



U N I V E R S I D A D N A C I O N A L A U T Ó N O M A D E M É X I C O
P O S G R A D O E N A R T E S Y D I S E Ñ O

**USO DE *GADGETS* EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA NARRATIVA VISUAL,
APROXIMACIÓN AL CINE ENSAYO DE NO-FICCIÓN.
PROPUESTA AUDIOVISUAL: REFLEXIONES ACERCA DE OBJETOS EXTRAVIADOS EN EL METRO**

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
DOCTORA EN ARTES Y DISEÑO
CINE DOCUMENTAL

PRESENTA:
N O R M A A N G É L I C A G Ó M E Z R O D R Í G U E Z

TUTORA PRINCIPAL: DRA. ALEKSANDRA JABLONSKA ZABOROWSKA (UPN, PEL/UNAM)

COMITÉ TUTOR
DRA. ILIANA DEL CARMEN ORTEGA VACA (FAD)
DR. DIEGO ZAVALA SCHERER (ITESM)

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1	
APROXIMACIÓN AL CINE-ENSAYO DE NO-FICCIÓN	
1.1. ESO QUE LLAMAMOS EL REGISTRO DE LA REALIDAD	15
1.1.1. LO REAL Y LA REALIDAD	16
1.2. “EFECTO FICCIÓN”. ESPACIO DIEGÉTICO	20
1.2.1. CINE DE NO-FICCIÓN, INEXACTO, PERO LO SUFICIENTEMENTE FIEL COMO PARA SER ÚTIL	23
1.3. SUBJETIVIDAD	30
1.3.1. CINE-ENSAYO: HABITAR LA SUBJETIVIDAD	35
1.3.2. HILVANADO DE IDEAS CON IMÁGENES Y SONIDOS	38
1.3.3. REALIDAD ACORDADA	41
1.4. ¡PRECAUCIÓN! OBRA EN CONSTRUCCIÓN. EL CINE-ENSAYO	
1.4.1. EVIDENCIA VISIBLE	44

1.4.2. ENSAYO LITERARIO	45
1.4.3. CINE-ENSAYO	48
1.4.4. ALTERNATIVAS ENSAYÍSTICAS	52
1.5. MÁS SIMPLE QUE LA NADA, HISTORIA PRIVADA DE LOS OBJETOS. JEAN BAUDRILLARD, GEORGES PEREC Y MARC AUGÉ SE VAN DE PESCA	56
1.5.1. SINOPSIS.....	57
1.5.2. CÓMO ABORDAR EL OBJETO.....	58
1.5.3. EL USO DEL OBJETO	59
1.5.4. EL OBJETO ES SIMBÓLICO.....	59
1.5.5. LA NARRATIVA DE LO COTIDIANO. LO <i>INFRAORDINARIO</i>	63
1.5.6. LA OBSESIÓN POR EL INVENTARIO, EL COLECCIONISMO	65
1.5.7. DOCUMENTAR. LA IMPORTANCIA DE LA MEMORIA	66
1.5.8. VIAJERO EN EL METRO	69
1.5.9. CARTOGRAFÍA DEL METRO.....	70
1.5.10. LÍNEAS DEL METRO COMO REDES SOCIALES	71

CAPÍTULO 2

EL AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEO DE NO-FICCIÓN	74
2.1. EL CINE-VIDEO <i>AMATEUR</i> . LA APARIENCIA DE LO COTIDIANO	76
2.2. VISUALIDADES EMERGENTES. “EL DOCUMENTAL EXPANDIDO”	82
2.1.1. DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS <i>GADGETS</i> : RECORRIDO CONCEPTUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA VISUALIDAD DE LA PROPUESTA PERSONAL	94
2.2.2. LOS <i>GADGETS</i> COMO FORMA DE REPRESENTACIÓN DE LA NO-FICCIÓN	102
2.2.3. LA TOMA MECÁNICA.....	114
2.2.4. EL PANÓPTICO: USTED ESTÁ SIENDO GRABADO.....	121
2.2.5. LA <i>APP STORE</i> . PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	130
2.2.6. VISIONES PROSPECTIVAS. EL PASO DE CEBRA.....	137

CAPÍTULO 3

REALIZACIÓN DE UN CINE-ENSAYO DE NO-FICCIÓN	148
3.1. METODOLOGÍA PARA LA ESCRITURA DE LA ESCALETA.....	150
3.2. MI PROCESO CREATIVO	152

3.3. EL METRO: ACCIONES E INTERACCIONES HUMANAS	155
3.4. EL VIAJERO SUBTERRÁNEO	157
3.5. LAS COSAS. LO “INFRAORDINARIO” DE LOS OBJETOS EXTRAVIADOS	159
3.6. POSTPRODUCCIÓN	183
CONCLUSIONES	191
ANEXOS	
<i>GADGETS</i> , EQUIPO DE GRABACIÓN	206
REGISTRO FOTOGRÁFICO DE OBJETOS EXTRAVIADOS.....	209
LISTA DE LAS DECISIONES ESTILÍSTICAS PARA EL ENSAYO AUDIOVISUAL	212
VERSIÓN INICIAL DE LA ESCALETA DE TRABAJO	216
GUION DE MONTAJE	224
FUENTES DE CONSULTA	237

INTRODUCCIÓN

El propósito de la presente investigación del Doctorado en Artes y Diseño, en el campo de investigación en Cine Documental de la Facultad de Artes y Diseño (FAD), titulada: Uso de *gadgets* en la construcción de la narrativa visual, aproximación al cine-ensayo de no-ficción. Propuesta audiovisual: reflexiones acerca de objetos extraviados en el metro, es presentar una ruta alterna y particular, que dé cuenta del desarrollo teórico-práctico de un método de trabajo lúdico, personal y experimental, desde donde se puede fusionar una propuesta artística, que toma de la mano al cine de no-ficción y al ensayo para, desde ahí, reflexionar sobre cinco objetos extraviados en el metro de la Ciudad de México.

Vale decir que soy fotógrafa, con formación académica en artes visuales, por lo que propongo una investigación que toma en consideración la subjetividad y, desde luego, la exploración de técnicas y materiales, la prueba y el error.

Esta investigación surge en el doctorado en Artes y el Diseño, el cual se inscribe en la tradición artística que comenzó en la Academia de San Carlos, fundada el 4 noviembre de 1781, y que hoy en día es una de las sedes de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Es así que la tesis que presento es el resultado del proceso creativo de una artista, con formación

académica, quien se aproxima al cine-ensayo de no-ficción. A todo esto y contrariamente a lo establecido en los estudios de doctorado, no se pretende ocultar, ni minimizar, la influencia personal, todo lo contrario, es explícita, es decir, es la materia prima con la que se trabaja. Más adelante, en el capítulo uno, argumento que una parte fundamental en la realización de un cine-ensayo es la subjetividad, la cual está vinculada con mi formación artística. Pues bien, el origen del trabajo que presento tiene una estrecha relación con mi propia historia personal, puesto que, desde muy pequeña, he tenido una relación cercana con la tecnología que registra imagen. En concreto, con los dispositivos cinematográficos. En mi casa había una cámara de película *Super 8* con la que se filmaban fiestas, paseos y recuerdos familiares; era usualmente mi padre quien capturaba estos momentos. Después, cuando se revelaba y positivaba el rollo, se hacían reuniones en la sala para ver el resultado; las películas, protagonizadas por la familia, se proyectaban en una sábana blanca.

Años más tarde, llegó a la casa un dispositivo maravilloso: el *Telecine mágico* de *Fisher Price*, que daba la posibilidad de proyectar (en este caso, debajo de una litera con una cobija a modo de cancelar la luz) o ver en una minipantalla breves secuencias de dibujos animados de *Disney*. El aparato tenía la posibilidad de adelantar o retroceder a voluntad, es decir, según la velocidad con la que se movía la palanca se podía ver en cámara lenta o rápida; además, tenía incorporado un pequeño

proyector con una forma semejante a la de una pistola, que se colocaba en un ojo y creaba una experiencia inmersiva similar a la del *View Master*,¹ que también estuvo entre mis juguetes favoritos.

Tuve también al alcance cámaras de fotografía de 35 mm. Mi padre era un gran aficionado a la imagen fija y en movimiento, tal vez el gusto por la imagen y los dispositivos proviene de aquellos años. Cuando tomé la decisión de ser fotógrafa, tuve la oportunidad de tener mis propios artilugios y pasar largas horas en el cuarto oscuro, probando distintos formatos de película y cámaras, después, el cambio de lo analógico a lo digital fue muy orgánico, natural incluso.

En este sentido, cuando se realiza una propuesta artística, el material con el que se elabora es importante, explica y condensa una actitud, muestra un planteamiento personal por sí mismo. Este caso no es la excepción, pues la grabación del audiovisual la realicé con dispositivos electrónicos móviles: un *iPhone 4*, un *iPad 3^a* generación, y una cámara *GoPro Hero 3+*, los cuales fueron una postura creativa; más allá de funcionar como cualquier aparato de registro de imagen, su uso es una declaración de principios, que da cuenta de la época en que se lleva a cabo.

¹ Un dispositivo estroboscópico que bloqueaba totalmente la vista periférica. En él se colocaban unos discos con diapositivas de 8 mm que se insertaban en el aparato y, al bajar una palanca, se proyectaban las imágenes. A principios del año 2015, junto con *Google*, rediseñaron la experiencia, ahora de realidad virtual, para utilizarse con aplicaciones para teléfonos inteligentes.

Si bien es verdad que fue imprescindible la libertad creativa en la parte práctica, considero igualmente valioso proponer un camino teórico que dialogue con el proyecto audiovisual. Para esto, incluyo conceptos que aclaran y describen el contexto en el que concebí la tesis. El resultado de la propuesta audiovisual es también una forma de hacer investigación en artes, no es la ilustración de la teoría, y no la considero el resultado de la misma, en realidad conviven en igualdad de importancia. Una no puede existir sin la otra.

A continuación, presento algunos aspectos relevantes de la tesis, la cual se compone de tres capítulos y un apartado de anexos. Su naturaleza proviene de la voz de la artista, es decir, por un lado, en los primeros dos capítulos, defino aspectos conceptuales y teóricos, en los que planteo desde dónde surgen las reflexiones y cuestionamientos. Más adelante, en el capítulo tres, es la artista en primera persona, yo, la que describo cuál fue el proceso de trabajo, cómo y de qué recursos me valí para realizar un cine-ensayo de no-ficción. Es importante puntualizar que la presente investigación se inscribe en el marco del Posgrado en Artes y Diseño, y de ahí el uso de la primera persona, que subraya el punto de vista propio.

De esta manera, en el primer capítulo, “Aproximación al cine-ensayo de no-ficción”, fijo posturas conceptuales que definen el “espíritu” de la tesis. Aquí preciso nociones como “lo real” y “la realidad” para entender distintas formas de representación de la realidad a través del registro de la imagen fotográfica en cine o video. Esto nos lleva a identificar esta

investigación con el concepto de “no-ficción” que propone Carl Plantinga, porque considera variantes de representación de la realidad y es más flexible que el concepto de “cine documental”. Pongamos en caso la intención del realizador (de quien escribe), es decir, la subjetividad, entendida como la materia prima con la que trabajar. Dado que es primordial el qué y el cómo se hace, resultó natural adoptar la forma libre y personal que proporcionaba el cine-ensayo para la construcción de la parte práctica. Cabe mencionar aquí que esta decisión la tomé después de considerar otros conceptos como el de “documental experimental” o el “documental creativo”, o incluso el “cine de autor”, que en un primer momento parecían más adecuados. La parte final del capítulo uno trata sobre los elementos detonantes para elaborar las reflexiones en torno a los objetos olvidados en el metro de la Ciudad de México, para lo cual se tomaron las obras *El sistema de los objetos* de Jean Baudrillard, *Las cosas* de Georges Perec y *El viajero subterráneo. Un etnólogo en el metro* de Marc Augé, los cuales aportan una forma particular de ver el “mundo” de las cosas humanas.

Por lo que respecta al capítulo dos, “El audiovisual contemporáneo de no-ficción”, planteo aspectos conceptuales y teóricos del cine, el video y la fotografía *amateurs*, para explicar cómo el Internet, la interfaz y las tecnologías de la información y comunicación (TIC), a partir de la “democratización” de la tecnología (*gadgets*), construyen las visualidades emergentes. Entre esos nuevos fenómenos, propongo el “documental expandido” como una forma híbrida y alterna a la propuesta de “proyección audiovisual bidimensional”, la cual sustenta teóricamente la aproximación al cine-ensayo que aquí presento. Así

bien, pongo énfasis en que a partir del *gadget* se pueden construir narrativa o experimentalmente representaciones de la realidad, ya sea el autor un *amateur*, un artista o un usuario de redes sociales en Internet.

Otra visualidad emergente de la representación de la realidad, que se propaga rápidamente, es la toma mecánica, esa presencia constante y permanente que a través de cámaras y multipantallas (cajeros de banco automáticos, tabletas electrónicas, teléfonos inteligentes, pantallas y anuncios publicitarios, cine, televisión, Internet, etc.) nos recuerda al panóptico de Jeremy Bentham, ese mecanismo que permitía tener “visibilidad” continua sobre los reos en las cárceles y que nos traslada a espacios públicos y privados, videovigilados constantemente.

Es así como en los inicios del siglo XXI, con las aplicaciones de video y audio que se pueden instalar en los *gadgets*, los vigilados se vuelven vigilantes. De alguna forma, la *App Store* se puede entender como una metáfora de la biblioteca de Alejandría, parafraseando a Néstor García Canclini.²

² Cfr., *infra.*, pp. 131, 132.

Al mismo tiempo, posibilita que una sola persona realice una obra cinematográfica, ya que permite obtener virtualmente una serie de herramientas para desarrollar un proyecto de no-ficción como el que aquí se presenta. Finalmente, cierro el capítulo con un cuestionamiento en torno a la hibridación de humanos y *gadgets*: el cibernético, ese ser mítico que idealmente permitirá, algún día no muy lejano, implantar dispositivos en humanos, y así grabar, navegar en Internet o acceder al conocimiento sin necesidad de objetos externos.

El último apartado, como he mencionado anteriormente, está escrito desde la voz personal de una artista que realiza una investigación teórico-práctica en una Facultad de Artes y Diseño. Es decir, las herramientas teórico-metodológicas no pertenecen a las disciplinas de la historia, o de la teoría cinematográfica, surgen en todo caso de la experiencia propia, es decir, del proceso creativo. Por consiguiente, en el capítulo tres, “Realización de un cine-ensayo de no-ficción”, planteo en primera instancia una descripción y reflexión de los elementos que considero relevantes para llegar a la pieza final. Así bien, este capítulo se puede entender como el compendio de los pasos a seguir para detonar las reflexiones sobre objetos personales, privados. Al inicio del capítulo, muestro cómo, desde la concepción de la idea, defino los principales rasgos y elementos en la escritura de la escaleta o guía de grabación. Para lograrlo, parto del juego gadameriano de la pregunta y la respuesta, con el que cuestiono a cinco objetos extraviados en el metro de la Ciudad de México desde una perspectiva subjetiva, que deriva en la exploración visual y sonora que se propone. Más adelante, describo la metodología que me sirvió

como detonante para abordar tres pautas: el metro, los usuarios y los objetos cotidianos, inmediatos. Además, puntualizo una serie de reflexiones desde el simbolismo, que dan cuenta de algunos aspectos fundamentales en la manera de aproximarme al ensayo. El montaje y la edición, los describo a través de una metáfora que ayuda a aclarar el proceso vivido.

A lo largo del capítulo, planteo también las limitaciones que me surgieron al pasar de la teoría a la práctica del cine hecho en singular, el cual, por obviedad, es un proceso solitario. Además, fue un reto para mí realizarlo completamente con *gadgets* y *Apps*. Para concluir, en el apartado de los anexos, incluyo la escaleta inicial y el guion de montaje, además de fotografías de los *gadgets*, los cinco objetos extraviados y una lista de decisiones y abordaje estético. En este apartado trato también ciertos aspectos técnicos, como la descripción de los *gadgets* que utilicé, las aplicaciones, y, desde luego, la toma de decisiones.

No resta más que invitar al lector a adentrarse en las siguientes páginas. Agradezco de antemano su valioso tiempo.

Norma Angélica Gómez Rodríguez, Ciudad de México, 28 de mayo del 2017.

CAPÍTULO 1

APROXIMACIÓN AL CINE-ENSAYO DE NO-FICCIÓN

1.1. ESO QUE LLAMAMOS EL REGISTRO DE LA REALIDAD

Tampoco sé qué significa exactamente 'captar la realidad'. Desde el momento en que posicionamos una cámara en un determinado lugar, necesariamente estamos eligiendo [...] Las elecciones son múltiples y permanentes. Por ello, el hecho en sí de observar el mundo es ya transformarlo, interpretarlo.

Nicolas Philibert

Cuando se habla de la captura de la realidad por medio de una cámara de cine o video, incluso fotográfica, usualmente se asume que lo real está ahí. Para algunos, esa realidad es tangible y sólo basta con apretar un botón para “guardarla”, para tenerla a nuestra disposición.

Hay quienes consideran que se trata de un documento irrefutable. Mejor aún, es una prueba de lo real en pantalla, parafraseando el título de un libro de François Niney. Sin embargo, es preciso reflexionar sobre las posibles formas de representación de la no-ficción para distinguir entre conceptos como realidad y real, para tener una postura clara respecto al qué, cómo, porqué y para qué representarla en un audiovisual.

1.1.1. LO REAL Y LA REALIDAD

La diferenciación entre “lo real” y “la realidad”, que no siempre se utiliza, o entiende, se aborda claramente en el *Diccionario teórico y crítico del cine* de los autores Jacques Aumont y Michel Marie. Aunque ambos conceptos se equiparan en muchas ocasiones en la vida cotidiana, al distinguirlos se puede entender mejor su aplicación en el cine de no-ficción:

Se designa entonces por “real” [...] a la vez “lo que existe por sí mismo” y “lo que es relativo a las cosas”. La realidad, en cambio, corresponde a la experiencia vivida que hace el sujeto de ese real; es totalmente del campo de lo imaginario. (Por consiguiente es lógico hablar, a propósito del cine, de “impresión de realidad” y no de impresión de real).³

³ Jacques Aumont y Michel Marie, *Diccionario teórico y crítico del cine*, Buenos Aires: La Marca, 2001, p. 187.

Entonces, lo real no es maleable, es lo tangible, lo que está presente. Está ahí, envuelve y rodea todo el tiempo. Recuerda constantemente que el ser humano es social, que comparte un ADN que permite reconocerse a través del lenguaje, signos, modos de ver,⁴ códigos sociales y culturales.

Pero aunque la especie humana tenga una idea introyectada⁵ sobre lo real, cada sujeto percibe de forma distinta esa misma idea. Su visión⁶ es particular. Y es a ese proceso, a la experiencia misma, a lo que se llama realidad: tomar una porción de lo real compartido e interpretarlo desde un punto de vista personal.

⁴ Al respecto, Josep María Català recuerda que “Hans Belting, en su estudio sobre la antropología de las imágenes, distingue entre lo visible y lo visual para diferenciar entre aquello que podemos ver porque nos lo permiten los órganos de la visión y la forma histórica que esta visibilidad adquiere. Con ello quiere decir que, si bien en principio existe una realidad absolutamente visible, luego esta capacidad global se amolda a las características de cada cultura, dando paso a lo visual: ‘nuestra percepción está sometida al cambio cultural, mientras que nuestros órganos sensoriales no han sido modificados desde tiempos inmemoriales’”. Hans Belting, citado en Josep María Català, *La forma de lo real: introducción a los estudios visuales*, Barcelona: UOC, 2008, p. 56.

⁵ Marcuse llama “introyección” al repliegue entre el distanciamiento de la faceta espacial o exterior y una vertiente subjetiva o interior: “...implica la existencia de una dimensión interior separada y hasta antagónica a las exigencias externas; una conciencia individual y un inconsciente individual *aparte de* la opinión y la conducta pública. La idea de ‘libertad interior’ tiene aquí su realidad; designa el espacio privado en el cual el hombre puede convertirse en sí mismo y seguir siendo ‘él mismo’. Hoy en día este espacio privado ha sido invadido y cercenado por la realidad tecnológica”. Herbert Marcuse, *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*, España: Planeta, 1993, p. 40.

⁶ Josep María Català aborda la visión más allá de la mera estructura biológica y señala otros aspectos involucrados en la misma: “La visión, en un sentido general, no está solo relacionada con los ojos. En realidad, podemos decir que vemos también a través del cuerpo, puesto que el campo de visión y las experiencias que se derivan de él están conectadas con la posición del mismo respecto a la realidad que le rodea, de igual manera que toda la experiencia visual tiene que ver con los estímulos que se reciben del entorno a través del cuerpo en su totalidad”. Josep María Català, *La forma de lo real... op. cit.*, p. 25.

En ese sentido, Aleksandra Jablonska señala algunos elementos de las categorías de análisis de la hermenéutica simbólica, los cuales sirven para entender que la experiencia humana es parte del mismo proceso vivencial:

[L]as interpretaciones que hacemos de los fenómenos no son algo accesorio a la realidad, sino el lugar de “una auténtica *realización, ejecución, configuración o conjugación* de lo real” [...] de acuerdo con esta perspectiva, los seres humanos no están *frente* al mundo, sino *en él*, por lo que no tienen acceso a *cosas en sí*, a un mundo objetivo e independiente de ellos, sino a una realidad que es resultado de su actividad cultural, actividad por medio de la cual le dan sentido y significado a cuanto interviene en sus vidas.⁷

Así, como personas, estamos ligadas a una cultura, educación, época e, incluso, a una geopolítica; en pocas palabras, a una forma de ver particular. En esta especie de política de la mirada se puede decir que la conformación del punto de vista es intrínseca al proceso de elección de un tema y a la manera de representarlo en un documental. En concordancia con lo que afirma el cineasta José Rovirosa sobre este tema:

Dos tomas iguales, pero filmadas por diferentes directores, no serán idénticas, pues la lectura ideológica manifestará visiones del mundo muy particulares [...] La visión del mundo siempre ha estado presente en las estructuras de la narración fílmica documental. Es lo que marca también la diferencia entre este género y otros de no ficción —como el de noticias, el turístico, el educativo—, y es lo que obliga a que se tome una postura frente al hecho.⁸

⁷ Aleksandra Jablonska, “Identidades en redefinición: los procesos interculturales en el cine mexicano contemporáneo”, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* XIII (II), no. 26, Colima: Programa Cultura Universidad de Colima, 2007, p. 48.

⁸ José Rovirosa, “La posición ideológica del documentalista”, *Documental, Cuadernos de Estudios Cinematográficos* 8, ed. Armando Casas, México: CUEC-UNAM, 2006, p. 75.

Por consiguiente, la premisa de la realidad sería entonces: “Esto es lo que yo veo, percibo, pienso y creo”. Un imaginario particular, individual, que comparte rasgos con el resto de personas. Estos rasgos pueden lograr que dos personas distanciadas en cultura y forma de vida en general, incluido el idioma, participen de una “red humana” desarrollada por la especie en miles de años, para poder entender o por lo menos enfrentarse a lo que está ahí.

En consecuencia, la realidad es un mecanismo de interpretación de lo real. Un intrincado engranaje donde interactúan el capital cultural de cada persona, el lugar geográfico que habita y un sinfín de pequeños detalles que convierten a esas personas en seres humanos que generan y, al mismo tiempo, reciben información respecto a lo que está afuera y al propio entorno inmediato a través de la mente.

Una reflexión que surge de la idea de realidad está íntimamente ligada al concepto de conocimiento, entendido como el conjunto de representaciones mentales del mundo que se confronta con la vida social y natural, reflejadas en una serie de nociones y reacciones acerca de lo que rodea a cada persona. Por otro lado, también se habla de percepción, de un momento histórico y un determinado capital cultural, es decir, no es sólo presenciar un momento o acto en particular.

Así bien, uno de los procesos que pueden dar cuenta de este complejo sistema es el lenguaje cinematográfico, el cual ha ido de la mano de la ciencia y de los avances tecnológicos. Aunque no es el tema principal de esta investigación, cabe señalar que es en presencia de este constructo en donde se permite —gracias a ciertas concesiones y acuerdos entre los que realizan una película y los espectadores— un fenómeno que no es ni natural ni inherente al ser humano, por el contrario, es artificioso, fragmentario. Las películas aíslan al mismo tiempo que limitan el campo de visión del espectador, ya que se adecúan los recursos cinematográficos para un fin determinado, sean propuestos por la producción o el director mismo.

1.2. “EFECTO FICCIÓN”. ESPACIO DIEGÉTICO⁹

Al abordar el concepto de cine de no-ficción viene inmanente a él el cine de ficción.¹⁰ Sin embargo, los entrecruzamientos entre estas dos nociones y sus usos en la práctica cinematográfica, hacen que su delimitación sea

⁹ Diégesis: “En una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos”. RAE, Diccionario de la lengua española Online, <http://goo.gl/jY7vLN>, (consultado el 15 de diciembre de 2015).

¹⁰ “La ficción es una forma de discurso que hace referencia a personajes o acciones que sólo existen en la imaginación de su autor, y luego en la del lector/espectador [...] es ficción [...] todo lo que se inventa como simulacro”. Jaques Aumont y Michel Marie, *Diccionario teórico...*, op. cit., p. 96.

compleja. Es decir, si pensamos detenidamente, no son opuestos¹¹ ni contrarios¹², siguiendo los planteamientos aristotélicos, pueden existir en el mismo espacio-tiempo con rasgos comunes. El cine de ficción y de no-ficción representan un *continuum* en el que se les suele situar para varios propósitos, como el estudio, la legitimación o distribución de las películas.

Para fines prácticos y diferenciar la ficción de la no-ficción, se tomarán algunos elementos con respecto al efecto-ficción según Roger Odin:

- [E]s narrativo (sus imágenes se encadenan según una lógica de implicación exterior a las imágenes);
- se basa en una reproducción analógica que produce una fuerte impresión de realidad;

¹¹ “Opuestos se llaman la contradicción y los contrarios, los términos relativos, la privación y el hábito, y los extremos desde los cuales y hacia los cuales van las generaciones y las corrupciones; y las cosas que no pueden estar presentes simultáneamente en un receptáculo común se dice que se oponen, o ellas mismas o aquellas de las cuales constan. En efecto, lo gris y lo blanco no se dan simultáneamente en lo mismo; es que se oponen aquellas cosas de las cuales constan”. Aristóteles, *Metafísica*, trad. Valentín García Yebra, Madrid: Gredos, 2010, pp. 67-68.

¹² “*Contrarias* se llaman las cosas diferentes según el género que no pueden estar simultáneamente presentes en lo mismo, y las más diferentes entre las que están en el mismo género, y las más diferentes entre las que están en el mismo receptáculo, y las más diferentes entre las que están bajo la misma potencia, y aquellas cuya diferencia es máxima, o absolutamente, o según el género, o según la especie. Y las demás cosas se llaman contrarias, unas por tener tales contrarios, otras por ser capaces de recibirlos, otras por ser capaces de producirlos o de ser afectadas por ellos, o porque los producen o son afectadas por ellos, o por ser pérdidas o adquisiciones, hábitos o privaciones de ellos”. *Ibid.*, p. 68.

- realiza un trabajo de desdibujamiento de la narración y de la representación, en beneficio de la diégesis (transparencia).¹³

Los límites entre la ficción y la no-ficción se desdibujan. Es así como cada una de estas formas cinematográficas utilizan métodos, narrativas o representaciones con distintos fines. En el libro V, *Metafísica*, Aristóteles propone una forma alterna que puede contribuir a matizar las diferencias que al fin y al cabo no son ni opuestas ni contrarias entre sí: “*Otras por la especie se llaman las cosas que, siendo del mismo género, no están subordinadas entre sí, y las que, estando en el mismo género, tienen diferencia, y las que tienen contrariedad en la substancia*”.¹⁴

En ese sentido, el cine de ficción utilizará recursos narrativos, expresivos, artísticos, o todos al mismo tiempo, para representar un “simulacro” consensual entre el espectador y la pieza cinematográfica. Sin embargo, algunos de estos elementos también son un recurso en ciertas piezas de no-ficción o documentales.

¹³ Roger Odin, citado en el *Diccionario teórico y crítico del cine...* Jaques Aumont y Michel Marie, *op. cit.*, p. 73.

¹⁴ *Loc. cit.*

1.2.1. CINE DE NO-FICCIÓN, INEXACTO, PERO LO SUFICIENTEMENTE FIEL COMO PARA SER ÚTIL

Podemos pensar que escuchamos la historia o la realidad que nos habla a través de un film, pero lo que realmente escuchamos es la voz del texto, incluso cuando la voz intenta borrarse a sí misma.

Bill Nichols

Si bien puede llamarse documental a la práctica de representar la realidad, una historia o un hecho a través de imágenes y sonidos puestos de cierta manera para expresar una idea, sensación e incluso un pensamiento específico derivado de la mezcla de todo esto, también existe el término no-ficción. Este concepto abarca más propuestas que no necesariamente están vinculadas con un dispositivo cinematográfico, la sala a oscuras, la pantalla gigante y las butacas dispuestas para compartir un rito comunitario. Pero lo cierto es que los límites o fronteras con otras propuestas audiovisuales están desdibujadas, se cruzan y comparten rasgos.

Para Jean Breschand,

[L]a noción de 'documental' es tan nebulosa como puede serlo la de 'ficción': ninguna definición la agota, los contraejemplos surgen por todas partes. Las contradicciones que genera dan pie a periódicas tentativas de eludirlo, e incluso de desembarazarse de él [...] sin demasiado éxito. La expresión acuñada por los anglosajones de "no ficción", por ejemplo, se limita a desplazar el problema a otro lugar.¹⁵

Aunque no se desestima la propuesta de Breschand, se considera que la noción más cercana a lo que se quiere explorar la propone Carl Plantinga con el término *non-fiction film*, cine de no-ficción. Si bien existen autores y declaraciones sobre lo que se espera obtener y ver en una película de no-ficción o documental, estas son meras aproximaciones, son lineamientos y posturas de cómo abordar, realizar o analizar dichas propuestas, porque, al fin y al cabo, hablamos de películas, es decir, de una construcción audiovisual.

Si se conoce quién y cómo se enuncian los parámetros de realización, análisis o deconstrucción fílmica, se puede entablar una relación entre lo que se pretende obtener de cada postura y su relación con el audiovisual. Por lo tanto, en esta investigación se utilizará el término no-ficción desde la perspectiva de Plantinga para referirse tanto a la propuesta práctica como a la aproximación teórica de aquí en adelante.

¹⁵ Jean Breschand, *El documental. La otra cara del cine*, Barcelona: Paidós, 2004, p. 4.

