de Representación Institucional: las relaciones narrativas.

Entonces: ¿se puede afirmar que el lenguaje audiovisual contemporáneo responde más a pautas comerciales que a las características intrínsecas del dispositivo? ¹⁴.

¹¹ RUSSO, Eduardo. *El ojo electrónico: mirada, cuerpo, y virtualización*, en *¿Realidad virtual?* Marta Zatoryi (Comp.). Buenos Aires: GK, 2003.

¹² BURCH, Noël. : *Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico* En *El tragaluz del infinito*. Madrid, Cátedra, 1987.

¹³ LA FERLA, Jorge. *Sobre la Televisión. Aparato y Formas Culturales. La producción Televisiva: Programación y flujo*. En <http://www.sklunk.net/spip.php?article1448> . Consultado el 27/6/2012.

El cine experimental y el video arte son los medios expresivos que proponen la ruptura con las narrativas procedentes de la literatura y de la construcción dicotómica y trazan puentes hacia los lenguajes abstractos del arte y la necesidad de producir nuevos textos visuales - audiovisuales.

El cine experimental produce un ensanchamiento de las normas restrictivas y arbitrarias del cine comercial (género, duración, soporte...). Cada filme experimental se organiza de acuerdo a una lógica que le es propia. Implica, por lo general una narración compleja, fragmentaria, deconstruida o inexistente. Y la concepción del filme aflora a lo largo del filme: experimentación y reflexión, rodaje y escritura van de la mano. También pudiera ser que el cine experimental y el video arte se fusionaran en un *arte del movimiento* ¹⁵.

El medio video representa la posibilidad de desmitificar la retórica de la televisión como medio masivo, y replantear sus estructuras, utopía que la realidad político-económica capitalista se encargó de confinar a prácticas individuales, con muy puntual y escasa incidencia sobre el medio televisivo, como ser el video clip.

El video halla lugar en los espacios de galería de arte y museográficos en vez que los de sala o pantalla televisiva, de ahí la propagación de las variantes video escultura y video instalación, las que así obtendrían legitimidad institucional. La tecnología de proyección hizo que la imagen del video arte supere la estrechez de los monitores para ser proyectada en grandes superficies (ya fueran pantallas o las propias paredes de los recintos de exhibición), para activar con ello las potencialidades sensoriales y la implicación física y psicológica del espectador en las obras. Con esto, la participación del espectador - asistente constituirá, en adelante, un presupuesto fundamental en las prácticas video artísticas.

El espectador –asistente será introducido definitivamente en una experiencia fenomenológica que implica la relación con las dimensiones arquitectónicas de la galería y que trasciende la relación tradicional frontal para transformar la totalidad del espacio en un único campo perceptual - conceptual.

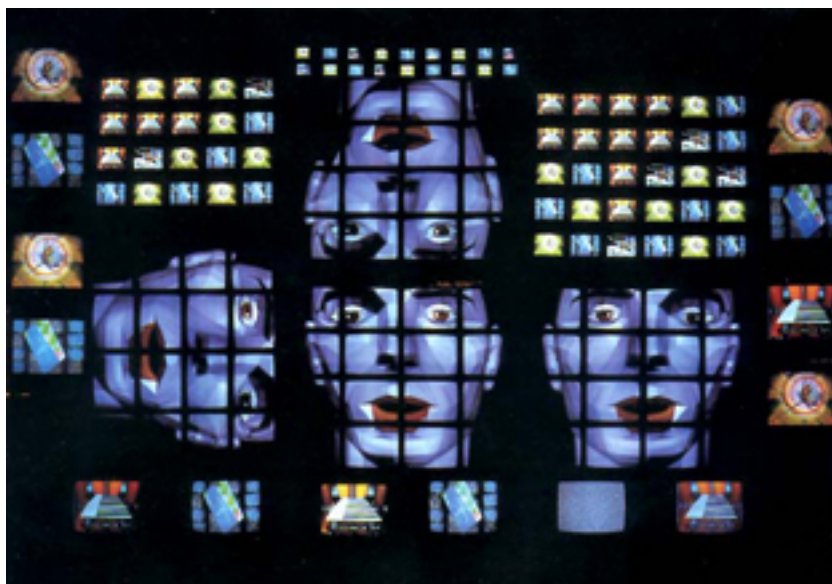
Las propuestas proyectivas del video arte en el espacio de la galería no solo incitarían a la participación del público, al movimiento, al intercambio de múltiples puntos de vista, y al

¹⁴ BAUDRY, Jean-Louis. *L'effet cinéma*. Paris: Albatros. 1978.