Carl Plantinga, en una nota de la introducción del texto *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, distingue algunos puntos importantes entre el llamado documental y las películas de no-ficción. Para él, la diferencia radica, a grandes rasgos, en que el término documental se refiere a un grupo muy estrecho de películas. En cambio, el término no-ficción es flexible e incluye otras tendencias:

[P]ueden ser películas en celuloide o videos de no-ficción, como largometrajes, películas caseras, fragmentos de películas de archivo. Uso el término películas de no-ficción en lugar de documental, porque este último, se refiere a un grupo muy estrecho de trabajos.¹⁶

Plantinga deja abierta la posibilidad de incluir distintas formas de representación de la realidad, pero al mismo tiempo lleva a cuestionar, como creadores, otro aspecto igual de importante: ¿para qué hacer una no-ficción? ¿Cuál es la finalidad o la función de representar la realidad?

En ese sentido, Michael Renov reflexiona sobre cuatro funciones de las películas de no-ficción, lo cual puede esclarecer la inquietud o ayudar a responder a estas cuestiones: “1. Para grabar, revelar, o preservar; 2. Para persuadir o promover; 3. Para analizar o interrogar; 4. Para expresar”.¹⁷

¹⁶ Carl Plantinga, *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997, p. 224, traducido por la autora.

¹⁷ Michael Renov, “Toward a Poetics of Documentary”, en *Theorizing Documentary*, New York: Routledge, 1993, p. 21, traducido por la autora.

Es decir, los propósitos de las películas de no-ficción son limitados, al igual que las películas de ficción, únicamente por la amplitud condicionada de la propia comunicación humana. La intención del realizador, sea cual sea —por ejemplo: el dinero, si es comercial; o un compromiso, si es un encargo de índole personal, artística o periodística—, se verá reflejada en la propuesta terminada, se plantee o no un cuestionamiento más profundo de lo que en principio tenga pensado hacer. La intención del realizador, además, estará confrontada con la interpretación y análisis de un posible público, pero sobre todo con los recursos o capital cultural que tenga cada persona para acercarse al audiovisual.

La intención del presente texto es buscar grietas y experimentar en la parte práctica de la investigación con el lenguaje audiovisual, para resaltar la importancia de la subjetividad y una perspectiva claramente personal de quien realiza la propuesta audiovisual de cine ensayo de no-ficción. Es, pues, una reflexión sobre cómo representar determinada idea o tema: qué investigar, cómo, dónde y por qué abordarlo de tal o cual manera, asumiendo el punto de vista de quien dirige.

En este orden de ideas, vale decir que Jean Vigo aportó un postulado que enriquece y clarifica la esencia de este tipo de cine en *El punto de vista documentado*:

Ignoro si el resultado será una obra de arte [...] Este documental exige que se tome postura, porque pone los puntos sobre las íes. Si no implica a un artista, por lo menos implica a un hombre. Una cosa vale la otra.¹⁸

Así, la realidad es esencialmente tomar una postura ante lo real. En ella influyen aspectos tales como la sensibilidad visual y de decodificación para poder construir una percepción particular llamada realidad. Todo esto a partir de lo real contundente y compartido socialmente. Al respecto, citamos una vez más una reflexión de José Rovirosa: “La ideología de un documentalista siempre va implícita en el lenguaje cinematográfico y se refleja directamente en la estructura del fotograma. Es imposible ocultarla”.¹⁹

En otras palabras, dicha postura ante lo real se refleja en la manera de registrar, de conformar la realidad en un medio audiovisual. Pero también, como punto de reflexión personal, se ha de cuestionar aquello que no se registra y se deja a un lado porque no se toma en cuenta, o bien se oculta. Por lo tanto, hablar de cine de no-ficción es entrar en una discusión amplia, viva y controversial; implica fijar una postura para que, desde esa trinchera, se conozca tanto la intención como la interpretación del resultado.

¹⁸ Texto escrito por Jean Vigo para la presentación de su obra cinematográfica *À propos de Nice*. Jean Vigo, “El punto de vista documental. *À propos de Nice (1929)*”, en *Textos y manifiestos del cine*, eds. Joaquim Romaguera I Ramió y Homero Alsina Thevenet, Madrid: Cátedra, 1989, p. 137.

¹⁹ José Rovirosa, Documental, *Cuadernos de Estudios...*, *op. cit.*, p. 77.

Nos centramos aquí en el cine de no-ficción, pero es importante señalar las similitudes entre los dos grandes constructos en los que se basa el cine: la ficción y la no-ficción. Es de esta manera, puntualizando las semejanzas, como se desdibujan las líneas entre uno y otro; cuando entra en acción la visión personal, la intención creativa o comercial:

El valor, la marca fundamental del documental es que permite ver y escuchar a hombres comunes, por oposición a quienes se dedican al oficio de actuar, los actores. Esos hombres (o mujeres) corrientes son personajes en proceso, pero personajes en los cuales no resulta indispensable creer de inmediato, porque se sabe que existen, que son garantía de existencia y de realidad.²⁰

Aunque si volvemos a la subjetividad, la marca fundamental del documental es que permite ver y escuchar lo que el realizador (o personas a cargo de la producción) eligió, editó, etc.; además de considerar que pudo agregar música, imágenes de archivo o las imágenes que se le ocurrieron. También debe tomarse en cuenta la interacción de quienes participan directa o indirectamente con la manera de representación del director²¹: tanto en la ficción como en la no-ficción se encontrarán personajes, y la manera de resolver cómo caracterizar dichas voces está ligada a cómo queremos mostrarlas. Ambas son películas antes que cualquier otra cosa. Es decir, se basan en elementos comunes de recorte, elección de ángulos y

²⁰ Vid. Jean-Louis Comolli, "Los hombres comunes, la ficción documental", en *Ver y poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*, Buenos Aires: Nueva Librería, 2007, p. 79.

²¹ Jean-Claude Bernardet analiza los conflictos ideológicos y estéticos de los cineastas en relación con la imagen de las personas. Es un análisis que problematiza el concepto de registro de la realidad y pone en evidencia la participación activa y la tensión generada más allá del objetivo inicial del cineasta. Para profundizar sobre el tema vid. Jean-Claude Bernardet. *Cineastas e imagens do povo*, São Paulo: Companhia das letras, 2003.

encuadres, yuxtaposición de imágenes y sonidos; las dos con una carga ideológica y sociocultural, lo muestren deliberadamente o no.

Bill Nichols señala, incluso, el espacio impreciso en el que se desplaza la no-ficción: “El documental como concepto o práctica no ocupa un territorio fijo. No moviliza un inventario finito de técnicas, no aborda un número establecido de temas y no adopta una taxonomía conocida en detalle de formas, estilos o modalidades”.²²

El cine de no-ficción es un campo abierto. Se puede entender como un conjunto de múltiples posibilidades de representar un tema o de abordar un hecho, al igual que la ficción, tratándolo tan creativa o esquemáticamente como sean las posibilidades e intenciones de quien use sus móviles y variados recursos. Como señala Bill Nichols, es una herramienta de expresión, arte, además de comunicación. Pero, sobre todo, tiene un elemento particular: es un dispositivo relativo, personal, en el cual la subjetividad construye y enriquece la narrativa.

²² Bill Nichols, *La representación de la realidad*, Barcelona: Paidós, 1997, p. 42.

1.3. SUBJETIVIDAD

[En] la era posmoderna, cuando la verdad es más extraña o en algunos casos es causada por la ficción, el documental más pequeño y humilde plantea preguntas más interesantes acerca de su propia forma, y de sus escritores, directores y estrellas (que algunas veces son la misma cosa).²³

Marsha McCreadie

¿Qué pasaría si se pudiera ver todo lo que hay enfrente? En la percepción de eso que se llama la realidad existen puntos ciegos. Cuando la mirada va rápidamente de una posición a otra no se ve nada en absoluto, es una especie de ceguera fractal. Esos movimientos rápidos se llaman sacádicos. Si los seres humanos pudiéramos ver todo sin tener esos breves lapsos negros, nos marearíamos. Ello debido a que el cerebro llena los puntos ciegos: podemos ver y entender lo que sucede como un flujo continuo, porque aporta una imagen de las cosas que no se ven al momento.

²³ Traducido por la autora.

Del mismo modo en que el cerebro trabaja con los puntos ciegos, la subjetividad es fractal: cada uno ve partes y modos concretos de lo real. La realidad que se comparte en términos generales se puede equiparar a los espacios negros que el cerebro llena para generar una imagen continua y lógica.

En cuanto a la subjetividad, es el concepto más cercano a la definición cuando se habla de esa forma de ver personal.

Al respecto, se concuerda con las palabras de Armando Lazo:

[L]ejos de temer y ahuyentar la subjetividad, debemos acercarla e integrarla al documental, no para distorsionar su veracidad sino para afirmarla. No me refiero a la subjetividad inevitablemente presente en el encuadre y en el montaje, sino al ámbito personal del cineasta, sus preocupaciones, sus experiencias, sus impresiones, sus opiniones. Estoy convencido de que esa presencia traerá una mayor expresividad, comunicabilidad [...] al documental.²⁴

El punto de vista de cada artista o documentalista (subjetividad) capta distintos rasgos de lo que acontece y los representa. Como se ha dicho, se fija una especie de declaración de principios: esto es lo que se ve, se cree y piensa, pero además, y, sobre todo, se quiere que otros vean. La realidad desde la no-ficción es, entonces, una interpretación de algo que está ahí: una selección de momentos, imágenes y sonidos por medio de encuadres, planos, ángulos y demás recursos cinematográficos que propone una lectura de lo real. Sobre esto, José Antonio Meza apunta:

²⁴ Armando Lazo, "Objetividad y subjetividad en el documental", *Documental, Cuadernos de Estudios...*, op. cit. p. 73.

[L]o que se ve en la pantalla, no es más que lo que se ve en la pantalla. Somos nosotros quienes hemos asignado y configurado una serie de códigos de significación para cierto tipo de imágenes y sonidos, si es que respetan cierta sintaxis convenida.²⁵

Con base en dicha reflexión, podemos señalar que existen distintos niveles de lectura en una película. No sólo es la asociación que hacen los espectadores de ciertas imágenes y sonidos para generar sentido. Al igual que el realizador, el público también tiene un punto de vista personal, una formación académica, experiencias... Dicho de otro modo: subjetividad. Por eso, no se puede dar por hecho que el sentido o trasfondo del director o quien encabece una producción es legible en su totalidad.

Por lo tanto, la apropiación y acomodo de las imágenes, además de la interpretación de la realidad, responden todo el tiempo a una subjetividad particular. Puede o no predominar quien ideó la película, pero no se puede dejar de lado que en la realización cinematográfica participan varias personas. La subjetividad está en todo lo que se ve en pantalla: el tema representado, los planos, y la manera de tratar el tiempo, es decir, la duración de las secuencias. La elección de los personajes algunas veces es velada, pero otras es clara y explícita.

²⁵ Prólogo de José Antonio Meza para el libro de François Niney, *La prueba de lo real en la pantalla. Ensayo sobre el principio de realidad documental*, México: CUEC-UNAM, 2009, p. 18.

Pensar que la subjetividad se puede hacer a un lado es inexacto, eso no es posible. Está presente aún sin quererlo. Es la manera en cómo alguien se acerca a las cosas; la forma de representarlas e, incluso, de entenderlas. Es lo que define a las personas. Son las preferencias políticas, lo que se ha vivido, la opinión. Es a lo que Hans-Georg Gadamer llama “la tradición”, el panorama del presente que no se puede formar sin el pasado.²⁶ No se puede tener un horizonte aislado sólo en el presente, es decir, “la comprensión” es siempre una fusión de un cúmulo de horizontes supuestamente existentes por sí mismos. En fin, es algo que no se puede dejar de lado; se puede pretender hacerlo, pero la subjetividad o “la tradición” va a todos lados con las personas.

Por otro lado, ¿dónde queda lo que se recorta? ¿lo que dejó de filmarse? José Antonio Meza menciona que:

[C]ada imagen capturada, incluso por un robot o por una computadora, está limitada por un encuadre y por un punto de vista [...] lo más interesante no es lo que un realizador nos presenta dentro del cuadro, sino todo lo que dejó fuera y por qué.²⁷

²⁶ Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, New York: Crossroad, 1991, p. 306.

²⁷ Prólogo de José Antonio Meza, *La prueba de lo real en la pantalla...*, *op. cit.*, p. 18.

En cierto sentido, la lectura que puede darse sobre lo que queda fuera de cuadro también habla de la subjetividad del realizador o quien esté a cargo de un audiovisual, es decir, pensar en elementos exógenos o periféricos del mismo refuerza la subjetividad. La no-elección también es una opción.

La selección, además del “acomodo” de imágenes y sonidos, que culmina con el montaje cinematográfico como orden dirigido o manipulación de lo real, es lo que se decide ver y lo que se omite de lo real en el ensamblaje²⁸ final. Es lo que se presenta al espectador con una idea preconcebida de lo que se espera lograr con la proyección.

²⁸ Para el cineasta Alfred Hitchcock, el efecto Kuleshov (teoría del montaje ideológico ruso) era uno de los recursos más efectivos que aplicaba a sus películas. La yuxtaposición de imágenes genera en el espectador la idea de un todo y dirige el discurso (audio)visual hacia donde el director (autor) quiere. Partimos aquí desde la perspectiva de que el documental o la no-ficción, al final, es una película igual que una ficción: está construida con elementos y un lenguaje cinematográfico establecidos y los límites entre una y otra se desdibujan, se replantean y cuestionan constantemente. Hitchcock afirmaba: “Nosotros le llamamos cortar, editar (cutting), pero no es eso exactamente. Este término es muy amplio y se usa para muchas cosas. En realidad debiera llamarse ‘ensamblaje’. Como un mosaico, un ensamble de cosas. Para crear un todo. El montaje es el ensamble de las piezas del film”. Alfred Hitchcock, *Telescope: A Talk with Hitchcock*, dir. Fletcher Markle, Canadá: Canadian Broadcasting Corporation, 1964.

1.3.1. CINE-ENSAYO: HABITAR LA SUBJETIVIDAD ²⁹

*El ensayo es un dispositivo literario para decir casi todo acerca de casi cualquier cosa...*³⁰

Aldous Huxley

En el tratamiento del audiovisual de no-ficción que se realiza en la parte práctica de esta investigación se habla desde lo que se conoce, usando la intuición y explorando elementos visuales y sonoros a partir de la personalidad del autor. Por lo tanto, es importante no suscribirse a fórmulas o maneras de hacer cine de no-ficción o de algún género³¹ con parámetros establecidos. Y al no haber lineamientos específicos sobre cómo se construye un cine-ensayo, es indispensable tener presente la subjetividad.

²⁹ La subjetividad tiene que ver con un estadio psíquico que nos hace seres individualmente sociales. Es decir, los seres humanos tienen la capacidad de ser sujetos individuales, ya que comparten un *imaginario social* que los “sujeta” a una sociedad, y a la vez, son individuos psíquicamente conformados, porque cada persona está constituida (particularmente) por su entorno, educación, formación, nivel socioeconómico, en fin, un sinnúmero de cuestiones de orden social e individual. Vid. Cornelius Castoriadis, *La institución imaginaria de la sociedad. Vol. II. El imaginario social y la sociedad*, Argentina, Tusquets Editoriales, 1993.

³⁰ Traducido por la autora.

³¹ El género cinematográfico cumple determinadas funciones. Al respecto, Jacques Aumont reflexiona: “La palabra extraída del latín, siempre comprendió el sentido de ‘categoría, agrupamiento’ [...] los géneros sólo existen si son reconocidos como tales por la crítica y el público; son entonces totalmente históricos, aparecen y desaparecen siguiendo la evolución de las artes mismas. Como en las demás artes, el género cinematográfico está estrechamente ligado con la estructura económica e institucional de la producción [...] el género puede implicar escenas obligatorias [...] que rigen hasta cierto punto su economía formal y simbólica”. Jacques Aumont y Michel Marie, *Diccionario teórico...*, op. cit., pp. 108-109.

Así, un aspecto fundamental en la aproximación al cine-ensayo es entender la subjetividad del autor, como señala Josep María Català: “[O]tra característica esencial del film-ensayo: la incorporación de la identidad del cineasta en el proceso de reflexión y de representación de la reflexión”.³² Representar la realidad desde un punto de vista personal, con respecto a las fórmulas de los géneros establecidos y legitimados, es otra forma de hacer cine. Es una herramienta más libre e incluyente pues, como menciona Català, la esencia misma del ensayo cinematográfico tiene que ver con la construcción y representación a partir de uno mismo. No es el registro directo para lograr “objetividad”, es lo contrario: reflexionar de distintas maneras con herramientas de acuerdo a cada proyecto, es decir, uso de texto, animación, voz en off, ensamblaje de las imágenes y sonidos o lo que sea necesario para cada película.

En ese sentido, el proceso de construcción y creación se define por una “prueba de la subjetividad expresiva a través de encuentros vivenciales en un espacio público, en donde el producto desde el cual se convierte la figuración del pensamiento como dirección cinemática y una respuesta del espectador”.³³ Dicha prueba de subjetividad sólo es posible cuando el espectador interviene con sus recursos propios y la experiencia audiovisual se convierte en un acto sinérgico. Entonces, el

³² Josep María Català, “Film-ensayo y vanguardia”, en *Documental y vanguardia*, eds. Casimiro Torreiro y Jostexo Cerdán, Madrid: Cátedra, 2005, p.135. *Vid., supra*, p. 30, apartado 1.3., sobre la subjetividad.

³³ Timothy Corrigan, *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, London: Oxford University Press, 2011, p. 30, traducido por la autora.

resultado que surge entre lo que se quiere decir, lo representado en pantalla y el espacio creado con los espectadores origina una simbiosis, la cual puede o no generar un impacto, aversión o filia en el participante de este tipo de cine.

La intención de construir y participar del discurso comienza al querer ordenarlo a partir de lo subjetivo enunciativo. Va más allá de lo “performático”, es poner énfasis en la presencia de una subjetividad y la voluntad de conducir el discurso. He aquí lo central en la intención de generar un ensayo fílmico. Se tiene el punto de vista y reflexión del cineasta, que lo lleva a replantear su papel activo en la construcción misma de la película. No es un mero espectador o un ser omnipresente que tiene la máxima autoridad. Es la experimentación, el camino que recorre para crear el discurso que pretende compartir con los posibles espectadores, sólo a partir de la subjetividad puesta en escena, tangible y aceptada. En el desarrollo del cine-ensayo se plantean divergencias, encuentros y dudas sobre el acercamiento y representación de eso que llamamos realidad.

1.3.2. HILVANADO DE IDEAS CON IMÁGENES Y SONIDOS

He aquí, pues, en esencia, la estructura básica del film-ensayo: una reflexión mediante imágenes, realizada a través de una serie de herramientas retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión.

Josep María Català

Al igual que en la realización de las películas de ficción, el ensamblaje en el cine-ensayo busca su forma particular de conformarse. Se puede hablar de proposiciones, de asociaciones —como en el cine vanguardista de Dziga Vértov y Walter Ruttmann—, pero lo que se busca en esa lógica discursiva de la imagen es, como señala Antonio Weinrichter, “*volver a mirar la imagen, desnaturalizar su función originaria (narrativa, observacional) y verla en cuanto representación, no leer sólo lo que representa*”.³⁴ Es en el momento en que se van hilvanando las imágenes y los sonidos cuando podemos acudir a la invitación que hace Weinrichter: volver a mirar lo que se ha grabado, con otros ojos. La imagen y el sonido se reinterpretan y cumplen

³⁴ Antonio Weinrichter. *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*, Navarra: Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo, 2007, p.28.

una función representativa que se inserta en la lógica constructiva del cine-ensayo,³⁵ en donde se reflexiona al mismo tiempo con las estrategias que se construyen para cada caso particular:

[E]l film-ensayo hace más énfasis en los procesos de reflexión que en el contenido de la misma, sin que se llegue a un estricto formalismo, porque es esencialmente el carácter del contenido el que produce las peculiaridades del proceso de reflexión. En este sentido, obviamente, en el film-ensayo las ideas no se *tienen*, sino que se *hacen*, se construyen de manera literal. Este constructivismo debe contemplarse en dos vertientes, puesto que no sólo se construyen, se *manufacturan*, las ideas sino también las herramientas que trabajan estas ideas, hasta el punto de que, en el film-ensayo, ambos procesos se confunden.³⁶

La reflexión de Català lleva a las siguientes preguntas: ¿cómo se construyen esas ideas? ¿Bajo qué proceso, investigación o método se llega a “manufacturar” la idea misma? Y, más allá: ¿cómo se construyen las herramientas que servirán en el proceso de reflexión, en la interconexión del material grabado, además de la construcción de la voz personal, autoral y el montaje, los cuales siguen lineamientos discursivos igualmente asociativos?

³⁵ Josep María Català afirma: “El film-ensayo reflexiona por medio de las imágenes (o de representaciones, para emplear un término más amplio que incluye imágenes transformadas): no se trata de reflexionar y luego ilustrar la reflexión con imágenes (como en el documental didáctico), ni de captar imágenes y luego reflexionar sobre ellas (a través de la voz en off...) [...] En el film-ensayo no se establece una distancia entre la reflexión y la representación, sino que ambas se conjuntan: se reflexiona representando y se representa reflexionando”. Josep María Català, *Documental y vanguardia...*, op. cit., p. 144.

³⁶ *Ibid.*, p. 133.

Es decir, para acercarse al proyecto, a la raíz del planteamiento, ya sea a nivel visual, artístico o incluso intelectual, es imprescindible tener una postura al respecto, un propósito que defina la voz autoral. El sentido e intención que pone el autor se puede entender en las palabras de Paul Arthur como una

Voz autoral profunda, personal y una reflexión de pensamiento provocativo. Esta “voz” autoral se acerca al objeto, no con el fin de presentar un informe de los hechos (el campo del documental tradicional), sino para ofrecer una profunda reflexión personal. El ensayista cinematográfico crea un enunciador que está muy cerca del verdadero autor extra textual, la distancia entre los dos es breve, ya que el enunciador representa declaradamente el punto de vista del autor, y él/la vocera (incluso cuando se oculta detrás de diferentes o incluso varios nombres o personajes).³⁷

El cine ensayista está cada vez más cerca de la actividad de un escritor. Modifica sobre la marcha a partir de una voz personal, con pequeños momentos, los trazos que se van gestando y transformando. Es así como, por su naturaleza, el cine ensayo no es dogmático, permite acceder a un proceso creativo, además de reflexivo y personal. Estos rasgos fragmentarios y contruidos cinematográficamente son revisados por el autor. La materialización del proceso de pensamiento se da en el ensamblaje de las imágenes y sonidos. Cuando Alain Bergala apunta que “alguien ensaya pensar, con sus propias fuerzas, sin las garantías de un saber previo”,³⁸ abre las posibilidades de “ensayar” o de transitar por una “vía ensayística” cinematográfica.

³⁷ Citado en Laura Rascaroli, “The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments”, *The Journal of Cinema and Media* 49 (2), 2008, Detroit, Michigan: Wayne State University Press, p. 35, traducido por la autora.

³⁸ Citado en Antonio Weinrichter, *La forma que piensa...*, *op. cit.*, p. 29.

1.3.3. REALIDAD ACORDADA

Cada minuto, cada día, cada uno de nosotros es parte de una imagen o una película, detener esto es imposible.

Richard Peña

La experiencia cinematográfica, entendida como ir al cine y ver una película, está relacionada con un pacto o acuerdo entre sujetos, quienes tácitamente cumplen y se adecúan a desempeñar un papel en dicha práctica. Al salir de una proyección de cine, no hay dos personas que hayan visto la misma película en toda la sala. A esa vivencia intersubjetiva —que media entre la “objetividad”, lo tangible, la “subjetividad” y la introspección— se le puede denominar “realidad acordada”.

Para la psicología social, la realidad no es un adentro o un afuera, es una mediación, un acuerdo entre estos dos estadios humanos de la conciencia a lo cual se le llama subjetividad. A la experiencia entre dos o más sujetos se le denomina intersubjetividad, por lo que cada persona tendrá una experiencia distinta para cada situación. En este caso, se trata de una experiencia cinematográfica intersubjetiva.

Cuando se asiste al cine o se ve alguna pieza audiovisual reproducida en un medio o aparato electrónico se da por sentado que aquello “sucede”. El seguimiento de una historia en la pantalla cinematográfica o proyección digital es de alguna manera “real”, verosímil, según las convenciones de cada género o planteamiento particular. Se habla en términos de la experiencia en sí misma, es decir, está ahí, frente a los ojos. Pero si lo anterior se inscribe además en la categoría de no-ficción, eso le da una especie de aura, de prístina mimesis con lo que se conoce, se ha visto o se imagina que existe fuera de esa sala privada de proyección, medio o dispositivo de reproducción.

Como se ha mencionado, lo que se ve en pantalla es la realidad recortada,³⁹ aislada, ordenada y representada. Es básicamente un trabajo conjunto de un guion/escaleta, dirección/realización y del ensamblaje/montaje. Implica el trabajo de un director de cine en general: ordena, traduce y dirige todos esos elementos para representar elementos audiovisuales. En el cine de no-ficción, todos estos elementos construyen una representación de la realidad:

[T]iene que ver con significados y valores, interpretaciones y objetivos, no sencillamente con signos y sistemas [...] Los valores que defendemos, los significados que asignamos, las interpretaciones que ofrecemos y las metas que perseguimos tienen consecuencias. Hacen que ocurran cosas.⁴⁰

³⁹ “¿Es necesario recordar que toda toma es un recorte del espacio y del tiempo?: el cuadro es una mascarilla, según la célebre frase de André Bazin. Hay siempre un fuera de campo. Un plano es un punto de vista subjetivo, parcial. Es pues siempre más, o menos, que lo real. La realidad no presenta costuras, una película es alta costura o ropa hecha en serie. No es un plano secuencia ininterrumpido, sino un montaje de planos seleccionados y seccionados. Es un arte de la elipsis, así como de la presencia”. François Niney, *La prueba de lo real en la pantalla...*, *op. cit.*, p. 33.

⁴⁰ Bill Nichols, *La representación de la realidad...*, *op. cit.*, p. 19.

Lo real es caótico y “multisensorial”. Es en principio, un cúmulo de estímulos constantes que se mezclan unos con otros, los cuales invaden y muchas veces asfixian los sentidos. En otras ocasiones, simplemente se percibe como materia burda, pero que no se observa a detalle.

La representación de la realidad en el cine se puede entender como una concesión pactada tácitamente entre una pieza audiovisual o, en algunos casos, sólo visual.⁴¹ Es, pues, un convenio entre una propuesta autoral (puesta en escena, encuadre,⁴² recorte, edición, montaje y/o representación)⁴³ y el espectador, entendido este último como un ente que debate, cuestiona y concede, o no, la posibilidad de tomar parte en esa concesión. Pero todos estos elementos no son necesariamente reglas argumentales o verosímiles. La representación de la realidad es un concepto paralelo al de verosimilitud⁴⁴ en el cine de ficción, el cual alude o apela a reglas establecidas, planteadas en una película. Tiene que ver con universos contruados,

⁴¹ Pero siempre visual, de lo contrario, estaríamos frente a otro lenguaje o conformación que no se suscribe a la idea de línea continua de imágenes presentadas sucesivamente, como es el cine.

⁴² Josep María Català señala: “Lo que realmente importa aquí no es la forma global del encuadre, del marco, sino la existencia del mismo como expresión del límite entre realidad y representación y como contenedor de una imagen”. Josep María Català, *La forma de lo real...*, op. cit., p. 168.

⁴³ Elementos que también están presentes en el cine comercial, independiente o experimental.

⁴⁴ “En el cine, lo verosímil concierne a la representación y a la narración. El mundo representado es verosímil si está de acuerdo con la imagen que el espectador puede hacerse del mundo real. En cuanto al relato, su verosimilitud descansa, por un lado, en principios generales (principios de causalidad y de no-contradicción), y por el otro en convenciones de género y las reglas implícitas que ellas presuponen; el mundo de referencia es el mundo posible definido por el conjunto de los postulados narrativos propio del género particular”. Jacques Aumont y Michel Marie, *Diccionario teórico...*, op. cit., p. 220.

coherentemente o no, que se componen, se ordenan y cumplen con ciertos sistemas planteados específicamente en cada documental o película de no-ficción.

1.4. ¡PRECAUCIÓN! OBRA EN CONSTRUCCIÓN. EL CINE-ENSAYO

1.4.1. EVIDENCIA VISIBLE

Un lenguaje [...] una forma en la cual y mediante la cual un artista puede expresar su pensamiento, por muy abstracto que sea, o traducir sus obsesiones exactamente igual como ocurre actualmente con el ensayo.

Alexandre Astruc

La manera de aproximación e interpretación de lo real es lo que se llama realidad y está íntimamente ligado al concepto de subjetividad que también se ha abordado. Lo que ocupa en este apartado es construir teóricamente un acercamiento al concepto de cine-ensayo de no-ficción.

Para ello se ha dividido esta sección en tres partes. Dentro de ellas hay algunos aspectos intercalados que consideramos se relacionan entre sí. En el primer apartado se alude al ensayo literario como antecesor del cine-ensayo, mismo que es analizado en el segundo punto, para después concluir con nuestra postura respecto al cine-ensayo en la práctica.

1.4.2. ENSAYO LITERARIO

Algunos elementos del cine-ensayo son legados del ensayo literario. A continuación, se esbozan algunos rasgos para comprender sus raíces. Según el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), una de las acepciones de la palabra ensayo es: “Escrito en el cual un autor desarrolla sus ideas sin necesidad de mostrar el aparato erudito”.⁴⁵

Este desarrollo de ideas de un autor desde la subjetividad, el cual se vale de distintos recursos para explicar lo que cada uno considera necesario incluir, es lo que dificulta catalogarlo como un género. El ensayo escrito tiene entre líneas (representaciones visuales y sonoras) todo un cúmulo de experiencias previas, algunas de las cuales, según quien escriba, serán más efectivas que otras. En este sentido, Nora Alter plantea:

⁴⁵ RAE, *Diccionario de la lengua española Online*, s.v. “Ensayo”, <http://goo.gl/Vo8yYI>, (consultado el 29 de agosto de 2012).

Sean cuales sean los rasgos secundarios que pueda tener el ensayo como género, el rasgo básico que permanece es que precisamente *no* es un género, pues lucha por librarse de toda restricción formal, conceptual y social.⁴⁶

De esta manera, el “aparato erudito”, evidente o no, resulta ser el andamiaje en el cual se sustenta o forma el discurso. Pero, al mismo tiempo, es la acumulación de influencias y de tomas de decisiones, incluido el filtraje de información y los conocimientos adquiridos que se reflejan en la cosmovisión de quien lo enuncia. Un ensayo cuestiona, reflexiona, busca. Así, el ensayo⁴⁷ literario es el antecesor directo del cine-ensayo: “[E]l ensayo, en su forma literaria moderna, adquirió carta de naturaleza con los escritos de Michel Eyquem, comúnmente conocido como Montaigne, quien en 1580 publicó la primera edición de sus *Essais*”.⁴⁸

Un ensayo literario no es catalogable, es una mezcla entre el diario, el punto de vista personal sobre un tema o temas, una concatenación de eventos o hechos. Su forma es libre, fractal.

⁴⁶ Nora Alter, citado en Antonio Weinrichter, *La forma que piensa...*, *op. cit.*, p. 24.

⁴⁷ Phillip Lopate identifica el ensayo con la tradición literaria que comienza con Cicerón y Séneca y se cristaliza con el ensayo moderno de Montaigne y Bacon. Citado en Laura Rascaroli, *op. cit.*, p. 31, traducido por la autora.

⁴⁸ Josep María Català, *Film-ensayo...*, *op. cit.*, p. 134.

Michael Renov dice que “la forma de ensayo, que destaca por su tendencia a la complicación (digresión, la fragmentación, repetición, y dispersión) en lugar de la composición, en sus cuatrocientos años de historia, ha seguido resistiendo los esfuerzos de los taxonomistas literarios”.⁴⁹ Estos elementos permiten tener la experiencia de tomar cualquier tema y llevarlo hasta donde el ensayista quiera, sin estar obligado a cumplir con ciertos parámetros o formas genéricas.

En el ensayo literario también fluctúan variables indefinidas, abiertas y limítrofes con otros textos, como la autobiografía o el diario. Pero también comparte rasgos con el arte en su proceso creativo, experimental y de búsqueda personal. Tiene una marcada voz, la cual puede ser evidente o velada pero que está ahí, presente. Es una cadena de ideas que el autor sustenta, o no necesariamente, con un aparato erudito.

⁴⁹ Citado en Laura Rascaroli, *The Personal Camera...*, *op. cit.*, p. 25. Traducido por la autora.

1.4.3. CINE-ENSAYO

La mayor parte de las contribuciones académicas existentes reconocen que la definición del film-ensayo es problemática y sugieren que es una forma híbrida que cruza fronteras y descansa en algún lugar entre la ficción y el cine de no ficción.⁵⁰

Laura Rascaroli

El cine-ensayo⁵¹ pide entenderse con una mente abierta, sin catalogar o teorizar demasiado. Es una experiencia adyacente entre el arte y el documental. Una comparación de estos dos medios de expresión que merece la pena rescatarse aquí, es la que postula Timothy Corrigan.⁵² En ella se propone una variante a la idea planteada por el escritor y ensayista Aldous Huxley para rastrear la herencia del ensayo literario al ensayo cinematográfico en tres procesos. Según Huxley, el ensayo literario se mueve en tres polos:

⁵⁰ Traducido por la autora.

⁵¹ Consulté algunas películas documentales como parte de la investigación, el listado completo se encuentra en la sección de películas. *Vid.*, pp. 224-225.

⁵² Para ampliar la información, *vid.* Timothy Corrigan, *The Essay Film...*, *op. cit.*, pp. 11-49, traducido por la autora.

1. Personal y autobiográfico.
2. Objetivo, factual, lo concreto-particular.
3. Abstracto-universal.⁵³

Para Timothy Corrigan, el cine-ensayo pasa también por tres procesos, pero propone una variante a la propuesta de Huxley:

1. Expresión personal.
2. Experiencia pública.
3. Proceso de pensamiento.⁵⁴

La propuesta de Corrigan advierte en principio una prueba a través de la subjetividad expresiva, la cual se puede interpretar como la voz (subjetividad, la realidad o interpretación de lo real). El punto dos habla de encuentros vivenciales en un espacio público, es decir, el escenario donde se plantea la película: lo real, la confrontación y representación de la realidad. En tercer

⁵³ Citado en Timothy Corrigan, *ibid.*, p. 14, traducido por la autora.

⁵⁴ *Loc. cit.*, traducido por la autora.

lugar, está el producto de la configuración del pensamiento, que pueden ser las herramientas para construir el discurso y la reflexión que se materializa en el montaje.

Según Corrigan, esta interactividad y estas variables crean y definen una forma que representa y emerge de la herencia del ensayo literario, el cual se extiende y reformula en la segunda mitad del siglo XX en el cine-ensayo.⁵⁵ Aunque ambos tengan elementos en común, se entiende que en el ensayo visual (sonoro) los elementos que lo integran, además de la voz y recursos en general, son empleados más allá del texto (escrito, hablado). Estos representan una sola voz, ya sea en palabras, intertítulos, subtítulos o verbalmente.

Es importante mencionar que se empleará el concepto de cine-ensayo en lugar de film-ensayo (como también es conocido), ya que film se entiende aquí como el soporte o acetato recubierto con haluros de plata. Para fines prácticos, el término cinematografía⁵⁶ se adapta mejor a lo que se pretende decir, en el entendido de “imágenes en movimiento”, más allá del soporte en el cual son captadas o proyectadas.

⁵⁵ *Loc. cit.*, traducido por la autora.

⁵⁶ La etimología es: “Cinematógrafo: *Kiné, movimiento y grafós, trazar*”. Santiago Rodríguez Castro, *Diccionario Etimológico Griego-Latín del Español*, Estado de México: Esfinge Grupo Editorial, 2011, p. 34.

Después de lo expuesto anteriormente, se encuentra en todos los autores revisados una idea nebulosa, no acabada, además de casi utópica del concepto cine-ensayo. Entonces, ¿cómo acercarse a este? Tal vez desde la óptica de un material reflexivo: desde la palabra o el punto de vista del director. Pero, ¿cómo abordar algo que no tiene género (categorías, axiomas o estructura dramática definida)?

Hans Richter muestra un indicio que lleva a plantear las consideraciones teóricas como meras referencias.⁵⁷ La respuesta a la interrogante dependerá, en algunos casos, del director, quien se asume como portador de la voz del discurso, del camino trazado para encontrar esos recursos y de cómo los reinterpreta y reconstruye en el ensamblaje.

Puede parecer, en principio, un concepto desdibujado, fronterizo entre el videoarte y el documental, incluso ambiguo, indefinido e híbrido.

⁵⁷ Citado en Laura Rascaroli, *op. cit.*, p. 27, quien a su vez cita a Jay Leyda, *Films Beget Films from Propaganda to Drama*, New York: Hill & Wang, 1964, p. 31, traducido por la autora.

1.4.4. ALTERNATIVAS ENSAYÍSTICAS

Estoy de acuerdo con que el ensayo ofrece puntos de vista personales. Eso no significa que siempre es en primera persona o autobiográfico, pero da pistas de los pensamientos de una persona...

Phillip Lopate⁵⁸

El cine-ensayo de no-ficción se conforma a través de dos puntos fundamentales: en primer lugar, del punto de vista personal⁵⁹ de quien suscribe la película, y en un segundo término, el cine de no-ficción es una representación de un fragmento de la realidad, pero nunca el registro de lo real en sí mismo.

Por lo tanto, es un proceso íntimo,⁶⁰ introspectivo. Importa más la reacción frente a los acontecimientos que lo que está aconteciendo, lo real. Es una mirada hacia el propio pensamiento que se detona, que es fragmentario, subjetivo, duda y

⁵⁸ Traducido por la autora.

⁵⁹ Punto de vista evidente y contundente: "...originado por una sola voz autoral [...] Esta 'voz' autoral enfoca el tema, no para presentar un reporte fáctico (que es el campo del documental tradicional), sino para ofrecer una invitación a la reflexión personal y a fondo". Laura Rascaroli, *The Personal Camera...*, op. cit. p. 33, traducido por la autora.

cuestiona. Además, es una búsqueda de expresión y reflexión personal que se construye de distintas y singulares formas, como menciona Rascaroli parafraseando a Noël Burch:

[E]l primer uso en el documental de un planteamiento formal que anteriormente había sido empleado exclusivamente en el cine de ficción". El cine ensayo, de hecho, es una "dialéctica de ficción y no ficción", es un "cine de reflexión puro, donde el sujeto se convierte en la base de una construcción intelectual, que a su vez es capaz de generar la forma sobre todo e incluso la textura de una película sin ser desnaturalizada o distorsionada.⁶¹

El acento para Burch está, por lo tanto, en la reflexión, la forma y la actitud estética. Sin embargo, las estrategias que se pueden desarrollar son tomadas por algunos cineastas y artistas para usarlas como posibles vías de acción y pensamiento cinematográfico.

⁶⁰ Nora Alter menciona que, "a diferencia de la película documental, que presenta hechos e información, el cine ensayo produce pensamiento complejo que a veces no está basado en la realidad, pero puede ser contradictorio, irracional y fantástico. Este nuevo tipo de película, según Richter, que ya no obliga al cineasta a las reglas y los parámetros de la práctica documental tradicional, tales como la secuenciación cronológica o la descripción de los fenómenos externos. Sino que da rienda suelta a la imaginación, con toda su potencialidad artística. El término ensayo se utiliza porque significa una composición que está entre categorías y, como tal, es transgresor, decreciente, juguetón, contradictorio y político". Citado en Laura Rascaroli, "The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments", *The Journal of Cinema and Media* 49 (2), 2008, Detroit, Michigan: Wayne State University Press, p. 24, traducido por la autora.

⁶¹ Noël Burch, citado en Laura Rascaroli. *The Essay Film...*, *op. cit.*, p. 31, traducido por la autora.

Las reflexiones de historiadores, teóricos y cineastas que se recopilan aquí son exploraciones a las que se llamarán “vía ensayística”.⁶²

Este camino está dirigido por una voz y marca un discurso propio, personal, atípico, porque, en palabras de Nora Alter, “el ensayo resiste toda clausura, su argumentación es no lineal y es abiertamente personal”.⁶³ Se habla de un tipo de pensamiento y acción, concretado y exteriorizado en la producción y, en algunos casos, en la proyección o distribución de la película.

Desde la perspectiva de esta investigación, la vía ensayística de no-ficción es una herramienta para evocar, para generar un discurso personal que se exterioriza y se basa en la prueba y en el error. Permite utilizar el lenguaje del arte, el texto, los sonidos, y otros recursos plásticos —como la animación, el dibujo y la fotografía fija— para corporeizar un pensamiento fragmentario, repetitivo y, en algunos momentos, caótico, pero que habla desde un punto de vista personal, documenta y toma fracciones de imágenes para ensamblarlas con todo lo que se necesitó e imaginó y así generar un todo.

⁶² Término utilizado por Antonio Weinrichter en el texto “Un concepto fugitivo. Notas sobre el film ensayo” para hablar sobre películas que no son ensayos, sino aproximaciones pero que en su esencia, búsqueda formal o conceptual, tienen rasgos ensayísticos. Para ampliar la información, *vid.* Antonio Weinrichter, *Desvíos de lo real...*, *op. cit.*, pp. 45-47.

⁶³ Nora Alter, “Projecting History”, citado en Antonio Weinrichter, *Desvíos de lo real. El cine de no-ficción*, Madrid: T&B, p. 24.

Esta vía es un pretexto para hablar desde un yo (subjetivo) sobre otro (real), para poder decir desde la subjetividad un “algo”. Se habla pues de distintos procesos: uno de interpretación, otro más de simbolización y un tercero de representación. Consiste en materializar por medio de celuloide o video los pensamientos, emociones, reflexiones o bien la propia espiritualidad.

Por ello, se coincide totalmente con la postura de Antonio Weinrichter cuando asegura que “el rico caudal del ensayismo contemporáneo viene de fuera de la institución cine y [...] encarna una institución distinta, la artística: [...] video-ensayo”.⁶⁴ Esta distinción alude no sólo al uso del video en lugar de la película en celuloide, sino también a la diferenciación en costos y equipo técnico: todo es más accesible y no es necesario un complejo sistema de producción para su realización.

Weinrichter señala además una tradición diferente en el video-ensayo: la proyección en el museo o galería de arte. Como se sabe, la proyección de una película depende en gran medida del mercado y los distribuidores, quienes, básicamente, buscan rentabilidad. Así, la salida para otro tipo de propuestas no lineales o no convencionales puede ser festivales

⁶⁴ *Loc. cit.*

especializados o bien museos o galerías de arte, los cuales suelen ser más abiertos a este tipo de trabajos y sus ingresos provienen usualmente de partidas gubernamentales o privadas.

Todo esto, junto a la independencia creativa, pone al alcance de artistas y personas en general la posibilidad de explorar formas alternas de expresión y creación. De esta manera, algunas estrategias como el diario, las películas caseras,⁶⁵ el autorretrato, video blog o cartas grabadas comparten vías ensayísticas.

1.5. MÁS SIMPLE QUE LA NADA, HISTORIA PRIVADA DE LOS OBJETOS.

JEAN BAUDRILLARD, GEORGES PEREC Y MARC AUGÉ SE VAN DE PESCA

En este apartado se presentan los sustentos que se utilizarán para abordar el proyecto audiovisual, tanto en el aspecto conceptual como teórico-metodológico. Son tres los ejes principales: para comenzar, está la idea de cómo abordar el objeto; después, la narrativa de lo cotidiano, y, por último, la concepción del viajero en el metro. Todos estos elementos conforman el

⁶⁵ De reciente creación, el portal *Your lost memories* (<http://goo.gl/PP10Xq>) ha iniciado una campaña de recolección de películas extraviadas en *Super 8* (encontradas en bazares, mercados de pulgas, ventas de garage) por todo el mundo, con el fin de devolverlas a sus dueños y de generar reinterpretaciones o ensayos fílmicos de las películas encontradas, a través de invitaciones a cineastas.

punto de vista que se quiere plasmar; es decir, la aproximación al tema y subtemas que integran la propuesta desarrollada a continuación.

1.5.1. SINOPSIS

A partir de algunas reflexiones en primera persona, sobre la relación con los objetos personales, los más inmediatos, los que no sobresalen, se construye un puente con cinco cosas extraviadas en el metro. Se interpretan a partir de la observación de su uso y del cuestionamiento a cada uno de ellos. Los elementos se entretajan para construir un retrato de lo simple, común e íntimo del ser humano, a través de objetos extraviados en el metro de la Ciudad de México.

1.5.2. CÓMO ABORDAR EL OBJETO

Las cosas son parte fundamental de la vida de los seres humanos. Su presencia en el mundo puede clasificarse según la disciplina que los estudie. En ese sentido, se han tomado algunos puntos del libro *El sistema de los objetos*⁶⁶ de Jean Baudrillard⁶⁷ para construir el esqueleto que servirá de guía para la (escritura del guion o escaleta) de la no-ficción.

La primera reflexión que interesa del planteamiento de Baudrillard es que el objeto por sí solo no tiene mayor importancia, tiene que interactuar con el ser humano para significar. Así, en el audiovisual, no sólo interesa el objeto por sí mismo, es la carga que las personas depositan en él lo que vamos a tratar.

Al realizar esta investigación para el desarrollo de la no-ficción se parte de un tema en específico: el objeto. Pero no cualquiera. Se parte de la idea de objeto extraviado y de subtemas que se irán depurando o acomodando —según se avance en el desarrollo de la escaleta—, para, posteriormente, hacer la grabación y el montaje.

⁶⁶ Jean Baudrillard, *El sistema de los objetos*, México: Siglo XXI Editores, 2004, pp. 1-10, 72-74, 83-86 y 96-120.

⁶⁷ A Baudrillard se le considera uno de los críticos de la sociedad de consumo más importantes en la teoría social, pero en esta investigación retomamos e interpretamos algunas de sus ideas respecto al objeto y su relación con el ser humano, sin llegar a profundizar en teorías sociológicas.

Como se ha precisado, interesa ver al objeto en relación con su dueño. Para ello se toman las siguientes ideas que permitirán crear un corpus conceptual de las cosas.

1.5.3. EL USO DEL OBJETO

El uso del objeto se refiere a cuál es la función del objeto para el portador, ya sea de utilidad, ocio, necesidad, simple coleccionismo, o bien se trata de un objeto amado, un fetiche o un amuleto que incluso puede formar parte de la identidad de la persona. Según Baudrillard, puede decirse que la funcionalidad tiene que ver con todos los componentes con los que están hechos los objetos, es decir, los colores, el material, la colocación y el espacio que ocupan. Esa función puede relacionarse por un lado con la necesidad de uso, así como por su utilidad: qué se hace con él. En cuanto al coleccionismo de objetos, es la simple acumulación de cosas de la misma o de distinta especie con fines estéticos o de goce personal.

1.5.4. EL OBJETO ES SIMBÓLICO

Otro aspecto a resaltar es lo simbólico. Pues bien, el símbolo es la relación con una realidad (abstracta o compleja), que evoca al sentido de la vida. En otros casos representa a lo no asible, como señala José María Mardones:

El ser humano se refiere con frecuencia en su vida y relaciones a lo no presente, a lo no asible y a aquello que no es alcanzable de forma directa. Aspectos tan humanos como el amor, la felicidad, la belleza, el sentido [...] no son asequibles a ningún instrumental tecnológico y, sin embargo, no dejan de afectar profundamente la vida humana. Más aún, sin ellos, el ser humano no parece poder vivir ni entenderse.⁶⁸

El aspecto simbólico humano, parte del conocimiento, que puede entenderse como el cúmulo de diminutos fragmentos que se interconectan para generar una experiencia. Es consecuencia de la forma en la que representamos y percibimos lo que nos rodea. Por otro lado, la experiencia define una parte de la realidad, que puede entenderse como la fase práctica de lo “real”, porque interactúa con lugares, personas o hechos a través del conocimiento. Dicho conocimiento también es fruto de la forma en la que estos lugares, personas o hechos son percibidos por los actuantes, quienes simbolizan su experiencia en el mundo no como una forma expresiva o artística, sino humana. Representar el mundo, es decir, utilizar el símbolo, es una manera de vivirlo. El símbolo es estrictamente humano, Aleksandra Jablonska, reflexiona al respecto que:

El símbolo no es entonces un signo convencional ni copia de lo objetivo, sino *una imagen de sentido*, imagen que aparece en *la relación* entre el hombre y el mundo, entre uno y los otros. Se trata de una creación estrictamente humana en la que tiene lugar el engranaje entre lo objetivo y lo subjetivo, entre lo individual y lo colectivo.⁶⁹

⁶⁸ José María Mardones, “La racionalidad simbólica”, en *Sym-bolon: ensayos sobre cultura, religión y arte, Analogía y Símbolo, op. cit.*, p. 39.

⁶⁹ Aleksandra Jablonska, *op. cit.*, p. 49.

El símbolo dota de sentido a los momentos, historias, objetos y vivencias del ser humano, por ejemplo, las cosas perdidas en el metro. En realidad, cada una de las cosas recuperadas en el metro tiene un dueño, tiene una historia detrás; está claro que lo que significa tal objeto para su poseedor es personal y privado. En otras palabras, ya sean recuerdos, la necesidad de permanencia, de dejar huella, o bien la identidad del sujeto que porta, el objeto es, en suma, lo que distingue simbólicamente a cada cosa respecto al dueño. “El sentido proporciona luz, orden, claridad, que equivale a la razón de ser de la vida humana”,⁷⁰ cada persona le da un sentido propio, el sujeto se relaciona intrínsecamente con “algo” específico, que evoca o asocia al objeto y, que como señala Mardones, “proporciona luz”, es decir, existe una razón para cada cosa, un orden especial, el sentido se da pues de la relación sujeto y objeto. “El sentido es una relación [...] *juntora*, articuladora, iluminadora e implicativa que vincula la escisión radical en que primariamente se nos manifiesta la realidad”. Y es la forma en la que nos acercamos o bien como “vivimos” esa realidad que se crea el sentido. Mardones señala al respecto que “[n]o busca tanto la descripción del mundo que vive el hombre, cuanto el *cómo* vive ese hombre en relación con dicho mundo”. Esto lleva a reflexionar sobre la valoración, uso y vínculo de cada ser humano con sus objetos.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 42.

Cabe señalar, por último, uno de los puntos más reveladores que aborda Baudrillard: el valor económico, social, cultural o emocional del objeto, el cual se refiere a la importancia o significado de ese objeto para la persona y para los demás. Esto puede asociarse con la identidad migratoria, estatus socioeconómico, origen, etc. Todo ello ha sido acordado por los seres humanos y responde usualmente a aspectos de construcción social, a categorías de valoración.

Ahora existen más herramientas como alternativas de la vía ensayística, que pueden ser empleadas para expresar con imágenes, sonidos, o la ausencia de ellos, rasgos simbólicos. Estos condensan en su formulación ideas o asociaciones que sirven de puente o interpretación entre el sujeto y el mundo. En ese sentido, para Mauricio Beuchot el símbolo tiene un componente metafórico que desvela su aplicación en la vida humana:

El símbolo tiene el germen (o la confluencia) de la metonimia y la metáfora. Tiene un factor metonímico, que es, [...] esa virtud de hacer pasar de la parte al todo, del fragmento a la totalidad, de mostrar el todo en el fragmento.⁷¹

Cuando se trata de simbolizar sentimientos, representar artísticamente o emplear creativamente sonidos e imágenes en un audiovisual, este puede tener o no elementos que se escapan a la racionalidad, como cuando se improvisa. La

⁷¹ Mauricio Beuchot, "Hermenéutica, Analogía y Símbolo", en *Sym-bolon: ensayos sobre cultura, religión y arte*, Analogía y Símbolo, eds. Blanca Solares Altamirano y María del Carmen Valverde Valdés, México: UNAM, 2005, p. 77.

improvisación es una parte primordial de la construcción de la no-ficción y que, al igual que el azar y la imaginación, puede ser una interpretación de algo tangible o un hecho; está ahí pero es interpretado o “leído” metafóricamente.

1.5.5. LA NARRATIVA DE LO COTIDIANO. LO *INFRAORDINARIO*

Desde una aproximación personal a los textos de Georges Perec (*Las cosas. Una historia de los años sesenta*,⁷² *Lo infraordinario*⁷³ y *Me acuerdo*⁷⁴) se busca detonar la visualidad del cine-ensayo de no-ficción que aquí se propone. Para Perec, el término “infraordinario” es entendido como lo trivial, lo cotidiano, lo que ocurre, lo obvio, el ruido de fondo; cuestionar a lo habitual.

El escenario del audiovisual parte de esta investigación es la vida común, el movimiento cotidiano de un transporte colectivo; lo que ocurre todos los días en una gran ciudad como la Ciudad de México. Por ello, este es uno de los subtemas a investigar: cómo representar lo cotidiano en la no-ficción.

⁷² Georges Perec, *Las cosas. Una historia de los años sesenta*, Barcelona: Anagrama, 2008.

⁷³ Georges Perec, *Lo infraordinario*, Madrid: Verdehalago, 2008.

⁷⁴ Georges Perec, *Me acuerdo*, Córdoba: Berenice, 2006.

A partir de sonidos e imágenes se busca crear atmósferas que sean reconocibles, pero que al mismo tiempo estén ordenadas e interpretadas desde un punto de vista personal. Esto se convierte en un método de observación, deconstrucción y elección de los elementos que entrarán en las tomas: las angulaciones, cómo se harán los planos, las secuencias y, por supuesto, de qué manera se construye el paisaje sonoro.

La elección de revisar los textos de Perec se debe principalmente a que su enfoque está en los detalles de lo común, pero sobre todo en la apropiación de esa vida cotidiana: en el desmontaje de esos objetos donde se depositan cargas emocionales, sentido de pertenencia y valores de identidad por medio de una narrativa descriptiva. Asimismo, se observan rasgos y analizan sus aspectos más triviales, los cuales muestran sus contradicciones y ambigüedades, pero también la relación y apego a los rituales diarios, a los objetos, a lo infraordinario.

1.5.6. LA OBSESIÓN POR EL INVENTARIO, EL COLECCIONISMO

Otro aspecto en los textos de Perec que atañe investigar son los conceptos de catalogar, enumerar u ordenar (si se quiere, arbitrariamente) las cosas del entorno y las actividades cotidianas. Al construir el cine-ensayo, visualmente se ha tomado en cuenta estos aspectos.

Diariamente, las cosas que se pierden en las instalaciones del metro llegan a la oficina de objetos extraviados, y lo hacen de distintas maneras: ya sea a través de los usuarios, los policías o los empleados del metro. Una vez en la oficina, los encargados catalogan los objetos perdidos en un inventario. Dicha catalogación se enlaza con el concepto de enumeración, pues refiere a un listado y al inventario realizado con los objetos encontrados, pero también de las personas que van en busca de sus pertenencias.

El inventario y el coleccionismo están ligados a otro concepto que queremos rescatar de Perec: ordenar. Este término, además de tener un significado en la lógica del inventario, lleva a pensar el audiovisual como un ordenamiento dirigido y simbólico de la realidad, con los fines necesarios para la narrativa que queremos desarrollar en la parte práctica de la tesis. En último término, es una cuestión de elección.

Finalmente, la experimentación significa tener libertad intuitiva e imaginativa sin necesidad de explicar cada detalle lógicamente. Esta idea se exploró en la propuesta visual. De esta manera, queda la huella del proceso mismo: desde la exploración de las ideas escritas en la escaleta y después grabadas, hasta el proceso del montaje.

1.5.7. DOCUMENTAR. LA IMPORTANCIA DE LA MEMORIA

Recoger evidencia, en este caso grabada, aporta un punto muy interesante de la obra de Perec en la manera como queremos plantear la observación de lo cotidiano. En sus textos, el autor aborda lo común desde una postura personal. Es evidente la relación de los protagonistas con los objetos que rondan en sus libros: son aprehendidos por ellos mismos y viven según sus propios términos. Perec plantea aspectos de la vida cotidiana, eventos dignos de observar detenidamente, como lo que se puede encontrar en el aparador de una tienda de ropa o de libros, o al recorrer una calle cualquiera, o lo que sucede en la fachada de un edificio, tanto los sonidos que se perciben como una escena espontánea. Para Perec, en estas escenas pueden aparecer elementos que evocan recuerdos, como es el polvo en los libros, el maullar de un gato en la calle o una señora sacudiendo la ropa en la ventana.

Los recuerdos están recogidos en un área del cerebro distinta a la de las emociones más febriles, o de los datos duros, cuantificables. Esa “memoria emocional” que reconstruye vivencias es mutable e imprecisa, nos traslada inmediatamente al término “inmemoria” acuñado por el cine ensayista Chris Marker⁷⁵, que define aquellos momentos difíciles de clasificar y que a causa de ello son evocadores.

Inmemoria, *inmemory*, neologismo markeriano; palabra que crea un intersticio en el tiempo donde se alojan los recuerdos que no tienen lugar en la memoria o en la Historia. No la falta de memoria, sino la memoria repudiada, desperdigada, que rehabilita el tiempo de la experiencia con un ritmo distinto... La línea del tiempo se fragmenta en un cúmulo de imágenes y afectos que cifran un presente distinto.⁷⁶

Precisamente, en la visualidad de la no-ficción se puso énfasis en esos pequeños detalles comunes —esos objetos que rodean todo el tiempo—, en el escenario y, sobre todo, en construir un espacio tiempo particular para la narrativa. Se experimentó visualmente con la importancia de la memoria mediante la documentación de la relación entre el objeto y su dueño.

⁷⁵ Chris Marker, era el seudónimo de Christian François Bouche-Villeneuve, escritor, fotógrafo y ensayista francés.

⁷⁶ “Presentación”, en *Chris Marker Inmemoria*, Comps. y eds. Mara Fortes y Lorena Gómez Mostajo, México: Documental Ambulante A.C., Cineteca Nacional y Embajada de Francia en México, 2013, p. 7.

En efecto, al observar “la realidad” y elaborar a partir de las imágenes logradas, fueran estas buscadas o encontradas, un diálogo con el entorno y el propio ser, en el montaje se conformaban secuencias con un “ritmo distinto”. Si se retoma a Marker, este proceso puede convertirse en un encuentro con el azar. Como menciona Richard Peña, “[e]l cine es precisamente aquello que trasciende el tiempo y el espacio, que “imagina” el presente en función del pasado y el futuro, que inaugura una nueva forma de percibir”.⁷⁷ En esas imágenes alcanzadas, que tienen un “efecto de realidad”, se descubre lo que para Marker, el mayor expositor de cine subjetivo, concibe como la “materia prima” del cine (puntualizando del cine-ensayo).

Marker entiende la realidad como transitoria; la paradigmática relación de representación y realidad le resulta obsoleta. El realismo fundado en la división insuperable entre una imagen intangible y su referente material pertenece al pasado. La imagen es la materia prima y la “relevancia” se antepone al realismo.⁷⁸

Las imágenes así, forman parte de un diálogo entre aquel que las mira y quien las grabó. Son al mismo tiempo un puente que se tiende con la intención de acceder al otro lado, apelar a la “relevancia” sobre la representación de la “realidad”.

⁷⁷ Richard Peña, citado en *Chris Marker Inmemoria*, *op. cit.*, p. 8.

⁷⁸ *Idem.*

1.5.8. VIAJERO EN EL METRO

Finalmente, se toman en consideración algunas ideas de Marc Augé en su libro *El viajero subterráneo, un etnólogo en el metro*.⁷⁹ Augé, en su obra, define un panorama del viajero-usuario y del observador activo, que sirven de guía, a manera de mapa, en los siguientes puntos: cartografía del metro, metáforas en el imaginario social del metro y líneas del metro como redes sociales.

La perspectiva del autor sitúa al viajero observador como alguien que no sólo se transporta, sino que también cuestiona y reflexiona su entorno; estudia los comportamientos y objetos que portan los usuarios. En la escritura de la escaleta de la ficción se retoman estas ideas para decidir desde dónde observar y cuál será la perspectiva, tanto visual como teórico-metodológica, del metro como escenario, ya que para esta investigación se considera como un personaje fundamental el propio lugar.

⁷⁹ Marc Augé, *El viajero subterráneo. Un etnólogo en el metro*, Barcelona: Gedisa, 1998.

La relación entre el viajero y el espacio concreto es vista por Augé como una zona para la memoria, para el recuerdo, además de establecer una conexión entre las líneas del metro con la geografía socio-cultural de la ciudad, poniendo énfasis en la asociación entre el espacio exterior y el subterráneo.

1.5.9. CARTOGRAFÍA DEL METRO

El metro se puede ver según Augé como la representación social de un “mundo” subterráneo. El mapeo de las estaciones se puede relacionar con el estatus socioeconómico de los viajeros; en otro sentido, también las líneas del metro se pueden leer como las líneas de la mano, que se cruzan sin cruzar, conviven unas con otras paralelamente.

Interesa aquí generar una estrategia para mapear el metro y los objetos que se extravían según ciertos aspectos: la zona geográfica, la fecha de extravío y las características de las cosas. Se retoma la idea de Augé de pensar en el mapa de las líneas del metro como una cartografía que guía, sin ser determinante o lineal, ya que se puede elegir hacia dónde se quiere ir, así cómo transitar por el lugar. Ver su interior como una ciudad subterránea que, al igual que el exterior, tiene sus propios códigos de conducta, sus rutas y tácticas de operación. A partir de la cartografía del metro, definida con estos elementos, se realizó una táctica para trazar una ruta experimental, ensayística de los objetos y sus dueños.