¹⁵ *En una proyección, la distancia entre el espectador y la imagen se hace variable en función de la posición de ambos. El visitante puede estar dentro de la obra en un ambiente arquitectónico en el cual la imagen aparece en libertad, sin estar enmarcada por una pantalla; puede fluir por el ambiente, estar en el espacio, reflejarse, fragmentarse, ser suspendida en el aire, proyectarse sobre sí misma o sobre el cuerpo del espectador. Trabajar con la imagen proyectada es trabajar con la esencia de la inmaterialidad; donde antes hubo objetos ahora hay luz; donde antes distancia, ahora hay un espacio vacío.* Carlota Álvarez Basso: Curadora del Centro de Arte Reina Sofía, Texto del Catálogo de la Muestra *Medidas de emergencia*, en Espacio Uno, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Fundación Marcelino Botín, Madrid, 1998.

desmantelamiento de *una única perspectiva frontal*, sino que este, como medio capaz de relatar eventos al mismo tiempo que tienen lugar, también creaba una nueva experiencia de temporalidad. Las propiedades de este modelo de tiempo, basado en la simultaneidad, también constituyen un principio estructural de un modo particular de percepción donde la temporalidad del espacio se integra en una suerte de visión ambiental.

Asistimos a una mayor participación del espectador (en ocasiones, incluso, contra su voluntad consciente, como cuando es grabado por una cámara de vigilancia) y al establecimiento de una variante video artística expresamente concebida para espacios públicos, con la cual se replantean las relaciones entre la escultura y la arquitectura dentro del campo de la pluralidad instalativa. En este sentido, las video ambientaciones - que son cada vez más numerosas y monumentales- y las videoinstalaciones se expanden mas allá de los monitores y se vuelcan decididamente al empleo de gigantescas video proyecciones.



Nam – June - Paik Fin De Siecle II. Whitney Museum Video Installation. 1990.

El video arte propugna entonces un lenguaje audiovisual que se conforma en la indagación de cualquier razón alternativa para sintetizar y articular códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos de lo audiovisual ¹⁶. La historia de los medios visuales – audiovisuales

¹⁶) *Las divisiones, traslaciones, multiplicaciones, serializaciones, reflejos, rotaciones, reducciones y ampliaciones -principios que yacen en la práctica conceptual postminimal- son estrategias desarrolladas por los artistas de los sesenta y los setenta para destruir la definición tradicional del objeto en el espacio. Así, a partir del uso de video instalaciones y múltiples proyecciones y yuxtaposiciones de filmes y videos, e incluso de performances, se consigue crear un modelo todo circundante del espacio, que se presenta discontinuo, heterogéneo y multidimensional.* Chrissie Iles, curadora del Museo de Arte Moderno de Nueva York, Texto del catálogo *Into the Light*. De la muestra *The projected Image in American Art 1964-1977* , Whitney Museum of American Art, New York, Oct. 18, 2001- Enero. 6, 2002.

indicios de construcciones de la imagen para lugares de tránsito en las piezas del pintor cuatrocentista Paolo Ucello; en el trabajo del matemático y arquitecto León Bautista Alberti; la obra del florentino Fra Angélico y también la de Piero della Francesca. La temporalidad del relato desde la experiencia cinematográfica aporta el discurso desde la óptica y del montaje en los pioneros del cine Man Ray y Ferdinand Leger y el pensamiento y el manejo del lenguaje visual - audiovisual del cineasta, fotógrafo y artista conceptual inglés Peter Greenaway. Y si los relacionaremos con los trabajos de algunos artistas del arte del video y de instalación en espacios urbanos, hallaremos mas indicios sobre el lenguaje y las formas discursivas en cuestión. También podemos hallar pautas en la obra pública del video artista coreano Nam – June – Paik; en las proyecciones en frentes y fachadas del artista polaco Krzysztof Wodiczko; en los textos proyectados de la artista conceptual estadounidense Jenny Holzer; en el arte público - político del catalán Antoni Muntadas.



Paolo Ucello. La Batalla de San Romano. Museo del Louvre, Paris



Krzysztof Wodiczko. Fachada National Gallery Varsovie Varsovia, Polonia. 2005



Jenny Holzer, London City Hall, 2009.



Antoni Muntadas, The limousine Project, New York, 1991.

Pauras desde la teoría:

Nos valemos del estudio de prácticas o discursos contemporáneos que utilizan la pantalla como medio y que reflexionan sobre el concepto espacio-tiempo aplicado al entorno público en las últimas décadas del siglo XX y principios del actual, abordando la investigación desde diversas disciplinas y campos del conocimiento. Estas describen y analizan las construcciones históricas de los usos de la imagen involucrada en lo cinematográfico y videográfico, y nos permite estudiar el dispositivo pantalla y sus producciones significantes propias de su uso en lugares de tránsito. Por último, disponemos del análisis de los usos contemporáneos de construcción de los discursos insertos en las pantallas públicas.

Uno de los principales rasgos de la sociedad contemporánea es que ha buscado hacer del entorno público un lugar de convergencia mediática mediante la presencia ubicua y la multiplicación de pantallas electrónicas. A partir de la lectura del joven Marx¹⁷, vemos que su pensamiento convierte al hombre en sujeto de conocimiento y medida de todas las cosas. Este sujeto tiene la pulsión de mirar, pulsión que llevamos inscrita en nuestro ADN, el impulso irrefrenable a no apartar la mirada, a ver cuanto más, mejor. Pulsión escópica centrada en la mirada, relacionada primordialmente a lo imaginario, se configura a

¹⁷ MARX, Karl. *Manuscritos Económicos y Filosóficos de 1844*. Buenos Aires. Ediciones Colihue SRL, 2004.

partir de percibirse a *sí mismo* como una unidad ¹⁸. Derivado de esa pulsión, son perceptibles a través de múltiples pantallas, múltiples realidades paralelas al mundo físico en el que estamos circunscritos. Esta es una de las contribuciones que tienen la *flânerie*, la deriva de lo urbano como práctica metodológica para el conocimiento y la comprensión de los espacios públicos .

Lev Manovich, en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, aborda el tema de la pantalla desde una perspectiva cronológica y también desde el vínculo de ésta con el cuerpo. Deja implícito el papel de la pantalla en relación con la imagen y diversos cambios ligados lógicamente a lo que la imagen ha ido marcando en sus múltiples esquemas. También hace un recorrido por las pantallas manejando momentos paradigmáticos en la historia de las imágenes y por ende de los soportes que las contienen.

Nuestro interés se enfoca en una pantalla frente a un espectador cuya posición ya no es fija sino de tránsito, cuya atención es compartida con el entorno, y a priori, su preter intención no es la de ser espectador sino transeúnte. Pero, debido al nomadismo de imágenes en las pantallas del entorno - espacio público - en un devenir de imágenes: ¿es un transeúnte un visor idóneo de imágenes volátiles o pasajeras en un espacio desterritorializado?

Gilles Lipovetsky afirma que la constante ante este cambio de situación es el fuerte vínculo que hemos creado con las pantallas. Si gran parte de las relaciones que entablamos ahora con el mundo son a través de estos objetos, lo que interesa aquí es exponer en qué consiste esta nueva reconfiguración y proponer nuevas formas de percepción y producción de sentido ¹⁹.

La distribución de múltiples pantallas o maquinas de mirar en el espacio de tránsito puede verse desde la idea de la situación publica de los *peep show*, como antecedente del que cual habla Erkki Huhtamo ²⁰.

¹⁸ En Aumont, Jacques. *¿porque se mira una imagen?* En *La Imagen*. Barcelona. Ed, Paidós. 1992..

¹⁹ Lipovetsky, G; Serroy, J. . Cap. *Un arte ontológicamente moderno*. En *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Ed Anagrama, Barcelona, 2009.