Otro rasgo del texto de Augé, es la idea de imaginario social en el metro como experiencia urbana. Esto significa generar una aproximación e interpretación de algunos símbolos que se consideran relevantes, tanto en la estructura del escenario como en el objeto en sí mismo.

La iconografía del metro está diseñada para representar ciertos aspectos del lugar donde se encuentra la estación del subterráneo. Sólo quien se detiene a observar y buscar el significado tiene acceso a ese imaginario. Aunque en algunas ocasiones es muy evidente, quienes viajan constantemente en este medio de transporte conocen las rutas, transbordos, correspondencias y terminales, sea por el color que distingue a cada línea, su número o nombres. Así, el viaje es una experiencia multisensorial, pues los sonidos, olores e imágenes conforman también el micro universo en cada estación.

1.5.10. LÍNEAS DEL METRO COMO REDES SOCIALES

Para terminar, se plantea una idea de Marc Augé que alude a observar las líneas del metro como redes sociales. Dichos sistemas (por denominarlos de alguna manera), formados por personas de distintas clases sociales, culturales y económicas, no se cohesionan del todo, a pesar de coexistir en un espacio-tiempo específico. La relación sólo se basa en estar ahí, transitar de un lugar a otro. No supone un punto de reunión o comunicación, como en cualquier otro sistema social.

Estas redes colectivas específicas del metro suponen una dinámica de “no estar” completamente en el lugar. No hay realmente una interacción entre los usuarios. Si bien hay acciones colectivas, en el sentido de que se realizan al mismo tiempo, como subir y bajar, caminar, etc., es sobre todo una experiencia en primera persona.

El usuario habitual utiliza el metro como transporte para llegar a su destino (otro término que alude simbólicamente a las líneas de la mano, al “leerlas” se consulta el designio marcado).

Augé se ve a sí mismo como un viajero subterráneo que intenta explicar o, mejor dicho, entender su cultura y tiempo a través de los pasajeros y sus objetos, además de sus comportamientos. Todo esto por medio de la observación, el análisis y la decodificación de esos rasgos particulares en primera persona; no como un ser que va a estudiar a otros seres distantes a él. En otras palabras, se entiende a sí mismo como parte de ese entorno al cual pertenecen todos y que es tan cercano. Este es precisamente el punto de partida que se quiere dejar asentado de forma clara en la propuesta de cine-ensayo que aquí se investiga.

En suma, todos los elementos desarrollados en este capítulo llevan al mismo lugar: el punto de vista desde donde se pretende hablar es la trinchera del usuario habitual que observa, analiza y decodifica su entorno, a partir de una formación y

educación particular, con objetivos y elecciones específicos. En ese sentido, se desarrolla una metodología teórico-práctica que permite expresar y experimentar en el universo de lo real y representarlo de acuerdo a su realidad, sus expectativas y percepciones.

CAPÍTULO 2

EL AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEO DE NO-FICCIÓN

En este capítulo se hará una revisión del audiovisual contemporáneo de no-ficción. Para ello, se mostrarán los mecanismos que influyen en cómo las herramientas tecnológicas —empezando con el cine y sonido portátiles y posteriormente el video— han contribuido en la generación de discursos periféricos a los elaborados por el *mainstream*.⁸⁰ Como resultado, la apariencia o estética de lo cotidiano presentada a través de estos dispositivos emerge como representación de la realidad.

Para concretar lo anterior, se presentará cómo el cine *amateur*, las películas caseras (sobre todo aquellas realizadas a partir del uso de las cámaras de video) y el arte contemporáneo, entre otras vertientes de lo audiovisual, se pueden reconocer como “visualidades emergentes” que se han nutrido de elementos derivados de los avances tecnológicos (*gadgets*), tanto en usabilidad como en consumo. En ese sentido, hay tres aspectos que definen dichas visualidades emergentes:

- El papel de las tecnologías en el ámbito del control social (videovigilancia y cámaras espía) y su práctica cada vez más difundida. Este tipo de dispositivos electrónicos se usarán en la propuesta personal audiovisual.

⁸⁰ Entiéndase por *mainstream* lo establecido, aceptado y pactado, que en el caso del cine alude a categorías como los géneros o el lenguaje cinematográfico narrativo.

- La incursión en el cine en solitario, realizado con *gadgets*, que nos habla de la subjetividad de la autora.
- La aparición de las aplicaciones digitales desde la *App Store*,⁸¹ herramientas que permiten emular un rodaje con cámara de cine Super 8, una película en blanco y negro o a color, o con otras variadas apariencias, formatos y tiempos de grabación, como 24 cuadros por segundo, cámaras lentas, *time lapse*, además de la elaboración de *story board*, claquetas electrónicas, formatos de llamado, grabación, postproducción, edición y montaje.

En resumen, se trata de una revisión de cómo estas actividades han incorporado el video y el sonido portátiles para generar no sólo discursos en el ámbito profesional del quehacer cinematográfico y artístico, sino también del imaginario común de quienes tienen acceso a dichas tecnologías.

⁸¹ Se menciona solamente la plataforma de *Apple* porque es el sistema operativo que se utiliza en la parte práctica de la investigación.

2.1. EL CINE-VIDEO AMATEUR. LA APARIENCIA DE LO COTIDIANO

Recientemente la fotografía se ha transformado en una diversión casi tan cultivada como el sexo y el baile, lo cual significa que la fotografía, como toda forma artística de masas, no es cultivada como tal por la mayoría. Es sobre todo un rito social, una protección contra la ansiedad y un instrumento de poder.

Susan Sontag

El *amateur* que ensaya ver y observar, en este caso, detrás del visor de una cámara de fotos o de video, lo hace desde la línea que separa su percepción de aquello que contempla, es decir, separa el interior (subjetividad) de lo exterior (el/lo “otro”), lo cual sugiere la existencia de una frontera en la lectura sobre lo que registra y cómo lo hace. A su vez, propone qué ver y plantea una forma de representar lo cotidiano que, al igual que la cinta de Moebius con una sola cara y un sólo borde, pasa de lo exógeno a lo endógeno en un instante, al recorrer su superficie.

Por otro lado, el que registra es partícipe de la acción y también observa lo que sucede: graba —y fotografía— elementos visuales y sonoros en un período de tiempo específico; son “cosas vistas y oídas”, así lo advierte el cineasta catalán José Luis

Guerín al inicio de sus películas de no-ficción. Lejos de tener profundidad, la capacidad de reflexión y la observación del autor, la fotografía y el cine *amateurs* son probablemente más una manifestación social que artística. Ambas son una manera de relacionarse y dialogar por medio de las imágenes, como apunta Susan Sontag al afirmar que la fotografía es “sobre todo un rito social, una protección contra la ansiedad y un instrumento de poder”.⁸²

La fotografía y el cine *amateurs* tratan de seguir pautas del lenguaje audiovisual y, al mismo tiempo, puede decirse que han creado un universo propio, una estética y reglas de realización propuestas por cada “ejecutante”. El resultado de cada toma y cada grabación es una serie de imágenes pasajeras que tienen sentido para los participantes y forman un catálogo visual de experiencias individuales o compartidas.

Ahora bien, a diferencia de las llamadas fotografías y videos de familia, el cine y la fotografía *amateurs* cubren un mayor espectro de expresiones, que pueden incluir también tomas de viajes, registros con intenciones artísticas o retratos familiares o de amigos.

⁸² Susan Sontag, *Sobre la fotografía*, trad. Carlos Gardini, rev., Aurelio Major, México, Alfaguara, 2006, p. 22.

En el libro *Reel Families: A Social History of Amateur Film*,⁸³ Patricia Rodden Zimmermann elabora una ruta histórica del porqué en términos sociales, económicos, estéticos y políticos, la tecnología del cine *amateur* tiene ahora un impacto y relevancia tales que puede entenderse como una resistencia con un potencial social que, además de expresivo, se aleja de las prácticas legitimadas por el mercado del arte, los curadores, los festivales de cine, la academia o cualquier otra forma de experiencia calificativa que acepte y reproduzca los parámetros artísticos establecidos. De esta forma, el cine *amateur* cuestiona y replantea, incluso sin que su autor sea totalmente consciente de ello, contextos sociales o ejercicios de poder a través de la subjetividad, imaginación e incluso espontaneidad del uso de los medios y conocimientos no profesionales. Así lo explica Rodden Zimmermann:

Profesionalismo y aficionados operan juntos en articulaciones múltiples: dependencia, dominación, subordinación, y/o resistencia. Las divisiones paralelas del trabajo entre la esfera pública y privada: trabajo asalariado y profesionalismo están definidas por un control racional, mientras que el trabajo artístico y el aficionado se inscriben en la libertad.⁸⁴

La intención de generar contenido privado o familiar tiene su origen en la libertad que tiene el *amateur* de interactuar o utilizar las cámaras y equipos de sonido portátiles sin restricción de ningún tipo; es decir, utiliza las herramientas técnicas a su

⁸³ Patricia Rodden Zimmermann, *Reel Families: A Social History of Amateur Film*, Bloomington: Indiana University Press, 1995.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 4, traducido por la autora.

alcance de distintas maneras, lúdicas y sociales. Es así como grabar un video o hacer fotografías de “lo que acontece”, ya sea un evento, una fiesta, paseos o unas vacaciones, son prácticas sociales sujetas al contexto en el que cada persona se encuentre.

Algo diferente es lo que sucede actualmente, a partir de la llamada era digital, en particular con las fotografías denominadas *selfies*,⁸⁵ que otorgan un cierto grado de pertenencia social. En este caso, la tecnología es un medio que ayuda a generar un “acto de confesión” o “legitimación social”, y aun cuando el autorretrato ha sido utilizado como medio de expresión en distintos momentos en la historia del arte, la tecnología ha dotado de un carácter de “reafirmación” personal a la autorepresentación. A partir de las ideas de Michel Foucault, el grupo Wisecrack, compuesto por cineastas, artistas, académicos y comediantes, generó el video *Why Do We Take Selfies? -8-Bit Philosophy*; en él se menciona que: “Las selfies se han convertido en una forma de narrar nuestra existencia: Publicarlo en nuestras redes sociales y golpear frenéticamente refresh para ver a quién le gustó buscando validación desesperadamente [...] es un mandato para dar sentido a nuestro comportamiento, por confesar la verdad de nuestra existencia interior”. Wisecrack, *Why Do We Take Selfies? -8-Bit Philosophy*, YouTube, publicado el 11 de agosto de 2015, <https://goo.gl/okLT7Q>, (consultado el 22 de noviembre de 2015).

⁸⁵ Se entiende por *selfie* a las fotografías autorreferenciales, los autorretratos realizados con una cámara digital o teléfono móvil. Usualmente son planos cortos o acercamientos del rostro, que se realizan mientras se sostiene el dispositivo con una mano.

Un ejemplo del uso de la filmación de la vida cotidiana como dispositivo cinematográfico es el caso del artista y cineasta nacido en Lituania, Jonas Mekas. Lo personal, lo privado, como forma de expresión artística, es un debate que ha acompañado a las obras de Mekas. El artista realizó sus piezas a partir de tomas de su vida cotidiana: familia, celebraciones de cumpleaños, viajes y paseos, mezcladas con letreros y textos editados en la propia cámara de cine Súper 8, 16 mm, y al final en video. Se trata de ensayos visuales que funcionan tanto en el circuito del arte (museos y galerías) y muestras de cine, como en el ámbito privado, ya que la estética se asemeja a la de las tomas que realizan personas comunes, que no tienen ningún tipo de intención visual más que la del recuerdo. Su discurso, textos y estilo de montaje son hoy en día obras artísticas y forman parte de la historia del cine.

Cabe mencionar que el trabajo realizado por Mekas no tenía como objetivo grabar tomas ingenuas o cándidas, el montaje era siempre una decisión: es la toma del mando, la selección de escenas, el campo y contracampo lo que determina la calidad artística del producto. Así lo explica Roger Odin:

Montar una película de familia es tomar el poder sobre su familia y por lo mismo bloquear la posibilidad de una construcción colectiva consensuada. Si la película no presenta construcción elaborada, hay menos riesgo de que entre en conflicto con el relato memorial que cada uno de los participantes se hace de los eventos vividos.⁸⁶

⁸⁶ Roger Odin, citado por François Niney, *op. cit.*, p. 105.

Es así como la apariencia de lo cotidiano, esa “supuesta” naturalidad de las tomas *amateurs*, aún si existe o no una construcción al momento de realizar el montaje, nos lleva a pensar en el deseo e intención de los usuarios aficionados o “adictos” a las imágenes cuando realizan tomas improvisadas. Esta idea es una paradoja en sí misma, porque la mayoría de las veces dichas tomas se ven forzadas o incluso posadas; al mismo tiempo que el autor busca que parezcan espontáneas, construye la imagen y realiza un acto dirigido, para que las personas salgan en el encuadre o quede iluminada de cierta manera. Intentar obtener imágenes inmediatas, efímeras, pero al mismo tiempo permanentes, es una dicotomía que no se resuelve con las grabaciones en las que la cámara es obvia para los sujetos registrados o está presente frontalmente, porque de esta forma se previene y modifica el comportamiento cándido que se busca.

Desde esa perspectiva, se pretende enfatizar el significado que se le otorga aquí a la apariencia de lo cotidiano como la capacidad subjetiva para detenerse a observar y registrar aspectos ordinarios, efímeros, minúsculos de la vida común, como son las celebraciones o acciones de la vida diaria. Por tanto, en este sentido, la libertad creativa del autor *amateur* frente al artista que utiliza el medio cinematográfico o de video como forma de expresión es equiparable. Sin embargo, en esencia, les diferencia “la intención” y la forma de proyectar o difundir el resultado de lo que se registra, así como el sistema legitimador,⁸⁷

⁸⁷ El sistema legitimador se forma por medio de diversos factores que tienen que ver con juicios de valoración y aceptación por parte de círculos artísticos, académicos, económicos o de la industria del cine, que justifican o habilitan su pertinencia en uno o varios circuitos.

que en el caso de los artistas implica la inserción e incluso la aprobación a su trabajo con base en un marco teórico, académico, museístico o al escrutinio público. Por el contrario, la valoración y legitimación del *amateur* proviene de los miembros del sistema social y familiar al que pertenece.

2.2. VISUALIDADES EMERGENTES. “EL DOCUMENTAL EXPANDIDO”

Creer en el cine, se sigue creyendo siempre. Pero hay momentos en que uno nota que hay más excluidos [...] pero hay más excluidos porque ha habido una mayor liberación.

Jean Luc Godard

En el inciso anterior se ha definido “la apariencia de lo cotidiano” como una manera particular de hacer videos y fotografías con fines domésticos o de aficionado. Dicha representación de la realidad también puede tener una intención estética o conceptual, cuando algunos artistas o cineastas dotan a sus piezas de este tipo de contenido y técnicas visuales.

En cualquier caso, la forma de ver y hacer imágenes depende en gran medida de la cultura visual⁸⁸ del individuo que crea la imagen. En la actualidad, esta está determinada por los dispositivos y medios tecnológicos desarrollados en las últimas décadas, sobre todo en términos de comunicación, creación y difusión de contenido multimedia. Nicholas Mirzoeff señala al respecto que:

[T]iene que ver con los acontecimientos en los cuales la información, el significado o el placer que busca el consumidor en una interfaz con tecnología visual. Por tecnología visual, me refiero a cualquier tipo de aparato diseñado ya sea para ser visto o para mejorar la visión natural, desde la pintura al óleo a la televisión y el internet. Tal crítica tiene en cuenta la importancia de la toma de la imagen, los componentes formales de una imagen dada, y la conclusión fundamental de ese trabajo por su recepción cultural.⁸⁹

Es así como el uso, difusión y consumo tanto de las herramientas audiovisuales como de las imágenes resultantes, como conclusión del trabajo con sus componentes formales o, en palabras de Mirzoeff, de la “tecnología visual”, disponibles según la época y lugar geográfico, han conformado a cada sociedad en particular con una cultura visual capaz de entender y adaptarse a la mayoría de los cambios tecnológicos de la imagen, en un inicio condicionados —usualmente por el precio— y que progresivamente están cada vez más disponibles para otras personas. Se puede pensar entonces que dichos avances han

⁸⁸ Para Nicholas Mirzoeff, la cultura visual es “una táctica para estudiar la genealogía, la definición y las funciones de la vida cotidiana posmoderna desde la perspectiva del consumidor, más que de la del productor. [...] Es una estructura interpretativa fluida, centrada en la comprensión de la respuesta de los individuos y los grupos a los medios visuales de comunicación. [...] La cultura visual es nueva precisamente por centrarse en lo visual como un lugar en el que se crean y discuten los significados”. Nicholas Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*, Buenos Aires: Paidós, 2003, pp. 20 y 23.

⁸⁹ Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, Londres: Routledge, 1999, p. 3, traducido por la autora.

contribuido exponencialmente a que las formas de ver y hacer imágenes fijas o en movimiento se traduzcan en nuevas expresiones y decodificaciones de la mirada del autor de la obra audiovisual en particular o de la cultura visual en general.⁹⁰

De esta forma, la diversidad de imágenes en distintos soportes va construyendo un cambio en la manera de percibir la imagen en movimiento. En el siglo XXI, no es posible comprender y analizar la cultura visual sin las multipantallas,⁹¹ que representan una manera innovadora e independiente, pero sobre todo más incluyente, de compartir el mundo o “la realidad” en imágenes proyectadas.

El uso de este tipo de dispositivos está principalmente vinculado a Internet, donde el usuario inmerso en esta red visual se transforma y participa, ya no es sólo el receptor sino también puede ser transmisor, emisor o incluso el propio mensaje. Wolfram Nagel comenta al respecto del incremento en el uso de estos dispositivos que:

⁹⁰ Para profundizar en la compleja transición de la cultura de la imagen a la cultura visual, *vid.* Josep María Català, “Genealogía de la visión compleja”, en *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*, Bellaterra: UAB, 2005, pp. 41-86.

⁹¹ Se habla aquí del uso cotidiano y diverso de pantallas como tabletas digitales, computadoras, pantallas de cajeros automáticos bancarios, puntos de venta de boletos, salas de cine, televisores, videojuegos y anuncios comerciales insertados, entre otras.

[D]e acuerdo a un estudio realizado por Microsoft, en 2010, había aproximadamente 20 millones de consumidores de multipantallas (multiscreeners) viviendo en Europa. [...] Son aquellos usuarios que están constantemente en línea con algún tipo de dispositivo y alternan entre múltiples pantallas en el transcurso del día.⁹²

A esto hay que añadir que, con el uso creciente de Internet, con base en las formas visuales emergentes, ahora ya no sólo se piensa en cómo construir las imágenes como sucedía en los inicios de la fotografía y el cine tanto de forma profesional o privada. Los avances tecnológicos (con sus limitaciones) están formando un colectivo que participa también en formas de almacenarlas, distribuirlas y por supuesto reinterpretarlas.

La posibilidad de desarrollar estrategias de producción a través de los dispositivos móviles⁹³ contribuye a que el registro en movimiento se vaya expandiendo. *YouTube* es un claro ejemplo de tal explosión, no sólo por la capacidad que tiene para permear en millones de usuarios de Internet que acceden a cámaras de video portátiles, sino porque incluye elementos

⁹² Wolfram Nagel, *Multiscreen UX Design. Developing for a multitude of devices*, Waltham, MA: Elsevier Inc., 2016, p. 2, traducido por la autora.

⁹³ “Los teléfonos móviles, cada vez son más usados para registro en video, la tecnología se ha vuelto tan accesible, que es un potencial latente para explorar y mostrar la vida cotidiana, social, política y económica en distintas regiones del planeta. Sin importar los efectos, la adopción de la tecnología móvil parece ir sólo en una dirección: hacia arriba. Hubo casi 6.000 millones de suscripciones de teléfonos celulares en 2011, según la Unión Internacional de Telecomunicaciones, una división de las Naciones Unidas. Hay 7.000 millones de personas en el mundo. Algunas tienen múltiples contratos de móviles, pero la tecnología claramente está generalizada. Y cada vez más se vuelve más inteligente. Saylor estima que 5.000 millones de personas tendrán smartphones en los próximos cinco años, lo cual les dará acceso a internet y a aplicaciones móviles. [...] Estos teléfonos, como los que corren con los sistemas operativos iOS de Apple y Google Android, ofrecen ‘más poder computacional que el Apollo 11 cuando aterrizó un hombre en la luna’, publicó Nancy Gibbs en Time. ‘En muchas partes del mundo, más personas tienen acceso a un dispositivo móvil que a un baño o agua corriente’, escribe. ‘Para millones de personas, este es el primer teléfono que han tenido’”. John D. Sutter, “Cómo los teléfonos inteligentes nos hacen superhumanos”, *CNN en español*, 13 de septiembre de 2012, <http://goo.gl/Mh4ZEI>, (consultado el 7 octubre 2012).

interactivos que permiten una mayor participación de las personas en la construcción, el uso y la distribución de contenido audiovisual no profesional en las redes sociales.

Por otra parte, la grabación y distribución de videos también es un baremo para medir la necesidad del ser humano por conocer otras historias, distantes y ajenas, pero al final universales; es, en su debida dimensión, una oportunidad para mostrar la intimidad, lo público y lo privado. Tal registro de no-ficción en movimiento abre posibilidades estéticas, más democráticas, pero sobre todo narrativas. Para Jorge La Ferla y Giselle Beiguelman, los distintos códigos se condensaron en un sólo dispositivo para generar espacios alternos de expresión y comunicación humanas, es decir:

El traslado de la computadora personal hacia dispositivos portátiles donde confluyen el GPS, la telefonía y el audiovisual nos remite a la producción y recepción de textos, imágenes y sonidos, a mecanismos de control y seguimiento, y a la formación de redes sociales reconfiguradas para los dispositivos locativos.⁹⁴

El uso que en el futuro se dará a dichas herramientas no puede predecirse con seguridad, lo cierto es que se vislumbran cambios en la manera de comunicarnos, de crear y difundir redes sociales, significados culturales, relaciones emotivas e incluso biológicas de quienes usan estos dispositivos.

⁹⁴ Jorge La Ferla y Giselle Beiguelman, "Por una crítica de las artes tecnológicas móviles", en *Nomadismos tecnológicos. Dispositivos móviles. Usos masivos y prácticas artísticas*, comps. Jorge La Ferla y Giselle Beiguelman, Madrid: Ariel, 2010, p. IX.

Así pues, los usuarios de plataformas de difusión de la información y creación de contenidos en formatos fijos o en movimiento, como *YouTube* u otros, muestran ciertas particularidades, son, como lo explica André Lemos, “nómadas virtuales”, o bien,

[G]ente que al trasladarse de un punto a otro, no están en busca de agua o alimento, sino de lugares de conexión, información y comunicación. Los nómadas virtuales no requieren cargar con sus pertenencias, todo lo que necesitan está virtualmente disponible en la red.⁹⁵

Por lo tanto, el traslado y movimiento constante a través de los territorios de la información han supuesto el desarrollo de elementos como la inmediatez, el bajo costo, la generación y distribución de contenidos, la adquisición de equipo de grabación cada vez más sofisticado y con mejor resolución de proyección, que al sumarse pueden resultar en un código visual emergente. La rapidez e inmediatez con que la información llega a los usuarios de Internet, y la interacción en la generación y recepción de contenido visual, está cambiando no sólo la forma de consumir información, sino de crearla y decodificarla. Son códigos visuales que aún están por descifrar, pero se puede pensar que todos los seres humanos con acceso a Internet contribuyen al momento de hacer, mostrar o ver, ya sea información textual, un video o una fotografía, en los distintos canales de distribución en la red.

⁹⁵ André Lemos, “Cultura de la movilidad”, en *Nomadismos tecnológicos. Dispositivos móviles. Usos masivos y prácticas artísticas*, comps. Giselle Beiguelman y Jorge La Ferla, p. 5.

No obstante, hemos señalado que aquí se enfatiza la especificidad que caracteriza al nuevo medio, el cual se perfila como impulsor de una transformación de los procedimientos, hábitos y usos del lenguaje audiovisual emergente que hemos descrito previamente. Dicha transformación conlleva un cambio en el modelo cultural del uso de las herramientas audiovisuales, es decir, el usuario tiene cada vez mayor facilidad para grabar, en términos de portabilidad y costo principalmente, a la hora de cubrir funciones específicas como eventos sociales, de esparcimiento o personales, que den satisfacción a las búsquedas creativas o cotidianas de la gente que las usa.

Aunque muchas veces la popularidad y lo que llamamos “trascendencia”⁹⁶ o “calidad”,⁹⁷ no necesariamente están empatados en estos dispositivos y plataformas, resulta realmente enriquecedor e inquietante asistir a un momento en la historia de la humanidad en donde las prácticas y la construcción de la realidad, además de la preservación de los datos

⁹⁶ Un ejemplo de qué contenidos audiovisuales son trascendentes y cuál es su alcance histórico es el Archivo INPUT, creado en 1994 a través de un convenio entre la Universidad Pompeu Fabra e INPUT, que organizaba anualmente conferencias y presentaba una selección de programas: “El Archivo es una herramienta de referencia dirigida a la comunidad de profesionales de la televisión (productores, realizadores, guionistas, editores...) y al mundo académico (profesores, investigadores, estudiantes...). El fondo del archivo incluye las cintas con programas de televisión de todo el mundo que han estado seleccionados por INPUT por su valor innovador, por su valentía en tratar temas difíciles o por su voluntad de explorar nuevos territorios televisivos. El lema de INPUT (‘Televisión de interés público’) se encuentra reflejado en estos programas, que se dirigen al espectador como ciudadano, no como consumidor”. *The INPUT Archive*, Universidad Pompeu Fabra, <http://goo.gl/67PVWS>, (consultado el 27 de julio de 2015).

⁹⁷ La diferencia entre viralidad y calidad está discutida por Eva Pujadas a partir de la transformación histórica de los usos y discursos televisivos a partir de cuatro grandes ejes: la calidad de los sistemas televisivos, la calidad de la programación, la calidad de las cadenas y la calidad de los programas, estas líneas sugieren un paralelismo aplicable a los medios digitales actuales. *Vid.* Eva Pujadas, *La televisión de calidad. Contenidos y debates*, Valencia: Universitat de València, 2011, p. 249.

obtenidos,⁹⁸ están siendo discutidas a partir del uso de estos dispositivos-plataformas de expresión comunicativa, que funcionan desde el ámbito de lo personal y que promueven la *autorrepresentación*.⁹⁹

En este sentido, y para ahondar un poco más en el concepto de autorepresentación, es conveniente revisar lo que Alisa Lebow en *The Cinema of Me*, señala sobre el documental subjetivo:

Las películas en primera persona pueden ser poéticas, políticas, proféticas o absurdas. Pueden ser totalmente autobiográficas, o sólo implícitamente una parte. Pueden tomar la forma de autorretrato, o mejor aún, de retrato de otro. Son muy frecuentemente, no un cine sobre “mí”, pero sí de alguien cercano, querido, amado o intrigante...¹⁰⁰

Es así como lo personal adquiere una dimensión social, plural, es decir, cuando se muestra a un tercero, se vuelve compartido, pero al mismo tiempo sigue teniendo las formas de representación singulares, “privadas”, con matices subjetivos y variados: en forma de diarios, cartas, autorepresentaciones o ensayos filmados.

⁹⁸ El archivo y la preservación de datos como imágenes, videos, música e información en la era digital como memoria personal y social, desde la perspectiva de la permanencia colectiva y privada, son abordados por Wolfgang Ernst y Jussi Parikka, eds., *Digital Memory and the Archive*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

⁹⁹ La autorepresentación tiene esquemas de trabajo y desarrollo muy particulares: “...mínimo equipo de trabajo o una sola persona grabando y editando y temas autobiográficos no comerciales, específicamente los eventos del día a día y las escenas domésticas de las vidas de los cineastas”. Jim Lane, “The Convergence of Autobiography and Documentary”, en *The Autobiographical Documentary in America*, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 2002, p. 12, traducido por la autora.

¹⁰⁰ Alisa Lebow, *The Cinema of me*, New York: Columbia University Press, 2012, p. 29, traducido por la autora.

La masificación de los dispositivos móviles,¹⁰¹ además de la hegemonía de la tecnología digital como medio de comunicación, usado dentro y fuera de lo establecido, juega un papel muy importante en la constitución de la subjetividad. Al respecto André Lemos señala que:

Los medios expanden nuestra comprensión del mundo y de nosotros mismos, produciendo subjetividad. [...] Los medios producen, desde siempre, espacialización y subjetividad, con la escritura, luego los diarios, la radio, el teléfono, la televisión, y hoy Internet y los medios digitales.¹⁰²

No obstante, la diferencia fundamental entre todos los medios citados por el autor, excepto los medios digitales, es que los mensajes que emitían estaban diseñados para ser recibidos, sin necesidad de réplica, incluyendo el cine.

Para recapitular, en primer lugar, las visualidades que se conforman actualmente como prácticas emergentes exigen una participación activa del espectador. Además, la experiencia y retroalimentación requieren de nuevos códigos visuales y de

¹⁰¹ Es importante dejar claro que se comprende el rezago económico, social y político que padecen millones de personas en el mundo, y que no es la intención de este texto ignorar tal condición cuando se utilizan expresiones como masificación, democratización, etc., sin embargo, se apela a que la reducción de los costos en contraste con dispositivos “profesionales” que sirven para grabar video, han logrado que las visualidades emergentes permeen en la gente que tiene acceso a ellos, lo que ha significado que en pocos años se ha generado una euforia colectiva por usarlos.

¹⁰² André Lemos, *op. cit.*, p. 6.

acción. Así pues, el cine expandido¹⁰³ puede entenderse como la extensión de la pantalla bidimensional a nuevos territorios, en donde los objetos, el uso de las multipantallas, sonidos e instalaciones performáticas generan experiencias colectivas.

Por otro lado, la realización de “programas en/para Internet” con escasos recursos económicos pero que enganchan al espectador, han democratizado incluso la idea prospectiva de ser célebre sólo por el hecho de existir o estar en el momento y lugar indicados; aquí se puede parafrasear la cita atribuida al artista norteamericano Andy Warhol: “En el futuro, todos tendrán sus 15 minutos de fama”.

En ese sentido, la metáfora de la expansión de los medios, ya no sólo es un concepto abstracto, va más allá de la recepción y emisión de mensajes, además de la inclusión, discusión o re-apropiación del material realizado por los propios consumidores; esta especie de “territorio de comunicación” traspasa los medios y disciplinas.