²⁰ HUHTAMO, Erkki. *The Pleasures of the Peephole: An Archaeological Exploration of Peep Media. Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*. Ed. Eric Kluitenberg. Rotterdam/London: NAI/Art Data, 2006.75-155.



Peep Show. The Miniature Theaters. Martin Engelbrecht (1684–1756)

También encontramos en sus estudios el Diorama²¹: las versiones tridimensionales y bidimensionales de la estructura de caja – al estilo italiano - y los contemporáneos desplegables. El Diorama es un artificio para ser espectralizado en tránsito. El Diorama en un contexto urbano - a su decir - *no es como una casa, pero tampoco una pantalla urbana. Es un lugar para el flâneur en tránsito. Interpretar el panorama es seguir caminando / en movimiento. La actividad física en el movimiento fue asumida por el cine, sin embargo, en él, el movimiento se convierte en virtual*. El público está en *movimiento virtual* ante las escenas vistas en el cine. Huhtamo menciona varios ejemplos de estos lugares *flâneur* similares, tales como el Cosmorama²². Pero Huhtamo ve un retorno al movimiento físico en la llegada de los dispositivos portátiles y de la pantalla pública, donde observa que la misma cambia *la identidad de los alrededores*.

La ciudad contemporánea se vive a través de y en pantallas, al mismo tiempo, también es albergue de ellas. Paul Virilio denomina *Ciudad Sobreexpuesta*²³ a una ciudad radicalmente intensa y dinámica, cuyo aspecto es continuamente reconstruido por las pantallas electrónicas.

²¹ The Diorama Revisited: Erkki Huhtamo at Sonic Acts. http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=519

²² Ver Cosmorama de la General Motors *Futurama* 1939 mediante el link <http://bcove.me/574nw3xv>

²³ VIRILIO, Paul. *La ciudad Sobreexpuesta*. En *The lost dimensión*. New York. Ed. Semiotexte. 1991.

Alude a la desmaterialización de la ciudad inducida por el impacto de las tecnologías de la información. Según Paul Virilio, estas tecnologías han alterado la percepción temporal de los seres humanos. El tiempo cronológico e histórico ha dado paso al tiempo real de la pantalla del ordenador y el televisor, donde todo está ahí de manera instantánea. El tiempo real anula la noción de distancia física, ya que cuanto más rápido nos desplazamos por el mundo menos tenemos conciencia de su vastedad.

Desde las teorías cinematográficas, André Bazin en *¿Que es el cine?* expone su idea del cine como *la ventana abierta al mundo*. Su visión de lo cinematográfico es a partir de la *unidad de la imagen en tiempo y espacio* (transparencia, debido a la unicidad del punto de vista). Define el montaje como *guía*, una intervención propia de lo cinematográfico. Y lo opone al *efecto de ambigüedad* que produce la profundidad de campo – sucesivas capas de sentido dentro del plano -, la cual observa como unidad de sentido del acontecimiento dramático generando mayor participación del espectador al percibir la imagen en un relato análogo a la lógica de los sueños. Todo montaje, incluso el mas transparente, produce mínimos efectos de trabajo en el espectador. Lo que interesa para esta investigación de este pensamiento es con respecto a la noción de profundidad de campo en la imagen: ¿es posible pensar en *layers* o capas de sentido creando una realidad virtual cuyo relato sea en profundidad y su lógica de sucesión sea transparente? Bazin continúa diciendo que *la riqueza del plano se crea en el momento en que el espectador empieza a descifrarla*.

Y afirma en conformidad a nuestro análisis: La estrategia de montaje de *la ventana dinámica* coexiste a las modalidades de montaje continuo, paralelo, de ideas o de atracciones, pero no es funcional para la narrativa que exige el cine de estimulación hollywoodense, el cine espectáculo, el cine de sala y con duración determinada por las necesidades comerciales. El *montaje invisible* del cine clásico es ocultar el corte, la costura, en función de la continuidad espacio-temporal. Es en el relato en plano secuencia donde mejor se construye el texto cinematográfico. En esta forma de pensar el cine hallamos indicios de un lenguaje posible para la situación de ingreso y egreso que tiene el transeúnte. Desde la perspectiva de Bazin proponemos. a la distancia, adaptaciones en la concepción espacio temporal del cine para espacios de tránsito, que haga posible el control por parte del público del espacio y del tiempo de expectación.