¹⁰³ Término acuñado en 1966 por el cineasta experimental y artista Stan VanDerBeek, retomado por Gene Youngblood para denominar sus columnas sobre los nuevos medios en el periódico de Los Angeles Free Press, publicadas entre 1967 y 1970. *Vid.* Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York: P. Dutton & Co., 1970.

Es una tierra fértil para otras propuestas que se salen de las reglas convencionales para dar paso a la exploración, el ensayo y la experimentación, como “el cine expandido”,¹⁰⁴ con otras disciplinas que no forman parte de los medios audiovisuales.

El documental expandido se entiende como una forma alterna que traspasa los límites establecidos por la industria cinematográfica. En lugar de limitarse únicamente al dispositivo de la proyección del documental en una sala de cine con butacas frente a ella y la luz apagada, se utilizan mecanismos museísticos específicos, también salas de cine o incluso pantallas virtuales e instalaciones, con objetos, sonidos, diagramas, entre otras propuestas.¹⁰⁵ Es un híbrido que se construye en cada proceso, en cada ensamble de los elementos que se requieren para desarrollar un proyecto específico. Por otro lado, como señala Jacobo Sucari, la evolución de las formas de reproducción del documental están directamente relacionadas con el contexto tecnológico actual:

¹⁰⁴ Para consultar un documental sobre el tema, *vid.* TVE, “El cine expandido”, *Metrópolis*, 2011, <http://goo.gl/MIQNrW>, (consultado el 5 de diciembre de 2015). Es necesario aclarar que más que nombrar ejemplos de proyectos que se pueden entender como “cine expandido”, o hacer una historiografía de cómo la hibridación y el entrecruce de medios han dado paso a la muestra de proyectos en museos y galerías, lo que se pretende mediante esta investigación es generar una cartografía que sirva de guía para la construcción de un cine-ensayo de no-ficción. Es decir, crear un vínculo natural con el “cine expandido” que funcione para explicar la propuesta personal audiovisual.

¹⁰⁵ El documental expandido forma parte de una nueva estrategia expositiva del documental y es en esencia un híbrido de tendencias definidas en los ámbitos de la tradición cinematográfica y en distintas prácticas artísticas contemporáneas. Jacobo Sucari, *El documental expandido: pantalla y espacio*, Barcelona: UOC, 2012, p. 14.

El desarrollo técnico del procesamiento de imágenes a partir del software digital permitió que el costoso proceso industrial de antaño, costoso en tiempo y en material, se pueda cumplimentar a mucha velocidad, sintetizando la complejidad de los procesos aunque aumentando la complejidad de las variables.

La gran evolución de la imagen digital y la sofisticación de los procesos generadores de imágenes virtuales, crea así una estética de la complejidad en el mundo multimedia, y por su contrario una estética del *low cost* que remarca la simplicidad de las técnicas utilizadas.¹⁰⁶

Así es como todos estos procesos se amalgaman para representar otras formas de no-ficción en las que la tecnología, además de otras disciplinas complementarias o expandidas de la imagen en movimiento y del dispositivo cinematográfico, da lugar a búsquedas conceptuales, sociales y por supuesto creativas: “[N]os encontramos inmersos en una determinada ecología donde lo humano y lo técnico se hibridan profundamente [...] en un panorama social donde se barajan desde las prótesis corporales, de larga tradición, a los chips cerebrales de más reciente hornada”.¹⁰⁷ El ser humano se acerca a la computadora para pre-producir, grabar, editar e incluso proyectar-difundir, por lo que vuelve a un sistema en el cual explorar la creación de propuestas de cinema-expandido de no-ficción.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 17.

¹⁰⁷ Josep María Català, *La forma de lo real...*, *op. cit.*, p. 246.

2.2.1. DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS GADGETS: RECORRIDO CONCEPTUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA VISUALIDAD DE LA PROPUESTA PERSONAL

Las viejas formas de pensar, las viejas fórmulas, dogmas e ideologías, por estimadas o útiles que nos hayan sido en el pasado, no se adecuan ya a los hechos. El mundo que está rápidamente emergiendo del choque de nuevos valores y tecnologías, nuevas relaciones geopolíticas, nuevos estilos de vida y modos de comunicación, exige ideas y analogías, clasificaciones y conceptos completamente nuevos.

Alvin Toffler

La palabra *gadget* es un anglicismo que tiene su origen a finales del siglo XIX (originalmente es un término náutico): probablemente proceda del francés *gâchette*, que es un “mecanismo de bloqueo”, o del dialecto francés, de la palabra *gagée*,

que significa “herramienta”.¹⁰⁸ La traducción al español de dicha palabra es: pequeño dispositivo o herramienta mecánica, especialmente ingeniosa o novedosa.¹⁰⁹

Los *gadgets* que pueden hacer imágenes secuenciales son herramientas o instrumentos engendrados creativamente por la llamada tecnociencia. Estos cumplen distintas funciones que están modificando el comportamiento personal y social,¹¹⁰ como son la comunicación, la pertenencia o la identidad que se conforman a través de los *social media* y de sus propios entornos simbólicos, materiales, políticos y económicos.

Por otro lado, la extensa oferta de dispositivos electrónicos, además de las constantes actualizaciones en los equipos, provocan que el consumo de este tipo de aparatos sea continuo y creciente. Uno de los términos que mejor puede definir esta realidad es el de la “obsolescencia programada” de los *gadgets*, que nos recuerda el acelerado mundo de los productos y

¹⁰⁸ Oxford University Press, *Oxford Dictionaries Online*, s.v. “Gadget”, <http://goo.gl/VuDUu1>, (consultado el 12 de septiembre del 2013), traducido por la autora.

¹⁰⁹ *Loc. cit.*

¹¹⁰ Un ejemplo de esta serie de cambios en el comportamiento e interacción sociales puede ser debido a que: “La importancia que los nuevos canales ofrecen a la comunicación entre las personas no se reduce a una mero aumento en la frecuencia de las comunicaciones o a una mayor oferta de posibilidades, sino que actúan como catalizadores de un cambio en la manera de relacionarse entre las personas que lleva a una mayor interacción y a un impacto importante en las actividades que realizan en su vida cotidiana. Así tan solo uno de cada cinco usuarios de mensajería instantánea dice que su uso no ha tenido impacto en sus relaciones”. Fundación Telefónica, “Las formas de comunicación digitales actúan como catalizador de la realización de actividades habituales de las personas”, *Informe: La Sociedad de la Información en España 2014*, Madrid: Ariel, 2015, p. 62.

objetos en la cultura contemporánea en la que comprar, desechar y volver a comprar es aceptado por los consumidores, en un desenfreno por lo nuevo, lo mejor, lo que está de moda y lo que hace más cosas.¹¹¹

Los datos nos demuestran también esta hipótesis, ya que la adquisición de teléfonos inteligentes, como ya se adelantaba anteriormente, es cada vez mayor.¹¹² De acuerdo a *The Competitive Intelligence Unit*, la venta de *smartphones* en el mercado mexicano era de 2.63% en 2008; para el cierre del 2015 se proyectaba un aumento al 68%. Esto permite afirmar que “7 de cada 10 usuarios móviles contarán con un equipo de estas características”.¹¹³ Lo anterior indica que el objeto al que aludimos no es sólo un utensilio tecnológico más, se trata de un artilugio con múltiples aristas, más allá de su uso o valor económico; puede decirse que en su consumo están implicados además acontecimientos culturales, sociales e incluso psicológicos.

¹¹¹ Vid. Cosima Dannoritzer, dir., *Comprar, tirar, comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada*, España: RTVE, 2010, <http://goo.gl/qJPfBT>, (consultado el 12 de septiembre de 2013).

¹¹² Las cifras se elevan cada año: “Al finalizar 2014, existían más de 53.3 millones de smartphones en México, de acuerdo con cifras de la consultora The Competitive Intelligence Unit (CIU)”. Francisco Rubio Egea, “Honor ofrecerá smartphones a universitarios”, *CNN Expansión*, 15 de mayo de 2015, <http://goo.gl/3CNkQs>, (consultado el 29 de diciembre de 2015).

¹¹³ Ernesto Piedras y Karen Aguilar, “¿Quién Va Ganando la Carrera en el Mercado Mexicano de Smartphones?”, *The Competitive Intelligence Unit*, 2013, <http://goo.gl/PcgxAV>, (consultado el 29 de diciembre de 2015).

Sin embargo, hay que tener presente que ya desde los años setenta se ha abordado el concepto *gadget*, y existen reflexiones al respecto de grandes pensadores en sus contextos particulares. Por ejemplo, Jean Baudrillard hace hincapié en el impacto de estos dispositivos en Francia durante esa década:

El artilugio, el *gadget*, es el emblema de la sociedad post-industrial. No existe una definición rigurosa para este tipo de artefacto. Pero si convenimos en definir el objeto de consumo en virtud de la desaparición relativa de su función objetiva (utensilio) a favor de su función de signo, si admitimos que el objeto de consumo se caracteriza por una especie de *inutilidad funcional* [...] *todo puede llegar a ser gadget* y todo lo es potencialmente.¹¹⁴

Si bien se entiende que el argumento está planteado en un contexto específico, además de en un entorno sociohistórico muy distinto al de la primera y segunda década del siglo XXI, es importante conocer distintas formas de entender el concepto *gadget*, ya que no es un término que designa solamente un artilugio tecnológico como se le concibe ahora, en el año 2016; el término *gadget* ha sido valorado “negativamente” según qué autor, porque se considera como un signo de la sociedad de consumo, como un icono de la “obsolescencia programada”. En el siglo XXI, comprar y tener un *gadget* con acceso a Internet, permite entrar al entorno digital, desde el cual se puede acceder a distintos tipos de información. Es un símbolo de pertenencia a esta época. En ese sentido, Jean Baudrillard observa que así como la máquina era el símbolo de la sociedad industrial, el

¹¹⁴ Jean Baudrillard, *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, Madrid: Siglo XXI, 1974, p. 130.

gadget lo es en la sociedad post-industrial y, en este contexto, el valor instrumental del objeto va disminuyendo o incluso desaparece para dar paso al ascenso latente de su valor como signo.

Otro autor que analiza el concepto de *gadget* es el filósofo y sociólogo Gilles Lipovetsky.¹¹⁵ En el libro *La era del vacío*, habla de la obsesión por la información y la expresión como una de las características de la era posmoderna, la cual, señala el autor, conforma una sociedad en la que todos podemos ser locutores y escuchas al mismo tiempo. Además, Lipovetsky enfatiza la idea de que, con la hegemonía del *gadget*, la relación que impera es la de la seducción de tipo lúdico, juegos de mecanismos, manipulaciones y técnicas. En particular, en *El imperio de lo efímero*, Lipovetsky, señala:

Símbolo de la economía frívola: el *gadget* y su locura tecnológica. [...] El *gadget*, utensilio ni del todo útil ni del todo verdaderamente inútil, ha podido aparecer como la esencia y verdad del objeto de consumo: todo cae potencialmente en el *gadget*: desde el tostador de pan eléctrico [...] nuestros objetos se consagran a la moda, a la espectacularidad fútil y a una gratuidad técnica más o menos patente. [...] Con la hegemonía del *gadget*, [...] las relaciones que mantenemos con los objetos ya no son de tipo utilitario, sino de tipo *lúdico*...¹¹⁶

La reflexión de Gilles Lipovetsky sugiere una visión particular de lo efímero del *gadget* en las sociedades de consumo, y advierte además sobre el tipo de interacción con los objetos, los cuales ya no sólo cumplen una función de uso, sino que, como

¹¹⁵ Gilles Lipovetsky, *La era del vacío*, Barcelona: Anagrama, 2002.

¹¹⁶ Gilles Lipovetsky, "Un objeto como os plazca", *El imperio de lo efímero*, Barcelona: Anagrama, 1996, p. 181.

en el caso de los *gadgets* o dispositivos electrónicos con cámaras y aplicaciones para grabar, la relación es principalmente de entretenimiento.

El teórico, psiquiatra y psicoanalista Jacques Lacan también consideró el concepto de *gadget*, pero desde el campo del psicoanálisis.¹¹⁷ Sin embargo, el autor se refería a un tipo de objetos que pueden ser reemplazados permanentemente y, por tanto, desechables; son objetos-*gadget* de placer, que Lacan denomina *lathouses*.

En los inicios del siglo XXI, el término *gadget* o *gizmo*¹¹⁸ tecnológico tiene ya un valor manifiesto en la sociedad contemporánea como símbolo de pertenencia a una cultura posmoderna virtualizada en ciernes, cada vez más globalizada. Es el medio a través del cual los usuarios acceden y crean identidades, contenidos y audiencias, y forman así una naciente cultura virtual posmoderna que construye la cultura visual actual. Los *gadgets* son el resultado de un conjunto de piezas en las que intervienen la ciencia, la tecnología, la creatividad y, sobre todo, la mercadotecnia.

¹¹⁷ Para ampliar información y profundizar sobre el tema, *vid.* Jacques Lacan, *El Seminario, libro 17. El reverso del psicoanálisis*, Barcelona: Paidós Ibérica, 1992, p. 232.

¹¹⁸ *Gizmo* es en la jerga tecnológica la forma de denominar a los *gadgets* en general.

Para algunas corrientes de pensamiento como la Teoría Económica de la Innovación, o la Teoría Científico-Técnica, así como en el campo de las Ciencias Sociales el Determinismo Tecnológico, puede afirmarse que la humanidad asiste a una Tercera Revolución Tecnológica.¹¹⁹ Ahí el *gadget* representa un icono de este periodo, que marca cómo el ser humano vive, se organiza, utiliza la información y también participa de su producción, del mismo modo que la agricultura se extendió como una forma de subsistencia humana o la imprenta permitió una difusión masiva de la cultura a través de libros impresos, lo que también provocó en su momento un cambio social, económico y político.

Ahora bien, al hablar de los rasgos materiales y de uso, puede decirse que tales dispositivos se caracterizan por su cada vez mayor sofisticación, con diseños atractivos y fáciles de utilizar; son “intuitivos”, es decir, sus funciones son instintivas, tanto en el *software* como en el *hardware* y, además, ofrecen distintas posibilidades de uso. Lo central en esta investigación es mostrar la capacidad de los dispositivos para almacenar y gestionar aplicaciones que permiten capturar, registrar, editar y

¹¹⁹ La primera revolución del conocimiento humano ocurrió con la invención de la imprenta por Johannes Gutemberg, que permitió el acceso a y la difusión de libros impresos. El siguiente desarrollo técnico que transformó a la humanidad sucedió durante el periodo de la llamada Revolución Industrial, que transformó el paradigma social, económico y tecnológico de Inglaterra primero, y que se expandió a muchos otros países de Europa Occidental y Norteamérica. “La tercera revolución, en cuyos albores nos encontramos podría llamarse la revolución tecnológica. Una revolución que supone la obtención inmediata de conocimiento, valiéndose de un entorno virtual que sustituye, cuando es necesario, al medio físico”. Pablo Cancelo López y José Miguel Alonso Giráldez, *La tercera revolución: comunicación, tecnología y su nomenclatura en inglés*, La Coruña: Netbiblo, 2007, p. 1.

distribuir videos e imágenes en distintas plataformas, fácilmente, sin necesidad de tener un conocimiento técnico muy complejo, así como la inmediatez para ver lo que se graba, y la facilidad de adquirirlos.¹²⁰

Pero además del uso técnico, está el acceso a la vida íntima de las personas a través de las grabaciones y su difusión, que deja de ser privada y se convierte en pública de manera instantánea con las redes sociales o las páginas de Internet.¹²¹

En resumen, es importante destacar que para la presente investigación se rescata la idea de *gadget* como herramienta o dispositivo electrónico, el cual tiene, entre otras funciones, la posibilidad de registrar imágenes secuenciales o video que, a su vez, han sido utilizadas para construir representaciones de elementos de la realidad. El *gadget* cumple con la premisa del tamaño reducido y con la condición de novedad e ingenio.

En el capítulo tres se describe qué tipo de dispositivos se utilizan en el proyecto audiovisual, pero a grandes rasgos se puede decir que la movilidad, la capacidad de almacenaje y el tipo de aplicaciones que pueden usarse en estos aparatos son

¹²⁰ Ya se ha mencionado la brecha digital, *vid., supra* p. 90, la inequidad de recursos y demás elementos que impiden a gran parte de la población mundial tener acceso a estos mecanismos culturales, la mayoría de las veces es sólo de manera periférica, como espectador, pero no para interactuar o generar contenido.

¹²¹ Un proyecto de difusión de imágenes hechas con *gadgets* es *Instagramers*, una iniciativa que apoya Fundación Telefónica, la cual selecciona, recopila y monta fotografías de la red social *Instagram*, y que muestra impresas en La Igers Gallery Madrid, <http://goo.gl/fio2g2>, (consultado el 5 julio 2013).

las principales características que motivan su elección, incluidos algunos aparatos periféricos que ofrecen estabilidad y manejabilidad.

2.2.2. LOS GADGETS COMO FORMA DE REPRESENTACIÓN DE LA NO-FICCIÓN

Donde sea y cuando sea que existan individuos y grupos implementando y comunicándose con medios digitales, habrá circulaciones, (re) imaginaciones, ampliaciones, supresiones, traducciones, revisiones, y reconstrucciones de una gama de representaciones culturales, experiencias, e identidades, pero los caminos precisos que esas dinámicas pueden tomar nunca se pueden predecir plenamente por anticipado [...] en otras palabras, los artefactos digitales están ayudando a engendrar nuevas colectividades.

Gabriella Coleman¹²²

Previamente, en esta investigación se describieron las características del uso de las películas y videos *amateur* y de familia, además de diferenciarlas de los audiovisuales de manejo común por parte del usuario. Algunas de estas diferencias se

¹²² Traducido por la autora.

refieren a los temas y a la intención, es decir, cuál es el contenido y para qué se hacen los videos. El *amateur* prueba generar contenido, los videos de familia se realizan claramente para un contexto íntimo, con la intención de mostrarse a un grupo conocido y reducido de personas. Mientras que el uso general, incluso cotidiano, puede estar vinculado a una forma social, de comunicación, y no necesariamente tiene una intención artística, familiar o experimental.

Los límites se desdibujan el 14 de febrero del año 2005, hasta entonces, la distribución de todos esos videos y películas se ceñían al nivel casero, y sólo era posible mostrarlos entre pequeños grupos de personas conocidas, amigos y familiares. Todo esto cambió con la aparición de *YouTube* –exceptuando la transmisión de algunos programas de televisión como la emisión estadounidense *America's Funniest Home Videos*, que aunque presentaba solamente videos caseros con grabaciones de momentos graciosos en contextos familiares o personales, puede ser un ejemplo a considerar. A partir de esa fecha, en Internet, han surgido numerosos canales que distribuyen videos registrados con *gadgets*, aunque *YouTube* sigue siendo el que más audiencia tiene.¹²³ Dicha plataforma digital es el receptáculo y emisor de registro por excelencia.

¹²³ A pesar de que existe una gran cantidad de canales para mostrar videos, *YouTube* y *Vimeo* son los que más adeptos tienen. Si bien en *Vimeo* se encuentran audiovisuales (originales) con más calidad, no se ha incluido porque la presente investigación no se basa en mediciones de audiencia o axiomas determinados. El canal de *YouTube* sirve como una referencia del servicio de alojamiento de videos creados o no, como respuesta a la detonación de propuestas y contenidos de no-ficción (y otros) desde el año 2005.

No hace falta señalar que se entiende que no todo el contenido expuesto en este canal tiene un valor artístico¹²⁴ o siquiera muestre alguna intención más allá del mero registro de no-ficción.

En el auge actual de la imagen en video, el emisor es al mismo tiempo receptor y, en consecuencia, generador de más contenidos. Henry Jenkins engloba estos conceptos cuando habla de “cultura participativa”:

El término [...] contrasta con nociones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interactúan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. [...] La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que éstos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros.¹²⁵

Es decir, sufrimos como civilización un cambio continuo, cuyo centro se encuentra en lo digital y los procesos para que esto suceda son múltiples. Las nuevas tecnologías permiten una interacción como nunca antes, en la que los usuarios tienen más posibilidades de creación y participación colectiva. Los sitios web como *YouTube* son puntos de distribución y difusión, es

¹²⁴ Para Niamh Thornton: “YouTube es una rica fuente de material hecho por fans, que representa a las estrellas de cine transnacional. Los vídeos creados por los fans tienen múltiples funciones, incluyendo una celebración de sus ídolos, un compromiso con un público transnacional, y un espacio en el que se pueden crear y proyectar un yo envasados. Los resultados son el desarrollo de una forma que se basa en las técnicas e imágenes de las películas clásicas, mezcladas con la duración y la estética del video musical moderno”. Para ampliar la información, *vid.* Niamh Thornton, “YouTube: Transnational Fandom and Mexican Divas”, en *Transnational Cinemas* 1 (1), 2010, pp. 53-67, traducido por la autora.

¹²⁵ Henry Jenkins, “Introducción: ‘Adoración en el altar de la convergencia’”, *Convergence Culture, La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós, 2008, p. 15.

decir, un medio cuyos contenidos pueden ser elaborados por los propios usuarios y sobre los que hay una constante interacción (es posible opinar y debatir sobre los mismos). Como cuando Janet H. Murray define en su libro *Hamlet on the Holodeck* la narrativa hipertextual posmoderna, a la que se refiere como:

[L]aberintos, llenos de juegos de palabras y hechos indeterminados, no derivan del racionalismo [...] Esta visión estética se identifica muchas veces con el rizoma de Gilles Deleuze, una raíz en forma de tallo en la que un punto puede estar conectado con cualquier otro. Deleuze utilizó el sistema de raíz rizomática como modelo de conectividad en los sistemas de ideas. La crítica ha aplicado esta idea a los sistemas textuales llenos de alusiones que no son lineales como un libro, sino sin fronteras ni final.¹²⁶

Dicha multiplicidad de contenido nos puede llevar a distintos caminos y lecturas a través de los “laberintos” creados en los medios digitales y a la falta de cánones artísticos en los productos audiovisuales y textuales. Estos se potencializan con los links, hiperlinks e hipertextos y forman un juego que se entrelaza y retroalimenta con nuevos y brumosos parámetros. Aquí el espectador ya no es más un mero receptáculo de información, sino que decodifica, interpreta, crea y modifica el entorno audiovisual-hipertextual.

En este sentido, Alejandro Piscitelli, señala que “[c]uando hablamos de civilidad digital estamos hablando no sólo de identidad digital y de dinámica grupal virtual, sino también de un nuevo orden social, separado del origen nacional y de la

¹²⁶ Janet H. Murray, “La fascinación del rizoma”, en *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona: Paidós, 1999, p. 145.

identidad convencional”.¹²⁷ Ese emergente orden social se materializa en las también visualidades emergentes, sobre todo en la manera en la que es recibido y emitido.

Sin embargo, las reinterpretaciones, reapropiaciones¹²⁸ y estudios que se han desarrollado a partir de los videos subidos a la red, no provienen de ellos mismos, sino de curadores, antropólogos, sociólogos o comisarios, personas que construyen¹²⁹ y legitiman¹³⁰ discursos a partir de los audiovisuales desarrollados en otros ámbitos, y lo hacen más allá del servidor de alojamiento de videos, lo que transforma los procesos de producción artística y cultural. En este sentido, Maritza Urteaga señala que:

¹²⁷ Alejandro Piscitelli, *El Paréntesis de Gutenberg: la religión digital en la era de las pantallas ubicuas*, Buenos Aires: Santillana, 2011, p. 165.

¹²⁸ William C. Wees describe un esquema para diferenciar entre tres metodologías que utilizan “material encontrado”, señala la **compilación** cuya significación es la realidad, el género ejemplar es la película documental y el sesgo estético es el realismo. El **collage** cuya significación es la imagen, el género ejemplar es la película *avant-garde* y el sesgo estético es el modernismo. Y el tercero es la **apropiación**, cuya significación es el simulacro, el género ejemplar es el video musical y el sesgo estético es el posmodernismo. William Charles Wees, *Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage Films*, New York: Anthology Film Archives, 1993, p. 34, traducido por la autora.

¹²⁹ Wees señala que “Leyda [...] provee la descripción más clara y la justificación más fuerte para las películas de compilación cuando escribe, ‘cualquier medio por el cual el espectador es obligado a mirar imágenes familiares como si no las hubiera visto antes, o por el cual la mente del espectador se hace más alerta a significados más amplios de materiales antiguos —este es el objetivo de la correcta compilación’”. *Ibid.*, p. 36, traducido por la autora.

¹³⁰ En octubre de 2010, se presentó una muestra de videos llamada *YouTube Play* en los Museos Guggenheim de Nueva York, Bilbao, Venecia y Berlín con una “selección de los más innovadores y únicos trabajos en video, creados y distribuidos en línea”. The Solomon R. Guggenheim Foundation, <http://goo.gl/JzjiL5>, (consultado el 25 de junio del 2013), traducido por la autora.

A nivel general, cada uno de estos campos o entornos de producción cultural está siendo reconfigurado por varios procesos simultáneos. Entre los más importantes están las transformaciones que tienen como origen la irrupción tecnológica en los procesos de producción artística...¹³¹

Dicha “irrupción” tecnológica ha existido siempre, la ciencia, la tecnología y el arte siempre han ido de la mano, todo el tiempo se retroalimentan unas a otras. Existe una creciente legitimación y aceptación del artilugio o dispositivo electrónico como herramienta no sólo lúdica, sino de comunicación, artística, expresiva, de denuncia y todos los posibles usos que las personas puedan hacer de ella.

La propuesta audiovisual, parte de la presente investigación, se basa en un híbrido de aspectos lúdicos, de comunicación, artísticos y ensayísticos, es decir, que está conformado por todos estos elementos de reconfiguración, producción cultural y procesos laberínticos sincrónicos antes mencionados.

Esta reflexión lleva a cuestionar: de todo lo producido, ¿qué se queda?, ¿qué trasciende?, ¿qué se pierde?

¹³¹ Maritza Urteaga Castro Pozo, “De jóvenes contemporáneos: *Trendys*, emprendedores y empresarios culturales”, en *Jóvenes y culturas urbanas*, coords. Néstor García Canclini, Francisco Cruces y Maritza Urteaga Castro Pozo, Barcelona: Ariel, 2012, p. 34.

Un ejemplo de actualidad que puede ayudar a responder a dichos interrogantes podría ser el concepto de “derecho al olvido” en Internet,¹³² legislado recientemente en algunos países:

La Unión Europea (UE) aprobó este lunes una nueva legislación en materia de protección de datos privados que contempla, por primera vez, el uso de datos en internet e instaura el “derecho al olvido”, ya reconocido por el Tribunal de Justicia de la mancomunidad.¹³³

No obstante, sigue siendo una incógnita qué pasará con los videos, imágenes e información privada que se ha hecho pública, ¿es de libre acceso?, ¿acceder a todos esos detalles está amparado por la libertad de expresión? Mientras se escribe esta investigación se discute precisamente sobre el poder de la imagen, los datos personales, su uso y desaparición de Internet.

¹³² “El derecho al olvido es un derecho relacionado con el Habeas Data y la protección de datos personales. Se puede definir como el derecho que tiene el titular de un dato personal a borrar, bloquear o suprimir información personal que se considera obsoleta por el transcurso del tiempo o que de alguna manera afecta el libre desarrollo de alguno de sus derechos fundamentales. Como cabe apreciar, este derecho puede en ocasiones colisionar con la libertad de expresión”. ABC, *Pero, ¿qué es el “derecho al olvido” en internet?*, ABC, Madrid, 14 de mayo de 2014, Tecnología, <http://goo.gl/e0mJvq>, (consultado el 16 de julio de 2015).

¹³³ Redacción AN, “Derecho al olvido en internet, en la nueva ley de la Unión Europea”, *Aristegui Noticias*, 15 de junio de 2015, <http://goo.gl/j9Pxfk>, (consultado el 23 de julio de 2015).

Es un tema incierto, habla incluso de la parte “reptiliana” del cerebro humano que busca reconocimiento, inmediatez, emociones y sentimientos;¹³⁴ es instintiva, pero al mismo tiempo, como señala Jacques Derrida en *Ecografías de la televisión*, tiene que ver con el concepto “derecho de mirada”:

Queda por saber quién, en suma, está autorizado a mostrarse [...] tiene derecho o el deber de “almacenar”, acopiar como reserva la casi totalidad de lo que se produce y difunde [...] Como todo ese material se acopia, acumula, ordena, clasifica, la ley debe dar acceso a él, como a todo patrimonio [...] Hay mucho que decir, ya se trate del derecho de *penetrar* en un espacio “público” o “privado”, hacer entrar, en la “propia morada” del otro, el ojo y todas las prótesis ópticas que son las cámaras, los aparatos fotográficos, etcétera, o, una vez más, de la cuestión del derecho de saber quién posee, quién puede apropiarse, quién puede seleccionar, quién puede mostrar las imágenes, ya sean ellas directamente políticas o no.¹³⁵

Por ejemplo, a mediados del siglo XX, la fotografía fija se empezó a democratizar a nivel mundial; las cámaras y el proceso de revelado e impresión fue simplificado, de forma que se volvió accesible para la mayoría de los seres humanos; los bajos costos brindaron la posibilidad a más personas de acceder al medio fotográfico. Entonces, millones de imágenes

¹³⁴ En ese sentido, se puede apreciar en la manufactura de los videos, incluso cuando se muestra y comparte la vida privada (a través de imágenes y datos) a los “otros” como un anhelo hacia lo primitivo del arte, un afán por el regreso a los instintos e impulsos más básicos: “En su significado más extenso, el ‘Primitivismo’ abarca fenómenos diversos [...] Todas estas formas de expresión artística están unidas al arte de los pueblos ‘primitivos’ por la creencia de que esta ‘inocente’ denominación puede tener una frescura y honestidad emocional que faltan a menudo en el arte occidental”. Ian Chilvers, *Diccionario del arte del siglo XX*, Diccionarios Oxford-Complutense, Madrid: Complutense, 2001, p. 661.

¹³⁵ Jacques Derrida y Bernard Stiegler, *Ecografías de la televisión*, Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1998, pp. 48 y 49.

registraron eventos de todo tipo, pero el registro de no-ficción, ya sea a través de imágenes de familia, la recolección de viajes o anécdotas en fiestas, ganó terreno frente a otros usos fotográficos.¹³⁶

Este proceso se aceleró especialmente a finales del siglo XX e inicios del XXI, con la digitalización de los medios audiovisuales. Al respecto, Dan Gillmor menciona que:

[C]ámaras digitales de alta calidad, de foto y video, están disminuyendo su costo. Conectándolas a computadoras personales para la edición de imágenes y de video, haciéndolo más fácil que nunca. Así como el acceso a Internet de banda ancha que se vuelve más común. La edición rápida se vuelve más simple. Ahora se pueden combinar cámaras con una verdadera movilidad, además de la capacidad de enviar al instante imágenes para otra persona o en una web. Esto es el mundo que los teléfonos móviles equipados con cámara están creando.¹³⁷

Todos estos elementos a los que alude Dan Gillmor conforman los mecanismos de grabación, edición y montaje a través *gadgets* que serán las herramientas a explorar en la parte práctica de esta investigación. La movilidad y la calidad en imagen que producen, los convierten en dispositivos ideales para ensayar, enriquecer e incluso probar, fallar y tropezar con hallazgos auditivos o visuales.

¹³⁶ Se puede crear una correlación con el cine amateur que aborda Patricia Zimmermann en el libro *Reel Families*. Para ampliar información, *vid.* Patricia Rodden Zimmermann, *op. cit.*, pp. 56-89 y 112-158.

¹³⁷ Dan Gillmor, *op. cit.*, p. 35, traducido por la autora.

Escoger estos artilugios como instrumentos para la aproximación del cine-ensayo de no-ficción parte de la idea de que casi cualquier persona es capaz de expresarse audiovisualmente, porque estamos formados y educados para hacerlo. Esta alfabetización contemporánea refuerza las habilidades en medios digitales. Manuel Area Moreira señala en este sentido que:

Hoy en día, en esta segunda década del siglo XXI, un sujeto culto —es decir, alfabetizado en las nuevas formas culturales—, además de leer y escribir textos impresos, debe ser capaz también de interactuar con un sistema de menús u opciones mediante un teclado, un ratón o una pantalla táctil, saber navegar a través de documentos hipertextuales sin perderse, conocer los mecanismos y procedimientos para grabar imágenes, procesarlas y difundirlas en un sitio web, poseer las destrezas para buscar y encontrar en la Red aquel dato o información que necesita para resolver un problema, saber discriminar y otorgar significado a las numerosas informaciones que llegan diariamente por múltiples medios...¹³⁸

La alfabetización digital ha generado millones de historias que se han diseminado como diásporas para contarse a través de imágenes; por supuesto, ha contribuido también a la elección de los temas de grabación (autobiográficos la mayoría de las veces) y a que los resultados sean medianamente exitosos, debido a la automatización de los ajustes de grabación y a la utilización de filtros que “mejoran” las imágenes y videos. Ello ha contribuido a que el lenguaje visual sea hoy entendido en todo el mundo; es un espejo para re-conocernos que ha influido enormemente en el proceso de creación y de interacción. Así

¹³⁸ Manuel Area Moreira, “La alfabetización en la sociedad digital”, en *Alfabetización digital y competencias informacionales*, autores Manuel Area Moreira, Alfonso Gutiérrez Martín y Fernando Vidal Fernández, Barcelona: Fundación Telefónica, 2012, p. 5.

lo confirman Verónica Gerber y Carla Pinochet: “La tecnología no sólo ha modificado nuestra forma de relacionarnos con los otros y con el mundo, ha transformado también las estrategias de producción artística”.¹³⁹

Las formas en las que se cuentan historias, se narran o abordan entramados artísticos y expresivos, advierten que el uso de la tecnología puede generar fenómenos como las fotografías autorreferenciales o *selfies*, que en algunos casos tienen una intención social o bien de pertenencia a un grupo y legitimación de un hecho particular, como el llamado *Ice Bucked Challenge*, el cual consiste en grabarse o ser grabado mientras un balde de agua helada cae en la persona que sale a cuadro, mientras reta a otras personas a hacerlo también. Pero también la aplicación de la tecnología móvil ha permitido grabar con teléfonos *Iphone 5s* la película *Tangerine*.¹⁴⁰ La manera de contar historias se reinterpreta y codifica continuamente. Existen nuevas formas de ver, de apropiarse y re-apropiarse, las cuales se pueden concebir como visualidades emergentes.

Además, las habilidades digitales se han diferenciado de las habilidades tradicionales de enseñanza-aprendizaje, las cuales incluyen la lectura, la escritura y la aritmética, en que las primeras implican una forma de adaptación e implementación

¹³⁹ Verónica Gerber y Carla Pinochet, “La era de la colaboración. Mapa abreviado de nuevas estrategias artísticas”, en *Jóvenes y culturas urbanas*, *op. cit.*, p. 51.

¹⁴⁰ *Tangerine*, dir. Sean S. Baker, EU: Duplass Brothers Productions, 2015.

continua de conocimientos y del uso de la tecnología para distintos aspectos de la vida como la escuela, el trabajo o el entretenimiento. Estas formas de buscar, usar, generar, transmitir y difundir contenido posibilitan un diálogo, un espacio de debate amplio en el terreno audiovisual. En relación a este aprendizaje, Janet Murray reflexiona:

El término “alfabetización informacional” apareció por primera vez a mediados de la década de 1970 como una consciencia progresiva de que la información se iba convirtiendo en una avalancha abrumadora e inmanejable. En la década de 1980, las personas se dieron cuenta de que las computadoras podían ser herramientas útiles para la organización y recuperación de información. En 1989, la Asociación Americana de Bibliotecas codificó una definición que sirvió de base para la posterior discusión: “Para ser alfabetizado en información, la persona debe ser capaz de reconocer cuándo se necesita información y tener la capacidad para localizar, evaluar y utilizar eficazmente la información necesaria”. En otras palabras, la “alfabetización” implica más que el vocabulario y el conocimiento; requiere pensamiento crítico.¹⁴¹

De manera que, con el uso de la tecnología, se ha generado un tipo de sociabilización común de las imágenes y el audio; las habilidades para emplear las herramientas tecnológicas han ido permeando en la sociedad actual. En este caso, se apela tanto al uso técnico como al sentido simbólico de estos artefactos, más aún, al emblema de pertenencia en una época muy concreta en la historia del ser humano. Los *gadgets*, junto a Internet, son representativos de la humanidad en la era posmoderna.

¹⁴¹ Janet Murray, *Contemporary Literacy: Essential Skills for the 21st Century*, MultiMedia&Internet@Schools 10 (2), 2003, <http://goo.gl/gBQZth>, (consultado el 25 de febrero 2014), traducido por la autora.

2.2.3. LA TOMA MECÁNICA

Por más que sea mecánica la toma, se hace a partir de un cierto punto de vista, del punto de vista de quien forzosamente regula el aparato, selecciona y compone la toma. Está también el punto de vista de quien va a mirar la película o las imágenes: visión paradójica que une fijeza de campo (la pantalla) y multiplicidad de los puntos de vista (al interior de la película).

François Niney

Si se piensa en las cámaras espía o las cámaras de videovigilancia, mismas que son ahora de uso común, se puede advertir que, aunque las imágenes que ahí se captan son inmediatas, también representan un lapso recortado de la vida de alguien o un instante en el tiempo-espacio, es decir, muestran por segundos la vida cotidiana, no tal cual es. Esto se debe a que aún en esas tomas realizadas a través de cámaras de vigilancia, que muchas veces no requieren que alguien esté mirando a través de un visor, y en las que no hay una edición posterior, sí existe un emplazamiento de cámara, un fuera de campo, y también un cuadro que contiene imágenes “naturales”, que no son posadas o articuladas como representaciones de “la realidad”.

Lo anterior puede observarse de igual forma en las películas de familia; se crean imágenes que, como Jean Vigo en *A propósito de Niza* (1929) o Dziga Vertov en *El hombre de la cámara* cuando utilizan sus artilugios para filmar, son imprecisas, pero abren la discusión de la representación de la realidad como un constructo social. Así lo menciona François Niney:

Vertov, como Vigo, estaban conscientes de las ambigüedades de ese método de “toma de vista” que era el único que justificaba, según ellos, el develamiento revolucionario de las verdades sociales. “No se trata de la toma de manera improvisada por la toma la toma de manera improvisada misma”. “Y el fin se habrá logrado”, explica Vigo, “si se logra revelar la razón oculta de un gesto, extraer de una persona común y corriente, y tomada al azar, su belleza interior o su caricatura; si se logra ese fin, revelas el espíritu de una colectividad a partir de una de sus manifestaciones puramente físicas”.¹⁴²

El punto de vista de la cámara oculta que le interesaba explorar a Jean Vigo en *A propósito de Niza*¹⁴³, junto con las imágenes que filmaban los operadores de cámara de Dziga Vertov, se pueden equiparar a las que se pueden obtener con algunas cámaras de videovigilancia, no en cuanto a la intención social que buscaban los cineastas, al contrario, a la espontaneidad, la simpleza y la cotidianidad.

¹⁴² François Niney, *op. cit.*, p. 106.

¹⁴³ Cabe aclarar que en el documental citado de Vigo se filmó sin la necesidad de ocultar la cámara. Y si bien es una actividad que se realizaba y es comprobable, podemos observar dentro de la breve filmografía documental de Vigo tomas en las que los personajes se muestran directos a la cámara en tomas frontales. *Vid.* Iliana Ortega, *Aproximación hermenéutica a la vida y obra de Jean Vigo*, Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, otoño 2011.

Muchas veces las cámaras que están grabando no se perciben. Como la sociedad está inmersa en un mundo visual de forma permanente, percatarse de las cámaras en funcionamiento, ya sea en establecimientos, transportes públicos, bancos, escuelas, casas particulares o en la misma calle, no es común. Es decir, aun cuando la gente se da cuenta de que está siendo grabada, lo que suele producir momentáneamente un cambio en su semblante y comportamiento, casi inmediatamente vuelve al “espacio *off*”.¹⁴⁴

De lo anterior se deriva que las imágenes de un *gadget* de videovigilancia son una forma de automatizar la representación de la realidad, ya que se captan por cámaras puestas estratégicamente para supervisar y controlar visualmente espacios públicos o privados.¹⁴⁵

Contrariamente a la idea generalizada de que son imágenes sin dueño o autor, “objetivas”, sí hay un sentido y lógica particulares en las tácticas que se utilizan para colocar las cámaras en determinados espacios y con ciertos ángulos, es decir, responden a un determinado uso y sentido. Por otro lado, puede afirmarse que las cámaras de vigilancia tienen cierto grado de

¹⁴⁴ Se entiende “espacio *off*” como una manera de salirse del entorno social de saturación sensorial y guardarse en un “espacio *in*” mental.

¹⁴⁵ Para ampliar el tema, *vid.* François Niney, *op. cit.*, pp. 287-305.

“desapego” por el tipo de imagen que se graba, y que su contenido está dotado de una especie de “aura de crudeza visual”, rígida, desposeída de un ojo humano que dirija la mirada.

Si bien sus resultados son secuencias grabadas con nula o pocas variantes de movimiento, lo que nos interesa explorar es que pueden dotarse de intención antes o después de otras imágenes, por medio del ensamblaje.

Las cámaras de vigilancia son, en principio, insignias de la imagen de testigo y de la omnipresencia imaginaria, promueven la idea de que “alguien” vigila. Estar frente a una cámara de ese tipo implica dos sensaciones contradictorias: se percibe cierta seguridad, pero al mismo tiempo la cámara genera una sensación de invasión de la intimidad. Sitúa frente al dilema de vulneración de la privacidad una extraña confianza, ya que si sucede “algo” será visto o grabado por otra persona. En este sentido, grabar o filmar sin ser vistos es algo que se ha usado en distintos momentos del cine de no-ficción; la diferencia entre vigilar y representar o expresar depende claramente de la intención de quien graba o filma. Porque, en principio, en ambos casos, no hay consentimiento previo de quienes son fotografiados. Es esto lo que toma en cuenta François Niney al reflexionar sobre el objetivo que buscaban los hermanos Kaufman¹⁴⁶ cuando se ocultaban para filmar:

¹⁴⁶ A fin de matizar esta información sobre el estilo de Boris Kaufman con respecto al de sus hermanos, *cfr.* “un colaborador ideal, Boris Kaufman”, Iliana Ortega, *op. cit.*, p. 70.

Los camarógrafos de *El hombre de la cámara* y de *A propósito de Niza*, Mijaíl y Borís Kaufman, hermanos de Dziga Vertov [cuyo verdadero nombre era Denis Abrámovich Kaufman], respectivamente, confirman que utilizaban subterfugios u organizaban “puestas de lugar” (falsos incidentes o espectáculos callejeros) para distraer la atención de los fulanos por ser filmados, y poder filmarlos sin que lo supieran —así ocurrió con los acercamientos de los niños cautivados por el mago chino en *El hombre de la cámara*—. En cuanto a *A propósito de Niza*, Borís Kaufman precisa: “El método consistía en sorprender los hechos, las acciones, las actitudes, las expresiones, y en dejar de filmar en el momento mismo en que el sujeto se daba cuenta de que estaba siendo fotografiado”.¹⁴⁷

Por tanto, tanto Dziga Vertov como Jean Vigo tenían estrategias que buscaban generar ciertas actitudes desenfadadas y sin pose de los transeúntes. Al esconder la cámara o preparar incidentes, buscaban lo que más tarde se conseguiría con las cámaras de videovigilancia. Así, la presencia constante y dinámica del aparato cinematográfico en *El hombre de la Cámara* de Vertov nos remite a la idea del ojo vigilante. Como lo refiere Rancière:

Esta omnipresencia de la cámara y el camarógrafo era para Vertov la presencia del ojo que registra la realidad. Su cine afirma, en efecto, una posición fundamental: el rechazo de la ficción, el rechazo del arte que cuenta historias. Para Vertov, como para Jean Epstein y muchos de sus contemporáneos, el cine se opone a las historias como la verdad a la mentira. [...] De allí el doble estatus del ojo máquina. Se presenta en primer término como un manipulador supremo que arrastra todas las cosas a la danza organizada por él.¹⁴⁸

¹⁴⁷ Jacques Rancière, *Las distancias del cine*, Buenos Aires: Manantial, 2012, p. 106.

¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 34.

En *El hombre de la Cámara* y en *A propósito de Niza*, el uso del dispositivo cinematográfico era social y, en todo caso, con Dziga Vertov político; tenían una postura muy clara respecto a qué y cómo grabar. La analogía que podemos observar con respecto a las cámaras de vigilancia es precisamente que también su uso tiene un fuerte matiz político, aunque más vinculado al control, es decir, la observación permanente y constante de los ciudadanos y sus actividades. En cualquier caso, en ambas está presente la idea de la máquina como toma-vistas. Rancière, por ejemplo, señala que, en el cine de Vertov,

El automatismo del ojo máquina destituye a la vez el imperialismo de la mirada y sus servidumbres. No hace falta poner en juego estrategias narrativas para remediar el defecto paradójico de la máquina de imágenes, que es mostrar demasiado.¹⁴⁹

Es decir, esas imágenes que son susceptibles de ser manipuladas, usadas bajo distintas perspectivas. En el caso de Vertov, adquieren sentido y significado mediante el montaje, no así la narrativa; es un compendio de imágenes *random*; es el azar trucado, detonado o sugerido en algunos casos, lo que da la apariencia de naturalidad. Existe también una especie de distancia entre el sujeto grabado y la presencia del ojo-máquina, por lo que Rancière señala al respecto del cine de Vertov: “Lo que la cámara de Vertov suprime es el retardo o el intervalo que dan a la mirada la posibilidad de poner una historia en un rostro”.¹⁵⁰

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 36.

¹⁵⁰ Jacques Rancière, *op. cit.*, p. 37.

De esta forma, no hay tiempo suficiente para posarse o embelesarse en algo en particular, el resultado estará dispuesto por aquello que se presenta frente al *gadget*. La toma mecánica fija no jerarquiza lo que sucede frente a ella.

Para terminar, un ejemplo reciente del uso de las cámaras de vigilancia en el que hay un montaje posterior de las imágenes grabadas es *La Casa Nostra*. que La pieza trata sobre un violento atentado en París en noviembre de 2015. El circuito cerrado de cámaras tenía planos y encuadres fijos, cada cámara grababa un ángulo distinto del lugar, y la edición realizada por el diario *Daily Mail*¹⁵¹ muestra una secuencia continua desde tres emplazamientos que resalta momentos concretos, como la presencia de unos sujetos con armas. Para destacar este hecho, en el video se utilizó un óvalo rojo sobre uno de los atacantes. El video, presentado sin sonido, marca la fecha y hora en las que el evento fue grabado. La violencia de los actos en el video, a pesar de la edición, sugiere una presencia impávida, distante, un “ojo-mecánico”, que se puede asociar al término “objetividad”, inalcanzable para el ser humano.

¹⁵¹ Daily Mail, “Exclusive: Moment jihadi's gun jams when he tries to shoot woman”, *DailyMail.com*, sin fecha, Video, <http://goo.gl/NADz6n>, (consultado el 20 de noviembre 2015).

2.2.4. EL PANÓPTICO: USTED ESTÁ SIENDO GRABADO

En cada rellano, enfrente del hueco del ascensor, el cartel con el rostro gigantesco le contempló desde la pared. Era uno de esos carteles pensados para que los ojos te sigan cuando te mueves. “El Hermano Mayor vela por ti”, decía el eslogan al pie.

George Orwell

Al reflexionar sobre las imágenes tomadas con el objetivo de vigilar, el uso de éstas refiere al diseño panóptico del filósofo Jeremy Bentham, cuyo objetivo consistía en vigilar y observar a todos en todo momento, sin que las personas supieran si estaban siendo vistas, por lo que su comportamiento era “natural”.¹⁵²

Por su parte, Michel Foucault señala sobre el panóptico que su diseño lograría coaccionar y someter a la población penitenciaria: “El aparato disciplinario perfecto permitiría a una sola mirada verlo todo permanentemente, [...] ojo perfecto al cual nada se sustrae y centro hacia el cual están vueltas todas las miradas”.¹⁵³

¹⁵² En una entrevista realizada por Jean-Pierre Barou a Michel Foucault se abordan las distintas y complejas relaciones de poder de la mirada panóptica propuesta por Jeremy Bentham. *Vid.* Jeremy Bentham, *El Panóptico*, Colección Genealogía del Poder, Madrid: La Piqueta, 1979, pp. 29-128.

El panóptico es una idea que se ha trasladado a distintas esferas humanas, desde programas de televisión como la franquicia mundial *Big Brother*, hasta la red de cámaras de videovigilancia implantadas en la vida cotidiana. Incluso, ahora, las personas de a pie (sea o no su intención) también son parte de la idea “panóptica” que impera en las cárceles, ciudades, empresas y demás lugares que buscan generar control. Vigilar, grabar e incluso espiar, son códigos visuales cada vez más difundidos y utilizados.

La democratización de los medios no se contrapone al concepto panóptico de videovigilancia, por el contrario, el hecho de que la tecnología esté al alcance de más personas hace que la propia gente, aquella que es vigilada, sea partícipe de la vigilancia. Además, los equipos portátiles son cada vez de mayor calidad, que permiten grabaciones mejor resueltas, y de esta manera tener más control sobre lo que se graba; además, el acceso a Internet habilita su distribución. Un ejemplo de ello es la *App Periscope*, difundida bajo el lema: “Explora el mundo a través de los ojos de otra persona”.

¹⁵³ Michel Foucault, *Vigilar y castigar*, México: Siglo XXI, 2002, p. 161.

Se trata de una plataforma para ver y transmitir contenido audiovisual “en directo”, es decir, permite el acceso a la creación de contenido y difusión de representaciones de la realidad, que en algunos casos se trata de videovigilancia.¹⁵⁴

Por otro lado, mientras se habla de nuevos medios de comunicación, no hay claridad respecto a temas relevantes como la privacidad o el uso de datos personales.

Los ciudadanos, de alguna forma, pueden sentirse empoderados al tener acceso a cámaras tan pequeñas que incluso pueden portarse en lentes o plumas, de manera que pasan inadvertidas para la gran mayoría de las personas. Esto reafirma algunas ideas previas: que el vigilado es al mismo tiempo vigilante y que la grabación permanente de unos a otros se ha normalizado.

¹⁵⁴ En febrero de 2016, el *City Manager* de la delegación Miguel Hidalgo de la Ciudad de México Arne aus den Ruthen difundió en *Periscope* una serie de videos a través de los cuales denunciaba en directo las acciones de personas consideradas “infractoras” durante el operativo denominado “Vecino gandalla”. Esto derivó en una fuerte polémica por una posible violación del derecho a la privacidad, la difusión y exhibición en redes sociales de los “infractores”. Redacción Animal Político, “La delegación Miguel Hidalgo no debe difundir la imagen de infractores, dice Derechos Humanos”, *Animal Político*, 23 de febrero de 2016, <http://goo.gl/ntSrXf>, (consultado el 29 de marzo de 2016).

Es así como emergen nuevas formas visuales y se integran a la cultura digital. El uso de los *gadgets* con cámaras espía refieren, en cierto sentido, a la imagen robada, a la invasión del hábitat personal. Como se ha dicho, se vive una era en la que rige la idea de grabar y tomar fotos de “todo” en “todo momento”. “Todas” las personas quieren mostrar y mostrarse.

Hay muchos ejemplos que dan cuenta de cómo esta interacción es ya cuasi intrínseca a la sociedad contemporánea. Barack Obama, expresidente de los Estados Unidos de América, quien ganó las elecciones en 2008 gracias, entre otras cosas, a una intensa campaña en redes sociales, es un caso que está presente en la memoria colectiva mundial, ya que pone en evidencia cómo los *gadgets* e Internet han influido en distintos ámbitos de la humanidad.¹⁵⁵ También la llamada “primavera árabe” tuvo su plataforma de convocatoria con *Smartphones* en las redes sociales: *Twitter* y *Facebook*.¹⁵⁶ La relevancia de

¹⁵⁵ “Este candidato afroamericano, nacido de un matrimonio interracial (su padre era de Kenya, su madre, una blanca de Kansas) está superando todas las expectativas. A contrapelo de quienes decían que un candidato negro no tenía posibilidades reales de crecer ni de tener impacto nacional, la campaña de Obama ha recaudado, en el segundo trimestre de este año, 32 millones de dólares, a través de Internet y de donaciones por teléfono. Eso son 10 millones de dólares más de lo que recaudado Hillary Clinton en el mismo periodo. Y más importante es que el dinero recaudado por Obama fue donado en pequeñas cantidades por 258,000 personas, mientras que los donantes de Hillary han sido mucho menos gente, de más altos ingresos”. Andrés Oppenheimer, Programa #182, <http://goo.gl/R5ZlHj>, (consultado el 1 de julio 2015).

¹⁵⁶ Ignacio Ramonet señala cinco causas fundamentales: histórica, política, económica, climática y social: “Faltaba una chispa para encender la pradera. Hubo dos. Ambas en Túnez. Primero, el 17 de diciembre, la auto-immolación por fuego de Mohamed Buazizi, un vendedor ambulante de fruta, como signo de condena de la tiranía. Y segundo, repercutidas por los teléfonos móviles, las redes sociales (Facebook, Twitter), el correo electrónico y el canal Al-Yazeera, las revelaciones de WikiLeaks sobre la realidad concreta del desvergonzado sistema mafioso establecido por el clan Ben Alí-Trabelsí. El papel de las redes sociales ha resultado fundamental. Han permitido franquear el muro del miedo: saber de antemano que decenas de miles de personas van a manifestarse un día D y a una hora H es una garantía de que uno no protestará aislado exponiéndose en solitario a la represión del sistema. El éxito tunecino de esta estrategia del enjambre iba a convulsionar a todo el mundo árabe”. “Cinco causas de la insurrección árabe”, *Le Monde en español* 185, 2011, <http://goo.gl/iCTp9C>, (consultado el 1 de julio de 2015).

estos acontecimientos dan muestra de cómo la tecnología de comunicación móvil ha permeado en distintos ámbitos y situaciones, desde las más triviales y cotidianas, como compartir a través de fotografías que acabas de regresar de un viaje a la playa o que estás con tus amigos tomando una cerveza en el bar de moda, hasta las más complejas, relacionadas con acciones políticas, como la campaña de un candidato presidencial o una convocatoria para levantarse contra un régimen político.

La humanidad transita por una época en la que se desdibujan y se replantean conceptos todo el tiempo. Es más, al profundizar en los dos ejemplos antes citados sobre el uso de la tecnología y los dispositivos móviles, se plantea un discusión sobre las personas que tienen *gadgets* con cámaras y grabación de sonido como potenciales hacedores de contenido audiovisual y su relación con la intención y el resultado obtenido. Existe una posibilidad tangible de serlo. La creatividad e incluso la pertinencia son también aspectos a considerar; se habla aquí del potencial subyacente de la tecnología, de la calidad de la imagen y, en muchos casos, de la coyuntura del momento.

Si bien existe una hegemonía tecnológica, qué se graba en cada región del mundo, qué tipo de videos tienen más seguidores y fans en las redes sociales o qué clase de información o medio se traslada de una plataforma o red social a otra, son cuestiones subjetivas, de políticas públicas, de legitimadores que articulan discursos, generan y dirigen miradas, como los

curadores de arte, programadores de cine o representantes culturales. Esto según sus propios intereses o del grupo al que pertenecen. Sin embargo, también se vive una vibrante inquietud por adquirir o mejorar las habilidades del uso de la tecnología. Nuevas formas de ver y representar, de actuar frente a lo que interesa, mueve, preocupa o gusta. La capacidad para crear sentido, vínculos sociales, imaginarios colectivos y generar contenidos está aquí presente todo el tiempo.

En razón de lo expuesto, se deduce lo siguiente:

a) Cámaras de videovigilancia.

La videovigilancia graba un *continuum* de espacio-tiempo determinado, las imágenes resultantes no tienen más que un solo emplazamiento, ángulo y encuadre; es la única decisión tomada, el lugar y cómo se pondrá la cámara. Y casi siempre esta solución tiene que ver con cuestiones prácticas, necesidades de control e inspección permanente, no hay cambios durante la grabación (excepto si la cámara puede hacer zoom in-out). Como refiere François Niney en el libro *La prueba de lo real en la pantalla. Ensayo sobre el principio de realidad documental*, no hay nada más objetivo y documental que la videovigilancia, ya que accede a momentos irrepetibles, difíciles de recrear o provocar conscientemente con una cámara visible.¹⁵⁷

¹⁵⁷ François Niney, *op. cit.*, p. 294.

El montaje que se puede hacer con este tipo de imágenes nos lleva a pensar en torno a la imagen misma, a su cualidad documental, también nos confronta con dos conceptos como son “realidad” y “objetividad”. François Niney, al respecto, señala que “[a]quello que registra la videovigilancia es sonido de fondo homogéneo que momentáneamente viene a perturbar un accidente; aquello que analiza no son ni acciones ni situaciones, son repeticiones y diferencias señaléticas”.¹⁵⁸

El *loop* que se forma con las imágenes de videovigilancia, con los movimientos e inacciones que graba, son materia prima para representar casi cualquier cosa que el montador/editor quiera, es decir, puede conformar desde un ensayo, una propuesta artística, un documental científico, hasta un estudio antropológico o social; en fin, es la manera en que se dispone de ese material: el montaje es el que pondrá de manifiesto la mirada que se quiera conferir a la pieza terminada. Las imágenes por sí solas nos recuerdan al panóptico o al *Big Brother* de George Orwell, que dan cuenta de la sociedad controlada y “vista” permanentemente por unos ojos omnipotentes, pero, por otra parte, son códigos que al ser montados adquieren un nuevo significado y valor más allá de la imagen automatizada.

b) Cámaras espía, *smartphones*, tabletas digitales.

¹⁵⁸ François Niney, *op. cit.*, pp. 309-310.

La videovigilancia tiene una utilidad práctica de control sobre bienes materiales o el comportamiento de las personas. Sin embargo, la portabilidad de las cámaras espía y su ahora relativamente fácil adquisición en forma de pequeños artefactos camuflados en otros objetos, o las cámaras en los teléfonos llamados inteligentes, que cada vez son más sofisticadas y con muchas funciones (calidad de imagen, tamaño, relativo bajo costo y manejabilidad), reproducen el modelo de grabación en todo momento pero con intenciones variadas, incluida la videovigilancia. Estas características, en principio, facilitan su selección como herramientas para personas no profesionales que se dispongan a realizar audiovisuales *amateurs*.

c) Vigilancia, la observación en la propuesta práctica.

Grabar o filmar desde el anonimato es algo relativamente común en el cine de no-ficción. La diferencia entre vigilar y representar o expresar es claramente la intención de quien graba o filma, porque, en principio, en ambos casos, no hay un consentimiento previo de quienes son fotografiados y video grabados.

Por su parte, las estrategias carcelarias semejantes al *panóptico* que se pueden observar en grandes ciudades como la Ciudad de México, se instalan en lugares como el Sistema de Transporte Colectivo Metro con el único fin de vigilar. Sin embargo, siguiendo con el metro como ejemplo, sus espacios e historias condensadas en pasillos, vagones, e instalaciones, conforman acumulaciones de “tiempos fragmentados”, tomados por las cámaras de seguridad, que son legibles para el otro

porque los códigos son compartidos, son historias amontonadas que pueden extenderse o replegarse, pero que están allí, como relatos que esperan y permanecen como enigmas, símbolos de una cultura y una época en la que el registro de lo cotidiano es abrumador. Son, en sí mismas, un campo de cultivo para la expresión.

Así es que limitarnos con la mirada a rostros y situaciones cotidianas no da margen para pensar en una narrativa lineal; tanto las cámaras de vigilancia como las cámaras espía graban acciones o imágenes azarosas que se generan a través del ojo-máquina.

2.2.5. LA APP STORE. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La inevitabilidad de los avances en las telecomunicaciones, que promueven movildades nunca antes vistas, sumada a su popularización creciente, viene debilitando escepticismos y reforzando las potencialidades de los dispositivos celulares, como herramientas en red, como dispositivos cinemáticos o como estructuras complejas para la expresión artística.

Lucas Bambozzi

Ya se ha abordado el concepto de *gadget* en las páginas precedentes, y en el capítulo tres¹⁵⁹ se definen los aparatos que se han utilizado en la propuesta práctica de la investigación. Sin embargo, es sólo un paso en la toma de decisiones para la grabación. El núcleo de la propuesta es *Pensar entre imágenes*, parafraseando el título del cofre de películas y el compendio de *Ensayos* de Jean-Luc Godard que realizó la editorial *)intermedio(*.¹⁶⁰

¹⁵⁹ *Vid., infra* p. 188.

¹⁶⁰ Jean-Luc Godard, *Pensar entre imágenes, Conversaciones, entrevistas, presentaciones y otros fragmentos*, eds. Núria Aidelman y Gonzalo de Lucas, Barcelona: *)intermedio(*, 2010.

Para realizar una propuesta conceptual de cine-ensayo se ha de contar también con una “caja de tiro” o *shot kit*.¹⁶¹ La trinchera son los *gadgets* y las armas son las aplicaciones que se adquieren en la tienda virtual de la empresa *Apple*: la *App Store*. Seleccionar cada aplicación es determinante para ensayar y experimentar con distintas situaciones.

Una aplicación o *App* es un programa informático que realiza distintas tareas, emula o “truquea” las imágenes con determinadas apariencias, según su función. Hay aplicaciones de todo tipo, pero esta investigación se centrará en aquellas que traten la imagen en video, la imagen fotográfica y la grabación de sonido.