Ismail Xavier, estudioso del fenómeno de opacidad y transparencia en el dispositivo cine²⁴, nos proporciona herramientas para el análisis de la experiencia del espectador mediante la imagen cinematográfica. Esta da una impresión de realidad: es una reproducción muy fuerte de la apariencia del mundo. Xavier pone el foco en cuestiones vinculadas a la estructura misma del dispositivo imagen – movimiento e imagen tiempo y su vínculo con el espectador. Analizamos la generación de *transparencia* del dispositivo y la situación de *máximo ilusionismo* en la que esta modalidad ubica al espectador. Xavier propone el *efecto-ventana* de la pantalla de cine/opacidad: es el efecto de la pantalla como superficie y lugar evidente de una composición visual. La exploración de la relación entre las tecnologías digitales emergentes y los medios audiovisuales actuales es la aportación del pensamiento de Andrew Darley²⁵. En su obra *Cultura visual digital* encontramos reflexiones acerca del efecto de estos géneros de la imagen sobre las experiencias propias de la cultura visual; y sobre los espacios de consumo de la imagen, sea de expectación o de interacción.

Porponemos realizar una deconstrucción de lo cinematográfico, lo televisivo y lo digital como un dispositivo de dispositivos. Entendemos al dispositivo como un conjunto heterogéneo, que incluye lo lingüístico y lo no-lingüístico: Aparatos, discursos, instituciones, edificios, leyes, proposiciones filosóficas, etc. El dispositivo en sí mismo es la red que se establece entre estos elementos. Tiene una función estratégica concreta y se inscribe en una relación de poder²⁶.

Para nuestro estudio uno de ellos es el estrictamente compositivo y morfológico y cuya paternidad se le atribuye al *quattrocento* (J.L. Comolli, 1972) - donde la mas importante “corrección” tecnológica es la aplicada a la óptica para asemejarse a la perspectiva²⁷--; otro es el verosímil establecido desde lo teatral como lenguaje y devenido de la irrupción del cine sonoro; otro es la producción de sentido a través del montaje – propio del dispositivo cine -; también de los dispositivos distribución y comercialización; y por último los dispositivos de exhibición, de reproducción y de pantalla.

Como objetivos planteamos:

²⁴ XAVIER, Ismail. *El Discurso Cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. Buenos Aires. Manantial. 2008.

²⁵ DARLEY A. *Cultura visual digital*. Paidós Comunicación, Buenos Aires 2002.

²⁶ Giorgio Agamben, *¿Qué es un dispositivo?* Conferencia en la UNLP, 12/10/05.

²⁷ PANOFSKY, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*. Editorial Tusquets. Barcelona, 1999

- 1) Precisar los conceptos, teorías, prácticas artísticas y comerciales, así como también algunos otros discursos contemporáneos que abordan las transformaciones de los lenguajes a partir de la multiplicidad de pantallas.
- 2) El estudio de las principales corrientes teóricas que abordan el tema de la pantalla, su impacto en el mundo contemporáneo y las relaciones que en él se establecen.
- 3) Determinar el papel que tiene la pantalla en el mundo contemporáneo como objeto de representación.
- 4) Analizar la dialéctica espacio público – pantalla y su relación espacio-temporal con los transeúntes – espectadores.

BIBLIOGRAFÍA TEÓRICA:

AUGÉ, Marc *Los no lugares: Espacios del anonimato*. España. Gedisa. 2000.

BAUDRY, Jean-Louis. *L'effet cinéma*. Paris: Albatros. 1978.

BAZIN, André. *¿Qué es el cine?*, Ed. Rialp S.A. Sexta edición. Madrid. 2004.

BONET, Eugeni. *La instalación como hipermedio (una aproximación)*, en Claudia Gianetti (ed.), Media Culture, Barcelona, L'Angelot, 1995.

BORDWELL, David. *El significado del filme : inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona : Paidós, 1995

BORDWELL, David, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós. 1996.