En el tercer capítulo se detalla la lista de aplicaciones y sus usos; todos los programas emulan distintos tratamientos en la imagen, desde una cámara lenta hasta la apariencia de película en blanco y negro.

La *App Store* proporciona “artilugios de grabación” y es, por tanto, comparable a un gran contenedor de herramientas virtuales digitales. En la conversación “Exilios y Otras Extranjerías”, celebrada en el marco de la proyección cinematográfica *Esto no es una película* de Jafar Panahi y Mojtaba Mirtahmasb, el Doctor Néstor García Canclini explicó que “El *Iphone* es

¹⁶¹ Disparo o *shot* es la analogía utilizada siempre para referirse al disparo de la cámara fotográfica.

como la Biblioteca de Alejandría”.¹⁶² La analogía está dada, ya que así como el recinto egipcio llegó a contener una magna cantidad de manuscritos y fue el centro de investigación e información más grande del mundo en el siglo III a. C., hoy, el teléfono inteligente y la tableta tienen un valor de comunicación creciente y contiene todo lo que con una conexión a Internet puede ofrecer la red. El mismo García Canclini reflexiona sobre el formato digital y cuestiona, por otro lado, su distribución:

Ya la digitalización de la producción fílmica y el relativo abaratamiento de sus costos da mayor acceso a realizadores con bajos recursos. ¿Facilitará el uso de Internet, con sus redes sociales y descargas libres, una distribución más plural de mayor número de películas y de más países? En parte, todo esto ya está ocurriendo. Pero no es fácil pronosticar cómo van a seguir la producción y los hábitos de consumo de la cultura audiovisual. Las dos últimas décadas muestran que los ritmos de crecimiento y de obsolescencia son ahora más inestables y vertiginosos que en otras épocas del cine, la televisión y el video.¹⁶³

La prospectiva sobre el consumo audiovisual o la propia producción fílmica son cuestiones inherentes al actual contexto, caracterizado por una fuerte transformación tecnológica; de igual manera influye en los hábitos de consumo, que preocupan no sólo a los estudiosos del comportamiento social y psicológico, sino también a las áreas de mercadotecnia y, claro está, a los desarrolladores de esas tecnologías. Lo audiovisual se ha integrado como una estrategia de ventas de los *gadgets*, debido a la fascinación con la que las personas utilizan estos artilugios en una especie de juego social en el que es posible participar con

¹⁶² Néstor García Canclini y Richard Peña, “Exilios y Otras Extranjerías”, *Gira de documentales Ambulante*, Ciudad de México, 21 de octubre de 2013.

¹⁶³ Néstor García Canclini, “Geopolítica de la industria cultural e iniciativas emergentes”, en *III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, Buenos Aires: AsAECA, 2012, p. 9.

distintos roles, ya sea actuar frente a una cámara, utilizar las herramientas para grabar, editar y compartir o vender sus propuestas. Y, al mismo tiempo, genera expectación por nuevos entornos digitales, nuevas herramientas. De esta manera se hace creer al consumidor que lo que se adquirió unos meses antes de que saliera al mercado, la nueva aplicación o *gadget*, es ya obsoleto.

Por otro lado, la interacción de estos con las personas también es determinante en la sociedad: representa la libertad de poder generar contenidos propios. Otro punto relevante sobre cómo el lenguaje audiovisual ha significado un punto de inflexión en la historia contemporánea lo señala Manuel Area Moreira:

[E]l medio que desde un punto de vista sociocultural tendrá un impacto cuasi revolucionario sobre nuestra civilización será el lenguaje audiovisual, primero desde las salas cinematográficas y años después en la intimidad del hogar a través de la televisión y el video. La imagen en movimiento acompañada de sonido representó una forma de expresión cultural y de comunicación absolutamente nueva y radicalmente distinta de la comunicación escrita.¹⁶⁴

Así, la imagen en movimiento se ha posicionado en un lugar estratégico en la comunicación e interacción humana, sitio desde el que los portadores de un *smartphone*, o cualquier dispositivo que pueda grabar sonido e imagen, se convierten también en potenciales generadores de contenido y en el discurso o enunciación misma.

¹⁶⁴ Manuel Area Moreira, *op. cit.*, p. 10.

En el libro de Dan Gillmor *We the Media: Grassroots Journalism By the People, For the People*, el autor no sólo reflexiona sobre los hábitos de consumo de las personas en los medios masivos, sino que va más allá y piensa en las consecuencias de las herramientas tecnológicas sobre la gente “común” en el siglo XXI, quienes además de actuar como consumidores, también son productores de contenido y, en algunas ocasiones, incluso protagonistas:

Los grandes medios han perdido el monopolio de las noticias, gracias al Internet. Ahora es posible publicar en tiempo real a una audiencia mundial, una nueva generación de periodistas está tomando las noticias en sus propias manos. Armados con laptops, teléfonos celulares y cámaras digitales, estos lectores-convertidos- en reporteros están transformando las noticias de una lectura a una conversación”.¹⁶⁵

Ahora, casi cualquier persona que tenga una cámara y una idea de cómo representar la realidad (en términos de no-ficción) puede generar contenido audiovisual. El impacto es claro, nuevos dispositivos para ver y reproducir imágenes marcan actualmente la pauta en la creación de productos audiovisuales con códigos de carácter universal que tienen el potencial de una interpretación a nivel global; la comunicación es masiva, hoy en día se construye y se consume en un escenario con más participantes. No estamos hablando de la calidad de las propuestas, ni del contenido de las mismas, se está aludiendo aquí a algo más básico: el acceso a la compra, producción y difusión de audiovisuales, a la alfabetización o democratización de la

¹⁶⁵ Dan Gillmor, *op. cit.*, contraportada, traducido por la autora.

imagen y el sonido. No es Cine con C mayúscula,¹⁶⁶ es cinematografía, con minúsculas; es literal: (κίνημα=movimiento, y γράφειν= escribir, grabar —imágenes—).

De modo que la reflexión sobre el uso de dispositivos electrónicos como medio para representar y realizar productos audiovisuales de no-ficción surge en principio de la observación del creciente deseo e interés actual¹⁶⁷ a nivel mundial por capturar el entorno personal, ya sea el microcosmos familiar, escolar, el lúdico o el ocio. Al mismo tiempo, la captura de posiciones políticas y la denuncia ciudadana se masifica.

Pero más allá de la fascinación por la imagen en movimiento, cabe destacar el hecho social en sí y no tanto los aspectos técnicos; a esto se refiere el libro *Las concepciones de la tecnología*, en el que los autores, Marta González, José López y José Luján, señalan:

Frente a la tradicional imagen de la tecnología como un conjunto de artefactos (que involucran contingentemente agentes y procesos sociales), se defiende en estas concepciones una nueva imagen de la tecnología como un complejo interactivo de formas de organización social (que implican característicamente la producción y uso de artefactos, así como la gestión de recursos). De

¹⁶⁶ Aunque se sabe que el mismo concepto está bajo revisión constante, se habla aquí de una postura personal. Por Cine con C mayúscula se entiende en esta tesis al realizado bajo el canon de la industria que se compone por: cine narrativo dispuesto en una sala de cine con butacas frente a la pantalla, proyección de la película y luz apagada.

¹⁶⁷ El término “actual” se refiere aquí a las primeras décadas del siglo XXI.

este modo, la lógica interna de los artefactos es sustituida, como factor primario distintivo de las tecnologías, por el modo en que involucran la interacción de distintos agentes y procesos sociales. En la terminología de Pacey [...] se priman los aspectos organizativos y culturales sobre los aspectos técnicos.¹⁶⁸

Es decir, si pensamos en los elementos que involucra el desarrollo de las nuevas tecnologías, como son los usos sociales, el lenguaje oral y escrito (que cambia según el contexto), y algunos otros aspectos periféricos, como la inmediatez y el poder del discurso, podemos entender el impacto que tiene éste en la vida actual. Todos los procesos y agentes sociales juegan un papel muy complejo en este nuevo sistema, que amplía la visión del fenómeno tecnológico; no se trata sólo de meros artilugios, sino que dicho sistema está impregnado de nuevos significados socioculturales, económicos, políticos y, por supuesto, estéticos.

¹⁶⁸ Marta I. González García, José Antonio López Cerezo y José Luis Luján, “Las concepciones de la tecnología”, en *Ciencia, tecnología y sociedad. Una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología*, Madrid: Tecnos, 1996, p. 8.

2.2.6. VISIONES PROSPECTIVAS. EL PASO DE CEBRA¹⁶⁹

A finales del siglo XX —nuestra era, un tiempo mítico—, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos cyborgs. Ésta es nuestra ontología, nos otorga nuestra política. Es una imagen condensada de imaginación y realidad material...

Donna Haraway¹⁷⁰

Se asiste a un momento de la historia de la humanidad muy singular. Basta con imaginar a la especie humana en un paso de cebra que, como es común, se encuentra entre dos aceras. Su uso está reglamentado a través de los semáforos o, en algunos casos, agentes de circulación. En la metáfora, en una de las aceras está el uso distante, limitado, de la tecnología y, en la otra, el mundo cibernético; en medio se encuentra el ser humano (en el paso de cebra), junto a la interfaz.

¹⁶⁹ Paso de cebra. 1. (Por estar señalizado con unas franjas blancas paralelas, que recuerdan la piel de las cebras). m. Lugar por el que se puede cruzar una calle y en el que el viandante tiene preferencia. RAE, *Diccionario de la lengua española Online*, <http://goo.gl/tnCKiK>, (consultado el 28 de julio de 2015).

¹⁷⁰ Traducido por la autora.

Es así como el entorno tecnológico envuelve algunas esferas de la sociedad. Unos ya han cruzado al otro lado, a través de la teoría, la práctica e incluso el implante en ellos mismos de ciertos *gadgets*, gracias a la adecuación de la tecnología a la biomecánica. Como en un cruce, el peatón tiene preferencia sobre los autos, pero hay reglas y llevará algún tiempo vincular dispositivos electrónicos con humanos para que puedan crear audiovisuales. Es un futuro posible...

La relación que se puede establecer entre el modo de grabar, editar y difundir videos en *YouTube* y la naciente revolución cibernética, se produce justo porque el paso de cebra, al que se alude al inicio, es la interfaz, es la posibilidad inmediata que permite dar un gran salto de la producción en multiplataforma hasta la adecuación de la tecnología al individuo; es una relación rizomática, en la que convergen el entorno tecnológico, la inmediatez, el relativamente bajo costo, la calidad de la imagen, la alfabetización digital y el uso de dispositivos electrónicos cada vez más cercanos al ser humano (intuitivos e “inteligentes”).

La representación de la realidad en medios audiovisuales ha cambiado en las últimas décadas, lo que puede verse reflejado en los avances tecnológicos. Dicha transformación puede observarse, por ejemplo, en el uso de equipos ultraligeros y sonido sincrónico en el *Cinéma Vérité* y en la antropología visual de Jean Rouch en los años sesenta, que permitían representar la realidad de una forma distinta a como se hacía en la propuesta de Dziga Vertov, en la década de los veinte, con

grandes y pesados equipos, cuando —como ya se mencionó— se creaban artilugios para distraer a la gente y poder hacer tomas más espontáneas, o bien escondían las grandes cámaras para así poder representar la idea de naturalidad. Incluso la manera de representación tuvo otras perspectivas a partir de los montajes artísticos soviéticos de los años veinte. El cambio se fue gestando en la década de los setenta, Jonas Mekas entonces creaba un archivo personal a partir de la filmación y edición en cámara de 16 milímetros, otra forma de representar la realidad a partir del montaje *in situ*.

La revolución como “cambio rápido y profundo”¹⁷¹ de la imagen comenzaba a construirse. En el ámbito de las representaciones de la realidad, el uso de dispositivos móviles para hacer videos ha puesto en el centro a herramientas que permiten a las personas expresarse, además de comunicarse.

¹⁷¹ RAE, *Diccionario de la lengua española Online*, s.v. “Revolución”, <http://goo.gl/ztYF2a>, (consultado el 11 julio de 2013).

La revolución a la que se alude puede entenderse en vinculación a los avances tecnológicos,¹⁷² su uso social¹⁷³ y repercusión, económica,¹⁷⁴ política,¹⁷⁵ de identidad, psicológica, pero sobre todo generacional.¹⁷⁶ Pues bien, en este contexto revolucionario, Wolfgang Schäffner indica que es en la pantalla, y en particular en los teléfonos celulares, en donde convergen la tecnología y la imagen:

¹⁷² Esta revolución es entendida aquí como un cambio gradual de paradigmas audiovisuales, progresiva sí, pero contundente. Al respecto, Lev Manovich utiliza el término “Revolución de Terciopelo” para explicar el fenómeno: “En 1989 antiguos satélites soviéticos de Europa central y oriental se separaron pacíficamente de la Unión Soviética. En el caso de Checoslovaquia, a este evento se le conoció como Revolución de Terciopelo, —para contrastar con la típica revolución en la historia moderna que siempre estaba acompañada de un derramamiento de sangre. Para enfatizar el gradual, casi invisible paso de las transformaciones que ocurrieron en la estética de la imagen en movimiento, aproximadamente entre 1993 y 1998, me apropiaré del término Revolución de Terciopelo para referirme a esas transformaciones”. Lev Manovich, *After Effects, or Velvet Revolution (Part 1)*, 2006, p. 5, <http://goo.gl/Lk09Gm>, (consultado el 28 de julio de 2015), traducido por la autora.

¹⁷³ “A propósito de esta nueva forma de entender la naturaleza de la tecnología, puede ser útil introducir el término ‘sociosistema’. Las tecnologías, en tanto que formas de organización social que involucran característicamente el uso de artefactos o ciertos modos de gestión de recursos, se integran en sociosistemas más amplios en los que establecen vínculos de interdependencia funcional con otras tecnologías y diversas clases de parámetros socioeconómicos y culturales [...] Es el reajuste general del sociosistema, derivado de la introducción con éxito de una nueva tecnología, el que denominamos atrincheramiento tecnológico (de la tecnología dada)”. Marta I. González García, José Antonio López Cerezo y José Luis Luján, “Las concepciones de la tecnología”, *Ciencia, Tecnología y Sustentabilidad, El Escorial*, 2004, p. 10, <http://goo.gl/60u0jV>, (consultado el 28 de julio de 2015).

¹⁷⁴ Se puede ver en términos de porcentajes y cifras el impacto de la tecnología en el aspecto económico, producido a nivel mundial con el uso de teléfonos móviles: “Nuestros modelos confirman que la telefonía móvil contribuye al crecimiento económico mundial de manera positiva y significativa, tanto para los 153 países sobre los que se dispone de datos como para América Latina. El período que se estudia es 1996-2007, y el desarrollo económico se mide, en este caso, en términos de la tasa de crecimiento del producto interno bruto (PIB) per cápita. Ahora bien, esta contribución no es lineal dado que el efecto disminuye cuando los países alcanzan niveles de saturación de la penetración de la telefonía móvil. Por tanto, la contribución al desarrollo económico es más importante cuando las tasas de penetración aumentan del 40% al 50% que cuando el aumento pasa del 90% al 100%. En términos técnicos diríamos que la telefonía móvil tiene rendimientos de escala decrecientes. Ello quiere decir que si bien el impacto siempre es positivo, su efecto sobre el crecimiento económico disminuye con la diseminación de la tecnología”. Mireia Fernández-Ardévol, “Las comunicaciones móviles y el desarrollo socioeconómico: Una perspectiva latinoamericana”, *El Dividendo Digital XLVIII (3)*, Crónica ONU, 2011, <http://goo.gl/QteqQJ>, (consultado el 29 de julio de 2015).

¹⁷⁵ El impacto político puede ejemplificarse con la campaña de Obama en los medios digitales y su repercusión en la sociedad, *vid., supra* p. 124, nota al pie 155.

¹⁷⁶ Para un mayor acercamiento a la identidad, la psicología y las maneras de estar en la era digital como generación, *vid.* Néstor García Canclini, Francisco Cruces y Maritza Urteaga Castro Pozo, coords., *op.cit.*

En el contexto de la generación de la imagen digital, este trabajo se centra en la pantalla, como un elemento esencial para la relación entre la tecnología digital y la imagen. Curiosamente, una de las revoluciones más importantes de esta última ocurrida en los últimos años no tuvo lugar en la computadora en sentido estricto, sino, y casi irónicamente, en el teléfono, ese medio para comunicarse acústicamente a distancia.¹⁷⁷

Esta revolución, como menciona Schäffner, tiene que ver con la simbiosis e hibridación que se ha logrado en los *gadgets* en el siglo XXI, es decir, la mezcla entre la comunicación que proporciona un teléfono y los recursos estructurales de un *microchip* (computadora), así como las aplicaciones que permiten grabar videos y tomar fotografías y el acceso a la información de cualquier índole (Internet).

Un aspecto importante a resaltar del impacto de estos medios híbridos en las personas es el apego emocional y subjetivo que se mantiene con dichos artificios, como la idea cibernética de que son parte de los cuerpos y mentes, casi como una extensión del cerebro y los ojos.

¹⁷⁷ Wolfgang Schäffner, "La revolución telefónica de la imagen digital", *Nomadismos tecnológicos. Dispositivos móviles. Usos masivos y prácticas artísticas*, comps. Jorge La Ferla y Giselle Beiguelman, p. 109.

Algunas investigaciones como las que componen el libro coordinado por Néstor García Canclini *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales* señalan que esta relación es más frecuente en los llamados nativos digitales¹⁷⁸ que en los que nacieron antes de esta revolución, debido a que es necesario aprender nuevos códigos y formas de ver. Aunque cabría explorar a grupos de personas que han tenido acceso a la tecnología en distintas etapas de su desarrollo para tener una perspectiva más amplia, es decir, no sólo de la gente que ya nació con la tecnología digital, sino un estudio que involucre a personas que vivieron la “prehistoria” de la era virtual.

No hay que ir tan atrás en el tiempo para convenir grupos de estudio conformados por “pobladores originarios digitales”; esa proto-tecnología podría aportar indicios para comprender por qué para los “nativos digitales” es tan fácil e intuitivo aprender a manejar los *gadgets* más recientes. Esas personas que nacieron poco antes de que se creara Internet, los primeros buscadores, los primeros teléfonos celulares, no son migrantes, son originarios. Muchos millones de personas se han tenido que adaptar y pasar de la cámara análoga a la digital, del cine al video y, después, a los *gadgets*. Queda aquí la apuesta por

¹⁷⁸ Las nuevas generaciones están conformadas por nativos digitales que han adquirido nuevas habilidades y competencias, y otras formas de administrar sus recursos y su tiempo. Incluso, los perfiles profesionales que se requieren actualmente se han transformado, es decir, han incorporado nuevas exigencias. En un entorno en constante actualización, marcado por la migración de formatos, los jóvenes aprendieron a usar varias herramientas al mismo tiempo, es decir, se convirtieron en *multitask*. Verónica Gerber y Carla Pinochet, *Jóvenes...*, *op. cit.*, p. 52.

entender no sólo a los “nativos digitales”. Los llamados “migrantes” también se han nutrido de esa tecnología que ahora acapara la vida de los usuarios como una extensión de su “yo digital-virtual”.

El uso de la tecnología es un fenómeno que se estudia desde muchos campos del conocimiento humano, uno de los pensadores que ha cuestionado más profundamente este hecho es el sociólogo Manuel Castells:

Obviamente, la tecnología no determina ningún movimiento ni ningún comportamiento social. Pero Internet y las redes de telefonía móvil no son simples herramientas, sino formas de organización, expresiones culturales y plataformas específicas de autonomía política.¹⁷⁹

Si bien Manuel Castells alude a los aspectos socioculturales y geopolíticos-económicos que traen consigo el uso de la tecnología móvil, se puede decir también que esos mismos elementos democráticos que forman parte de los medios digitales han servido para representar la realidad en distintos contextos y con diferentes intenciones. Pero, cabe señalar, todas las expresiones y manifestaciones, ya sean de índole social, de denuncia, artísticas o personales, confluyen en el mismo lugar, en la infraestructura que permite grabar, pero también difundir, los videos inmediatamente.

¹⁷⁹ Manuel Castells, *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de internet*, Madrid: Alianza Editorial, 2012, p. 108.

Al igual que la invención de la imprenta, el uso masificado, y progresivo, de los *gadgets* y la red advierten un cambio radical en la manera de comunicar, crear contenidos e incluso en la manera de vivir de los seres humanos que están expuestos a estos artefactos. Todo esto lleva a reflexionar sobre la importancia de estudiar, cuestionar y mantener una relación cercana al tema, más aún, implica sostener una postura reflexiva, supone estar de forma activa en el proceso interpretativo del fenómeno.

En ese sentido, la tesis del “Paréntesis de Gutenberg”, que fue retomada y desarrollada en un inicio por el profesor Lars Ole Sauerberg de los textos de Marshall McLuhan, Walter Ong y Eric Havelock, y que ha sido reinterpretada por Alejandro Piscitelli, señala que la invención de la imprenta fue sólo una pausa en la historia de la humanidad, durante la cual los textos escritos, copiados y distribuidos predominaron sobre la narración oral. De ahí se puede concluir que existió un antes y un después del período comprendido entre el año 1500 y el año 2000, en donde la oralidad, ahora trasladada a Internet, ha predominado.

Piscitelli cuestiona: “¿Y si los 500 años de historia del texto impreso no hubieran sido más que un paréntesis en el mundo oral de casi toda la historia?”¹⁸⁰ Reflexionar en torno a este tema detona formas alternas de entender y representar la realidad en video, es decir, qué estamos grabando y para qué. Se percibe un sentido común, colectivo, casi una necesidad respecto a la realización de la imagen-movimiento, que es hoy necesaria para comunicarse, para compartir y distribuir.

Estar conectado, implica no sólo el uso de las redes sociales, implica también un estar, existir en un contexto mundial, virtual.

La tecnología avanza a pasos agigantados y se crean dispositivos cada vez más veloces, con mayor calidad e intuitivos, que permiten a casi cualquier persona hacer uso de los nuevos símbolos de la cultura contemporánea global. No basta sólo con hablar por el teléfono, el celular hasta el momento –2017–, es una mezcla entre un robot computarizado (capaz incluso de resolver hábilmente muchas tareas humanas) y la intención de las personas, subjetividad, que dirige esas funciones hacia acciones específicas como pueden ser grabar videos y tomar fotografías.

¹⁸⁰ Alejandro Piscitelli, *Edupunk aplicado. Aprender para emprender*, Barcelona: Ariel, 2012, p. 123.

La construcción de un audiovisual está al alcance de más personas, como se advierte a lo largo del presente capítulo. Si bien la intención, creatividad o propuesta es personal, será dotada de contenido a través de la imaginación e intereses, además de los modos de representación de esa realidad, que es susceptible de ser grabada y editada. Conformada por un universo de imágenes y signos visuales en los que se navega todos los días, se decidirá entonces qué se legitima, qué permanece, qué es importante, qué conmueve o interesa.

El *boom* se ha detonado y pasará tiempo hasta saber qué sigue. Mientras tanto, en esta investigación se propone grabar con los recursos digitales disponibles para representar en un audiovisual de no-ficción una aproximación al cine-ensayo. La idea de que no hay reglas ni pasos a seguir, sugiere una libertad experimental, un “todo vale”. Se trata de pensar sobre pensar en la imagen, la manera en cómo poder construir una narrativa, no necesariamente lineal, sino fractal y asociativa.

A la pregunta, ¿por qué realizar una película de no-ficción con *gadgets*?, la respuesta es múltiple y compleja, tiene distintas aristas:

- a) En un principio está el aspecto técnico, como se explica en los dos primeros capítulos.
- b) La inmediatez, el equipo ultraligero, además del costo de realización, que es mucho más bajo de lo que sería si se utilizara un equipo de estándares de video o cine “profesional”.

c) La identidad, es decir, la parte viva de los procesos digitales actuales, la curiosidad, así como el uso de distintos formatos y aplicaciones de cámaras, a través de los cuales se emulan texturas, acabados, cámaras lentas, *timelapse*, en fin, el planteamiento de aspectos más allá de una mera estética del *look* de la fotografía. Esto habla de décadas de encuentros y desencuentros con la imagen. Remitirse a la posibilidad de realizar cine singular como postura política, artística, conceptual.

En resumen, la capacidad de poseer una herramienta “flexible” para representar la realidad, “mi realidad”, y tener la posibilidad de jugar, regresar, interpretar, grabar o quedarse horas o segundos en un lugar sin la necesidad de llevar un equipo de trabajo, permiten entender, cuestionar, aportar, modificar y soñar con el mundo según las posibilidades de grabación y edición.

Se mire desde un lado u otro del “paso de cebra”, al final, la revolución digital permea en todo el mundo, ya sea porque se usa, se comunica, se consume o, simplemente, porque se habita en un mismo lugar, en donde cada día la gente se halla más interconectada y la tecnología cada vez está más integrada a la ropa o al cuerpo, lo que deja volar la imaginación hacia mundos híbridos posibles en donde máquina y ser humano se funden...

CAPÍTULO 3

REALIZACIÓN DE UN CINE-ENSAYO DE NO-FICCIÓN

Si uno no puede traer lo metafísico a través de lo ordinario, entonces está bien. Es la tarea del artista. Una simple manzana pintada por Cézanne es más que una simple manzana. O sólo una simple manzana.

Jean-Luc Godard

Hasta ahora se ha recorrido la definición de distintos conceptos teóricos que sirven para poner en perspectiva la forma en la que se realizó el proyecto audiovisual. En las líneas que siguen se describe la experiencia práctica del proceso y así situar la voz autoral. Es importante señalar que en el presente capítulo tres se utilizó la primera persona para diferenciarlo de los capítulos uno y dos de la tesis, en los que se utilizó la tercera persona. Esto responde a que, en este capítulo, es la propia autora la que habla sobre su trabajo y sobre las decisiones que tomó durante el proceso creativo.

Para empezar, en un sentido hermenéutico, me surge la siguiente pregunta: ¿de qué se ha echado mano para detonar la realización del ensayo audiovisual? Con el objetivo de interpretar los conceptos que ayudarán a responderla, he acudido

fundamentalmente a dos nociones. La primera de ellas es el término prejuicio, a partir de la Hermenéutica Filosófica de Hans-Georg Gadamer,¹⁸¹ entendido como juicio previo, no como calificativo.

El desencadenante principal de la realización del ensayo audiovisual, es decir, el prejuicio de arranque fue la siguiente cuestión: ¿qué nos dicen los objetos extraviados en el metro? Esto nos lleva al segundo aspecto detonante en la realización del cine-ensayo. Y es que a partir del término gadameriano del “juego de la pregunta y respuesta”, deducimos que los objetos hablan. Ya que, según la reflexión filosófica citada, prácticamente todo está sujeto a ser interrogado. Ahora bien, cada individuo elaborará diferentes preguntas según su propia tradición, diría Gadamer. Y si el ensayo implica expresar un punto de vista personal, como lo menciona Jean Vigo, *un point de vue documenté*, entonces es justo eso, mi perspectiva, reiteramos que el enfoque es “mi punto de vista documentado”. Es algo personal, una visión individual que pongo en imágenes a través del ensayo de no-ficción (o documental) que aquí se propone. Con este “juego” se escuchará el pensamiento de la ensayista sobre cinco objetos perdidos en el metro de la Ciudad de México.

¹⁸¹ Hans Georg Gadamer, *Truth and Method...*, *op. cit.*

3.1. METODOLOGÍA PARA LA ESCRITURA DE LA ESCALETA

Como en todo juego hay reglas e, incluso, si algún juego no las tiene, este hecho en sí mismo es una regla o pauta a seguir. Para determinarlas en este caso, pensé en sistematizar el ensayo audiovisual, por lo que, finalmente, fue necesario escribir una escaleta¹⁸² que sirviera de marco metodológico:

1. El concepto de “el sistema de los objetos” de Jean Baudrillard¹⁸³ funciona para analizar el objeto en el contexto humano de su uso, su valor y su inserción en la sociedad. En ese sentido, el autor pregunta al objeto todo aquello que pueda detonar su observación como una cosa inerte y el uso cotidiano.

2. El concepto de “viajero subterráneo” de Marc Augé. El autor propone algunas observaciones desde su contexto y formación particular para fundamentar una serie de reflexiones personales del metro de París, sobre los usuarios y su relación con ese transporte y sus espacios. Al tratarse de un ensayo, la voz autoral es fundamental, así que decidimos que la que suscribe, Norma, sea la intérprete, la hermeneuta que interpreta y actúa (en el sentido de acción) con un contexto singular, pero que al mismo tiempo comparte rasgos con el entorno.

¹⁸² *Vid., infra*, pp. 216-223.

¹⁸³ Georges Baudrillard, *El sistema de los objetos...*, *op. cit.*

3. Un tercer concepto, del escritor francés Georges Perec, “lo infraordinario”, describe aquello que por ser tan común ya no se percibe, aquello que está debajo de lo cotidiano, de lo habitual. Pero cuando se detiene la mirada sobre ello, ese momento u objeto adquiere una dimensión distinta, otro ritmo diferente al usual, apresurado y mecánico, que se vuelve incluso irreflexivo. La elección de los objetos y las imágenes en esta investigación sigue dicha pauta. Busqué momentos cotidianos, espontáneos, tanto para la escritura de la escaleta como para la grabación de las imágenes y el audio.

La estructura de la escaleta quedó dividida de la siguiente forma:

1. Citas de autores que detonan la forma desde dónde y cómo se observa el entorno, los objetos y usuarios del metro de la Ciudad de México.
2. Objetos personales y reflexiones. Voz autoral.
3. A partir de la selección de cinco objetos extraviados en el metro, un bastón guía para invidentes, un par de documentos migratorios FM3, un par de zapatos negros, maquillaje y una carta de amor, los interpreto a través de la observación y la reflexión. Como viajera subterránea, planteo una serie de preguntas al objeto que llevan a la contemplación y representación de lo infraordinario, la cual resulta de la relación de los usuarios con sus propios objetos.

3.2. MI PROCESO CREATIVO

A continuación, presento una serie de reflexiones que dan cuenta del proceso creativo y de las decisiones tomadas. Son observaciones de los componentes del audiovisual presentado, desde la experiencia propia. Cabe rescatar en este punto que las categorías que estructuran la propuesta del ensayo se desarrollaron en el capítulo dos,¹⁸⁴ y son:

- El video *amateur*.
- El documental expandido.
- Los *Gadgets*.
- La toma mecánica y el panóptico. Cámaras de videovigilancia.
- Cíborg, la cámara como una extensión del cuerpo.