BREA, J.L. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Ed. Akal, Madrid, 2010.

BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid, Cátedra, 1987.

COMOLLI, Jean – Luis. *Cine contra espectáculo – Técnica e ideología*. Buenos Aires. Manantial. 2010.

DARLEY A. *Cultura visual digital*. Paidós Comunicación, Buenos Aires 2002.

DELEUZE, Giles. *La Imagen Movimiento*. Buenos Aires. Paidós. 2007.

DELEUZE, Giles. *La Imagen Tiempo*. Buenos Aires. Paidós. 2007.

HILLNER, M. *Tipografía Virtual*, Barcelona, Parramon. 2010.

HORKHEIMER, Max y ADORNO, Theodor, *Dialéctica del iluminismo*, Sudamericana, Buenos Aires, 1988.

LIPOVETSKY, G; SERROY, J. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Ed Anagrama, Barcelona, 2009.

LYOTARD J.F. *Qué es lo Posmoderno*. Revista Zona Erógena. N° 12. Buenos Aires. 1992.

MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Paidós, Buenos Aires, 2006.

MERLEAU PONTY, M. *Lo visible y lo invisible*, Ed. Seix Barral, Barcelona, 1970.

MERLEAU PONTY, M. *El mundo de la percepción*, Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2006.

MOLES, Abraham. *La imagen, Comunicación Funcional*. México. Trillas. 2007.

METZ, Christian . *Ensayos sobre la Significación en el Cine*. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1977.

VIRILIO, Paul. *La Máquina de Visión*. Madrid. Cátedra. 1999.

VIRILIO, Paul. *Estética de la Desaparición*. Barcelona. Anagrama.1988.

XAVIER, Ismail. *El Discurso Cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. Buenos Aires. Manantial. 2008.

LA FERLA J. *Cine (y) digital*. Buenos Aires, Manantial. 2010.

BIBLIOGRAFÍA TEMÁTICA

AUMONT, Jacques. *La Imagen*. Barcelona. Ed, Paidós. 1992.

BAITELLO Jr. Norval, *La era de la iconofagia*. Sevilla: Arcibel. 2008.

BENJAMIN, W. *Libro de los pasajes*. Ed. Akal. Madrid, 2004.

COMOLLI, Jean – Luis. *Ver y Poder*. Buenos Aires. Aurelia Rivera. 2007.

GOMBRICH, E.H., *La historia del arte*, NY, Editorial Phaidon. 1999.

GOMBRICH, E.H., *Los usos de las imágenes*, Editorial Debate, 2003.

GÓMEZ, F. y RUBIO, A. (2010). *Ojos que no ven: algunas notas en torno al cine contemporáneo*. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*.

KANISZA, Gaetano: *Gramática de la visión, percepción y pensamiento* . Buenos Aires. Paidós Comunicación, 1986.

LA FERLA, Jorge. *Sobre la Televisión. Aparato y Formas Culturales*.
En <http://www.sklunk.net/spip.php?article1448> . Consultado el 27/6/2012.

LAZARSELD, P. y MERTON, R. *Comunicación de masas, gusto popular y acción social organizada*. Publicado en Muraro, H. (compilador).
"La comunicación de masas", Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1977.

RANCIÈRE, Jacques. *La fábula cinematográfica*, Barcelona, Paidós, 2005

SARTORI, Giovanni. *Homo Videns, la sociedad teledirigida*. Buenos Aires. Taurus. 1998.

SALVAT, Ricard. *El Teatro, como texto, como espectáculo*. Montesinos Editor. España. 1983.

VEYRAT – MASSON, I. *Espacios públicos en Imágenes*. Madrid. Gedisa, 1997.

VVAA. *Arte, ciencia y tecnología: un panorama crítico*. Buenos Aires. Ed. Espacio Fundación Telefónica. 2010.

WOLLMAN Matt. *Tipografía en Movimiento*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili. 2007.

YOUNG, Paul A. *Cine Artístico*. Madrid. Taschen, 2010.

ZIZEK, Slavoj. *Todo lo que usted siempre quiso saber sobre Lacan y nunca se atrevió a preguntarle a Hitchcock*. Buenos Aires. Ed Manantial. 1994.