Inicialmente, introduzco el tema de los objetos a través de breves anécdotas o descripciones de mi vida, describo algunos de los usos que doy a los objetos y la relación con ellos. En la construcción del ensayo, la estructura general es la de una búsqueda personal por desencadenar en los espectadores sus propias reflexiones sobre el apego, la memoria, el “otro” con

¹⁸⁴ *Vid., supra.*, pp. 74-147.

respecto a uno mismo, para lo cual empleo el juego gadameriano de la pregunta y la respuesta. Es así como muestro mi mundo personal, para después salir y buscar cosas de otras personas, y posteriormente relacionarlas con objetos extraviados en el metro, que detonan en mí una serie de reflexiones sobre su uso.

LA AUTORREFERENCIA

–¿Por qué me incluí en el video?–

Me parece importante tomar como punto de partida mi relación con los objetos cotidianos que me rodean, con el fin de crear un vínculo con el espectador y mostrar de dónde viene la voz que narra, a quién pertenecen los pensamientos y también las imágenes. En ese sentido, mi imagen, voz, textos, o mi reflejo, son la guía o dirección explícita en todo momento.

Una persona, yo, relacionándome en mi cuarto con mis objetos, los cuales he acumulado a lo largo de mi vida y que por ende representan mis pensamientos, ideología, actividades, además de los lugares en donde he estado. Cada uno tiene su propia esencia, hablan de mí, de mi ser individual, que se diferencia de los demás, simbolizan mi historia; cada objeto es un fragmento de vida, es una representación física de una historia personal (una evocación del tiempo) plasmada en la

acumulación de recuerdos. Los objetos, así, crean en la memoria una imagen de mí en ese instante, retienen un momento preciso.

–¿Cómo utilicé la autorreferencia?–

Desde la escritura de la escaleta, planteé leer una serie de reflexiones que guían al espectador a lo largo del ensayo.

Además de la voz en off, y los intertítulos, que refuerzan la voz autoral, se pueden observar fragmentos de mi cuerpo: los pies al andar, manos tomando objetos o mi reflejo en cristales. Por otra parte, el *gadget* en mano permitió la movilidad necesaria y así, por un lado, pude hacer tomas cenitales que me muestran inmersa en el espacio en cuestión, y por otro, puse en práctica la grabación de imágenes sin tener el control total del encuadre; el *gadget* fue así una extensión de la mirada.

3.3. EL METRO: ACCIONES E INTERACCIONES HUMANAS

Pues las líneas de metro, como las de la mano, se cruzan; no sólo en el plano donde se despliega y se ordena la urdimbre de sus recorridos multicolores, sino también en la vida y en la cabeza de cada cual. Por lo demás, ocurre que esas líneas se cruzan sin cruzarse, a la manera de las líneas de la mano justamente: afectan ignorarse, soberbias y monocromas, rasgos que unen de una vez por todas un punto con otro sin preocuparse de las ramificaciones más discretas que permiten a quien las sigue cambiar radicalmente de orientación. En la terminología del usuario del metro, para hacerlo conviene “cambiar dos veces”.

Marc Augé

A partir de la cita de Marc Augé, interpreté el metro como un espacio en constante movimiento, que recrea una y otra vez el andar de las personas, es una repetición constante y permanente del mismo tránsito, día a día. Aunque es un territorio monótono, es también un ambiente propicio en el que se cruzan vidas e historias, como una suerte de *La Escalera de Penrose* (*Escalera Infinita*) del artista neerlandés Maurits Cornelis Escher. Así determiné buscar imágenes que pudieran transmitir la

sensación de repetición sin cesar de las mismas acciones hasta el infinito. Para ello, decidí tomar las pantallas de las cámaras de videovigilancia puestas en andenes, pasillos, taquillas, vagones, escaleras y otros espacios.

Por otro lado, los usuarios y el uso de los objetos personales, parecidos o que evocaran a alguno de los cinco objetos extraviados seleccionados, fueron la pauta para buscar el siguiente tipo de imágenes:

- Grabaciones de las pantallas del Centro de Monitoreo del STCM. Este lugar tiene acceso a todas las cámaras que están en funcionamiento en las líneas, estaciones, pasillos, andenes y espacios del metro. Con estas imágenes se pueden mostrar estos espacios y lo que sucede en ellos desde distintos ángulos, a los cuales no hay acceso debido a la ubicación de las cámaras, y, además, se observan momentos cotidianos durante los traslados de los usuarios por las líneas.
- Grabación del mapa con las líneas del metro.
- Grabaciones de personas que se cruzan al caminar en su trayecto.
- Además grabé tomas en ángulo picado, desde un puente de conexión entre dos andenes, para tener imágenes de encuentros de trenes.

- Pedí a varios usuarios de distintas edades y géneros que mostraran las palmas de sus manos para grabarlas, con el objetivo de superponer los fotogramas con las imágenes que se detallaron y así dar sentido a la cita a la que recurro de Marc Augé.

3.4. EL VIAJERO SUBTERRÁNEO

Mira todo como si lo vieras por primera vez, con los ojos de un niño, fresco con asombro.

Joseph Cornell

Los pasajeros como colectividad son una muchedumbre, pero al aislar a uno o a un pequeño grupo personas en un recuadro de grabación se encuentran particularidades; se pueden observar de pies a cabeza, seguir, escuchar muy de cerca sin que aparentemente suponga una molestia; la cercanía en el metro está “relativamente permitida”, por los espacios estrechos y la cantidad de personas. La relación que planteo con los usuarios en este caso es la de una intérprete con un *gadget* que “viaja” y “pesca” situaciones infraordinarias para acomodarlas en un gabinete de lo cotidiano.

Cuando seleccionaba a un pasajero para grabarlo, tuve en cuenta el tipo de acción o uso del objeto que tenía a la vista. Es así como dividí los días de grabación, para encontrar a las personas indicadas que mostraran las prácticas que había observado en los trayectos previos y que ya había trazado en la escaleta. Respecto a mi presencia, aunque la advertían, no era incómoda, tal vez un poco extraña, pero nunca molesta o invasiva.

Mi forma de decodificar el mundo, mi punto de vista como artista para realizar un cine-ensayo de no-ficción, permea la forma en cómo lo presento y cómo representó ciertos aspectos de la realidad. Escoger cinco objetos como característicos de un universo mayor de cosas perdidas, da cuenta de mi filia por ellos y me permite involucrar sensaciones, pensamientos y sentimientos.

3.5. LAS COSAS. LO “INFRAORDINARIO” DE LOS OBJETOS EXTRAVIADOS

San Antonio Bendito, en Lisboa naciste, en Portugal te criaste, allí estuviste, allí estudiaste. El primer sermón que dijiste fue revelado, que tu padre tenía que ser ahorcado. Al calvario subiste, el breviario perdiste, Jesucristo se lo halló y tres veces te dio ¡Antonio!, ¡Antonio!, ¡Antonio!, da tres pasos para atrás y al niño Dios te encontrarás, y tres cosas le pedirás: que lo perdido sea encontrado, lo olvidado sea acordado y lo ausente sea presente.

Oración popular¹⁸⁵

Elegí los siguientes cinco objetos extraviados¹⁸⁶ en el metro: bastón guía para ciegos, maquillaje, carta de amor, zapatos negros y dos documentos migratorios o FM3. Comienzo desde la premisa gadameriana del juego de la pregunta y la respuesta, que ya planteé al inicio del capítulo. En primera instancia, ¿qué se le preguntó al objeto? Las cuestiones son variadas y funcionan como detonantes y guías para la escritura de la escaleta y para la posterior edición del cine-ensayo.

¹⁸⁵ Oración dirigida a San Antonio de Padua para encontrar objetos perdidos. Una variante habitual es “San Antonio, San Antonio, los cojones te ato; como no me lo devuelvas, no te los desato”.

¹⁸⁶ *Vid., infra.*, anexos, pp. 209-211.

¿Cuál es la postura de la autora (mi postura)? Soy una intérprete, hablo en primera persona, observo y soy observada, incluso muestro mi propio universo de objetos. Se ve mi imagen en pantalla, recorro espacios, se escucha mi voz, grabo el exterior y al mismo tiempo me grabo. Pregunto y respondo. Estoy ahí presente, soy la persona que observa, llevo la cámara (*gadget*) y soy quien crea un “universo audiovisual”. Aunque mi mirada no está todo el tiempo en el visor, si soy consciente de qué y cómo grabo en todo momento.

Es así como los objetos son parte fundamental de la vida del ser humano, no existen objetos en la naturaleza, las cosas pertenecen a personas. Se fabrican y se usan, veneran, acumulan, observan, contienen, poseen, guardan o pierden. Pueden incluso ser una especie de extensión de ellos mismos. Al mismo tiempo, una libreta extraviada de direcciones puede detonar en una obra de arte.¹⁸⁷

Cuando algo se extravía en el metro, pasa por muchas manos antes de ser guardado, tirado o devuelto a su dueña o dueño, si es que tiene la suerte de regresar a ella o él. Pero cuando se encuentra alguna cosa, incluso con datos personales, ¿el extravío cambia el estatus del objeto de privado a público? Aquí llego a la cuestión de qué se le preguntó al objeto a fin de

¹⁸⁷ La artista francesa Sophie Calle se encontró una libreta con números de teléfono de un señor X y realizó una serie de llamadas a las personas que encontraba anotadas para conocer detalles sobre el dueño de la libreta, lo que culminó con un trabajo artístico controversial sobre ética, privacidad y arte. *Vid. The Address Book*, Los Angeles: Siglio Press, 2012.

satisfacer la curiosidad que afirmará o no el prejuicio inicial. Es por ello que tomo como punto de partida la noción de símbolo, pero al ser compleja y explicada de maneras distintas, nos valemos de su raíz originaria, del significado etimológico:

[E]l valor simbólico sólo se mantiene en relación con la otra mitad que, al reconstruir el objeto, era reconocedor del contrato acordado por ambas partes. El símbolo es, pues, realizador de un pacto y un mediador de identidad y, por lo mismo, constituye un acontecimiento de encuentro y reconocimiento.¹⁸⁸

En ese contexto, el valor simbólico del ensayo audiovisual viene dado desde la selección de imágenes, su ordenamiento, la incorporación de la música, la voz en off, los textos y demás elementos que lo componen. Estos transmiten un pacto entre la ensayista (yo), el montaje y el espectador (el otro), lo que crea el sentido del video.

A causa de ello, cada elemento dispuesto responde a un propósito: poner en imágenes, texto y audio las reflexiones sobre cada objeto extraviado. Es así como busqué objetos idénticos o parecidos a los extraviados, utilizados por usuarios en el metro, y aproveché algunos recursos que los vincularan como citas textuales de autores, las cuales reforzaron cada secuencia, de forma que pudiera evocar de forma simbólica lo que a continuación se expone.

¹⁸⁸ Etimológicamente, el término “símbolo” viene del verbo griego “syn-ballein” que significa “poner juntos”, “echar conjuntamente”. El “symbolon” era, bajo este aspecto, un signo de reconocimiento: una pieza (un anillo, una moneda, un sigilo, una tablilla) dividida en dos partes y que sólo engarzaba con la otra pieza gemela. Tenía la finalidad de poder reconocer a la persona portadora de ese complemento. Cada una de las mitades o trozos del objeto no tenían valor por separado hasta que se juntaban o se reunían. Aurelio Ferrándiz García, *La teología sacramental desde una perspectiva simbólica en los teólogos españoles del posconcilio*. Barcelona: Centre de Pastoral Litúrgica, 2004, p. 60.

PERSONAS CIEGAS

El primer objeto que seleccioné para reflexionar es un bastón guía para invidentes. Las personas que grabé con capacidades visuales diferentes se mueven en el espacio rápidamente. Al no detectar que están siendo grabadas no tuve que ocultar el dispositivo de grabación. En estos casos, el acercamiento y seguimiento en trayectos cortos era más espontáneo. Era justo lo que buscaba, mimetizarme con el ambiente, que el *gadget* no fuera un distractor.

Tan pronto como las personas ven una cámara, su actitud cambia, se tornan un poco tensas, mejoran su postura, y en algunas ocasiones rechazan ser grabadas, ya sea a través de una mirada fija, al voltearla o girar todo su cuerpo. Por ello, hacía todo lo posible por disimular que grababa con un *iPad*. Buscaba que no hubiera contacto visual, pero si este ocurría, no me detenía, seguía con la toma. Desde mi punto de vista, la relación del que graba con el que es grabado es de poder, una figura social desequilibrada, el que graba tiene la facultad de decidir cómo graba o qué aspectos destaca u oculta. Aquí influyen aspectos como la intención, la ética y respeto por el “otro”. Pero, por otro lado, si no hay un acuerdo explícito entre ambas partes, “disimular” u ocultar la cámara es una opción personal. En mi caso, yo tomaba como un acuerdo implícito, una especie de “permiso”, cuando las personas se daban cuenta de que grababa y no se oponían. Por otro lado, hice algunas tomas con el consentimiento verbal de las personas, e incluso les explicaba qué era lo que grababa, pero las tomas resultantes

carecían de espontaneidad y parecían ser planeadas o posadas, por lo que las descartaba inmediatamente. Para facilitar el trabajo, decidí llevar la cámara a la altura del pecho o más abajo, mientras yo volteaba hacia otro lado. O bien usaba el monopie, si necesitaba una imagen cenital. Sólo en tres momentos de grabación logré usar un acercamiento más “audaz” o hacerlo visible, incluso conseguí que el dispositivo fuera el protagonista o que se volviera una extensión del cuerpo en algunas ocasiones. Uno de esos momentos fue cuando buscaba mujeres maquillándose.

OBJETO EXTRAVIADO: BASTÓN¹⁸⁹ GUÍA PARA CIEGOS O CON CAPACIDADES VISUALES DIFERENTES

Prejuicio inicial: el bastón guía es una prolongación de la persona que lo porta. Por la importancia para transitar, su uso se vuelve imprescindible para su propietario. Es además su vista en el piso; su sentido del tacto se agudiza con las vibraciones, golpes y choques con objetos, banquetas o personas.

¹⁸⁹ *Vid.*, imagen del bastón guía, *infra*, anexos, p. 211.

El bastón blanco simboliza la autonomía de una persona con una capacidad visual diferente, puede representar a una persona vulnerable, en desventaja a los ojos de los demás, pero también crea una identidad para el que lo porta, e incluso lo distingue de otras capacidades. Algunas veces, genera reacciones de empatía, provoca que otras personas sean amables o condescendientes, pero al mismo tiempo simboliza un arma de defensa. Fui consciente de ello cuando un hombre ciego me comentó que a las personas no les importan los invidentes y que como muchas veces querían “ganarle” (rebasar) al bastón, el señor entonces lo tensaba y los derribaba. Es así como, frente a la indiferencia de los que sí pueden ver, el señor se siente agredido y reacciona frente a un mundo hostil. En la secuencia que elegí para el ensayo, seleccioné a una mujer que sube las escaleras eléctricas, con bastón en mano, para representar la libertad con la que se mueve, con paso firme, alerta a ese momento preciso, con todos los sentidos despiertos.



FOTOGRAMA, *EL OBJETO DOMESTICADO*

Después de todo, ¿es el ciego un ser extraño para las personas que pueden ver? Es acaso que vive aislado de la sociedad al no tener el tan valorado privilegio de la vista, es eso lo que pensamos cuando escuchamos en el piso el *clap-clap* del bastón al acercarse. El bastón simboliza también un recuerdo constante de la posibilidad de que en algún momento nuestras capacidades puedan cambiar. Entraña en el fondo una especie de ruptura con el ser humano “completo”. La secuencia de la mujer que sube por las escaleras eléctricas está hecha con fotografía fija, y muestra la fascinación por un ser diferente, un ser que puede desplazarse en un espacio público, con dificultades, sí, pero que también posee una dignidad particular. La mujer sonríe y su rostro se levanta, parece que disfruta de cada momento. La cámara está muy cerca de ella, me percibe, pero no le incomoda, parece que ha aprendido que la cercanía, los olores, las vibraciones, los sonidos y el tacto son los ojos con los que “vemos el mundo”, devoramos imágenes y restamos importancia a los demás sentidos. En un territorio como el metro, la cercanía es incómoda, el olor es usualmente desagradable, hay demasiados estímulos al mismo tiempo, saturan el cerebro: las luces, los ruidos, gritos, tocamientos o empujones, en resumen, el espacio vital es irrumpido. El bastón para la mujer que va en las escaleras eléctricas es más un cetro de poder, un estar aquí, en este momento, es poner atención a cada paso, literalmente. Simboliza además la valentía de saber que todo está en contra, pero que asume el reto y responde.

MUJERES SE MAQUILLAN

Para el segundo objeto, maquillaje, busqué a mujeres a distintas horas del día y de distintas edades. Algo que las caracterizaba era su habilidad para sostener sus “herramientas” y usarlas con destreza, paradas, sentadas, en movimiento o quietas. Al grabarlas intenté que no se dieran cuenta, pero la mayoría iba absorta en su tarea. Durante la grabación, observaba a lo lejos o desde el asiento de en frente. La mayoría de las veces no miraba el visor, hacía un cálculo rápido del ángulo y el encuadre y tomaba la imagen que necesitaba.

OBJETO EXTRAVIADO: MAQUILLAJE¹⁹⁰ Y ARTÍCULOS DE BELLEZA

Prejuicio inicial: el acto de maquillarse es íntimo, personal. Requiere cuidado e higiene. El maquillaje cumple una función social y simbólica, es una forma lúdica, empleada para “mejorar” el aspecto del rostro frente a sí mismo y frente a los demás. A pesar de que las mujeres realizaban sus rutinas de maquillaje en un lugar tan poco higiénico como el metro, tan incómodo, lleno de gente, paradas o sentadas, parecía que tenían todo bajo control. De hecho, ni siquiera aprecié molestia alguna cuando

¹⁹⁰ *Vid.*, imagen del maquillaje, *infra*, anexos, p. 211.

las observaba mientras se maquillaban. Cada una tenía ciertos “trucos” para no caerse, o para mantener el pulso en los momentos cruciales, ya fuera frenar o avanzar rápidamente; parecían no estar preocupadas por estos inconvenientes.



FOTOGRAMA, *EL OBJETO DOMESTICADO*

El maquillaje es un mecanismo cosmético que contribuye a formar externamente la identidad de un individuo. El ser humano tiene distintos roles sociales, su identidad es un constructo que integra la aceptación y también adjudica a otros distintas representaciones. Del mismo modo que nos identifican con cierto grupo o clase social, nosotros identificamos al otro. El maquillaje es un símbolo, se manifiesta según qué uso se le da o qué persona “lee” la información. Incluso actúa como una forma instantánea de reconocimiento, genera expectativas respecto a su comportamiento, siempre depende del prejuicio del sujeto sobre cada tipo de maquillaje. El sentido del porqué maquillarse es personal, pero se puede deducir que las mujeres

representan su propio concepto de belleza, resaltan o disimulan sus rasgos con el fin de “parecer” de una manera determinada, y sus habilidades para lograrlo. Acentúa el símbolo de la juventud y en algunos casos subraya la identidad femenina. El maquillaje actúa como una versión alterna del que lo porta, que depende del uso que se le de, ya sea para ocultar imperfecciones o para exagerar partes del rostro o cuerpo.

El maquillaje en el ensayo audiovisual es un mecanismo de introspección, una experiencia íntima que coloca a las mujeres en un momento vulnerable, simboliza la relación que tienen con su propia identidad femenina. La disposición de imágenes de mujeres con distintas edades tiene la intención de pedir al espectador que evoque sus propias sensaciones cuando contempla (sin ser invitado) el ritual diario de las mujeres que se maquillan en el metro, como cuando se observa indiscretamente a alguien a través de la mirilla de una puerta.

PAREJAS DE JÓVENES

El tercer objeto que seleccioné es una carta de amor. En realidad, encontrar cartas de amor mientras caminas no es habitual y mucho menos en el metro. Así que, para simbolizar la carta extraviada, decidí concentrarme en la experiencia de acercarme a las parejas que encontraba a mi paso. Como no era probable que alguien trajera una carta extendida o que fuera

visible, o que la escribiera en el lugar, busqué un tipo muy concreto de personas: jóvenes solos entre 16 y 25 años, también jóvenes mujeres y parejas. La exploración de esas imágenes sugiere el encuentro y desencuentro. Se trata de unas palabras de amor escritas y extraviadas, sobre las que es difícil saber si la destinataria de la carta las recibió. Precisamente, las imágenes de los enamorados eran las más complicadas de encontrar y grabar, ya que generalmente se daban cuenta de que los grababa y se iban, o dejaban de tocarse, besarse o abrazarse. La distancia entre el *gadget* y los usuarios era fundamental, porque el encuadre tenía que hacerse justo a partir de eso, para enmarcar la situación, aislar a la pareja en cuestión del resto de usuarios. Las parejas parecían detectarme y se apartaban.

OBJETO EXTRAVIADO: CARTA¹⁹¹ DE AMOR

Prejuicio inicial: una carta se escribe para plasmar en ella palabras, ideas, pensamientos o sentimientos y preservarlos del olvido o del tiempo.

¹⁹¹ *Vid.*, imagen de la carta de amor, *infra*, anexos, p. 210.

El amor es algo intangible, es un sentimiento que se experimenta en el cerebro y en distintas áreas del cuerpo, aunque es inmaterial, sin duda alguna, existen símbolos universales y fácilmente reconocibles en el mundo (occidental) para expresar el amor, como por ejemplo, la forma simbólica de un corazón, o el hijo de Venus, llamado Cupido en la mitología romana. En París, en cambio, uno de los símbolos que representa el amor es un candado que los “enamorados” cuelgan en algunos puentes, como el *Pont des Arts*, al lado del río Sena. Representa un amor perdurable, sólido, que “encierra” todas las expectativas, deseos y sentimientos de dos seres humanos. Aunque los candados están prohibidos por la alcaldía de la capital, porque amenazan la estabilidad y seguridad del puente, esto no impide que los candados sean colgados en señal del amor.

De la misma forma, pero con menos frecuencia, se escribe en nombre del amor “idealizado”, se materializa en palabras. Las emociones, sensaciones y sentimientos por ese “otro” que quita el aliento, que invade la mente y surge su recuerdo a cada momento, evocando sus labios, el contacto físico, su voz, su roce incluso.

Una carta es la constancia de que nos importa dejar vestigio sobre algo. No basta con decirlo, es necesario e importante ponerlo por escrito. En el ensayo audiovisual, mi intención era emular distintas sensaciones, así que la propuesta visual era grabar a jóvenes esperando el vagón. También ralenticé la imagen en algunos momentos, para apelar a los instantes íntimos, cuando el tiempo da sensación de lentitud, de calidez. En ese sentido, decidí grabarlos sin que se dieran cuenta, todo esto con

el fin de representar las frases de Ray (el joven que escribió la carta) dirigidas a Paulina. Pues bien, para integrar distintos lenguajes junto con la imagen, le pedí a otro chico (un joven aleatorio) que leyera la carta y lo grabé en audio. También coloqué la transcripción de la carta y la fotografía del objeto mismo.



FOTOGRAMA, *EL OBJETO DOMESTICADO*

Mientras el texto lleva implícitas dos imágenes ya válidas por sí mismas, una derivada de la otra, las imágenes en video transmiten emoción, cercanía, a partir de su composición y montaje. Es decir, la palabra escrita simboliza el amor, pero, igual que la emoción que representa, se vuelve abstracta y compleja, sin embargo, si la palabra escrita aparece en forma de transcripción del texto completo y se escucha mientras tanto una voz en off, la imagen y el texto dialogan y el resultado es un ciclo constante: la imagen es el texto a “leer” y el texto es la “imagen” a pensar.

AL CAMINAR

El cuarto objeto extraviado es un par de zapatos negros. Cuando se seleccionaron los zapatos como uno de los objetos extraviados, planteé en la escaleta la opción de interpretar el metro como un espacio a recorrer, no para permanecer. Los viajeros siempre están en constante movimiento y, al trasladarse, es posible extraviar eso que es indispensable para no lastimarse o ensuciarse en el trayecto. No es una mera cuestión de necesidad o comodidad, los zapatos también simbolizan el estatus socioeconómico, incluso las preferencias.



FOTOGRAMA, *EL OBJETO DOMESTICADO*

En ese sentido, cuando observaba los zapatos en el piso, obtenía información de todo tipo; sugerían no sólo rasgos de identidad o pertenencia a una etnia o grupo, sino también me permitían interpretar cómo era la persona o cuál era su profesión según su forma, uso, marca o material del que estaban hechos. Las pisadas de las personas expresan si van solas o acompañadas o su estado de ánimo. Por ejemplo, si arrastran los pies, puede significar autocompasión, melancolía o pesadumbre. En cambio, si van velozmente, puede interpretarse que la persona tiene prisa, pero también desasosiego, o

simplemente que le incomoda ese espacio y quiere salir rápidamente. Por otro lado, también pueden revelar si la persona está cansada, si es de alta o baja estatura.

Asimismo, encontré a algunas personas sin zapatos. Ese hecho simbolizaba la pobreza de los individuos o una diferencia de estatus social. Las personas sin zapatos reflejan vulnerabilidad, nos hablan de una desgarradora desigualdad económica. Los pies están en el suelo, guiándonos, nos llevan y sostienen, pero los zapatos hablan de quien los porta, nos dan información.

Las imágenes presentadas en el ensayo muestran, al inicio de la secuencia de los zapatos negros, el trasiego continuo de los pasajeros; caminan sin detenerse. Esta se empalma con la imagen de una de las cámaras de videovigilancia, para reforzar la idea de *loop*, del ciclo que comienza, se desarrolla, termina y vuelve a empezar, sin tener un final definido, aunque también es verdad que hay pausas. La secuencia del niño descalzo genera un contraste frente a esa “marea” de personas que marchan permanentemente. Para acentuar el pasar de los pies desnudos, la imagen aparece ralentizada. El montaje de imágenes, textos y música cobra sentido y advierte de la ausencia del dueño de aquel gastado calzado extraviado.

OBJETO EXTRAVIADO: ZAPATOS ¹⁹² NEGROS

Prejuicio inicial: son zapatos de niño, desgastados en las puntas. Seguramente los utilizaba para correr o jugar fútbol. A menos que lleves un par extra de zapatos, es muy difícil perderlos en el metro. Se necesitan para caminar, son indispensables. En el metro se avanza todo el tiempo; si es necesario detenerse, suele ser de manera breve. Principalmente ocurre cuando se espera la llegada del tren o de alguna persona, o tal vez cuando se compra algo en el camino, para consultar un mapa o las líneas del metro. En sus instalaciones, parece que la mayoría de las personas tienen prisa. Mientras, los zapatos del niño evocan el olvido mismo. Perder o abandonar los zapatos es una metáfora que puede significar dejar atrás los pasos andados. La imagen también me recuerda a la transformación de niño a adolescente; en esa metamorfosis, la primera imagen se desvanece dando paso a un joven que comienza una nueva vida, como un ser completamente distinto, alejado de los juegos, las risas, los terrenos baldíos, donde se raspaba las rodillas y dejaba los zapatos llenos de polvo y restregados en las piedras del lugar de recreo.

¹⁹² *Vid.*, imagen de los zapatos negros, *infra*, anexos, p. 209.

Para el ensayo se buscaron imágenes del calzado de los usuarios, del propio andar de los viajeros. También se utilizó como referencia visual a aquellos que no llevan zapatos durante el viaje. Finalmente, el montaje, como se hizo con los demás objetos, busca una interacción con el texto y la música, y la secuencia apela así a la añoranza, al paso del tiempo, a los recuerdos.

DOCUMENTOS DE IDENTIDAD

El pasaporte es un documento migratorio que permite a personas extranjeras “pasar”, cruzar fronteras, es un instrumento que legitima y legaliza el estatus de ciudadanía; para los gobiernos y la sociedad representa la nacionalidad, es decir, la pertenencia de un sujeto X a un espacio territorial en el mundo.

Es también un documento de identidad que valida el nombre de una persona, de dónde proviene, entre otros datos distintivos. Sin embargo, este tipo de identidad no corresponde a la autorreflexión, a la percepción que tiene el individuo de sí mismo cuando se pregunta quién es o con qué se identifica. Por el contrario, proviene de un “accidente” azaroso, si se me permite la expresión, y manifiesta, primordialmente, el lugar en donde nació la persona. Representa el control de datos

personales que tienen los gobiernos sobre los habitantes, pero no necesariamente manifiesta la percepción de identidad o pertenencia a un grupo social de la persona.

OBJETO EXTRAVIADO: DOCUMENTOS MIGRATORIOS FM3¹⁹³

Prejuicio inicial: al tratarse de documentos migratorios de Colombia de una madre y su hija, asumí que viajaban juntas y perdieron sus documentos porque iban distraídas, con prisa.

Cuando seleccioné los dos documentos migratorios extraviados de una madre y su hija, pensé en la representación de este vínculo en la sociedad. Los documentos muestran desde mi punto de vista una identidad que va más allá de un mero comprobante legal, simbolizan una relación de pertenencia. Es un detonante que lleva a pensar que eres parte de otro ser, aunque no una extensión de su cuerpo. En este caso, me surgía la siguiente pregunta: ¿cómo es que el ser humano pertenece a una diversidad de grupos? Puede ser un grupo escolar, una familia o un país. Esta pluralidad de pertenencias colectivas

¹⁹³ *Vid.*, imagen de los documentos migratorios, *infra*, anexos, p. 209.

forma el entramado de una identidad más compleja que se compone de distintos elementos los cuales se despliegan en un abanico de identidades posibles.

Es a través del tiempo, a lo largo de la vida, cuando los individuos conocen y personifican distintos roles sociales, actitudes o comportamientos proporcionados por los diferentes elementos o figuras de socialización. Y es la madre¹⁹⁴ el primer punto de referencia y construcción de la identidad y también de la diferenciación con el “otro”, lo cual permite acumular experiencias y conocimientos para convivir con las demás personas e identidades.

Para distinguir ese primer vínculo en el ensayo, busqué en las instalaciones del metro a parejas de mujeres que parecían sostener este vínculo familiar. Caminaban de la mano, había miradas cómplices, sonrisas, a través de las cuales se podía percibir una extraña conexión. Una íntima forma de comunicación a la que nadie más tiene acceso. Los documentos migratorios sólo fueron una pista para tratar de entender esa primera relación de pertenencia social, de coincidencias y hallazgos. Al momento de ser grabadas, cuando se percataban, la “madre” parecía incómoda, pues evadía la mirada o

¹⁹⁴ Siempre considerando que la madre está presente o que algún miembro de la familia funge como figura materna. En cualquier caso, parto de la idea del primer vínculo social en la vida de un ser humano, que se simboliza con la imagen de la madre.

mostraba su disgusto con una expresión adusta en su rostro. Por esto, en varias ocasiones, grabé el reflejo de los vidrios de ventanas y puertas del vagón, de forma que no perturbara su viaje.



FOTOGRAMA, *EL OBJETO DOMESTICADO*

Un documento de identidad, como ya planteé, muestra datos personales como la nacionalidad, la fecha de nacimiento, el nombre, incluso puede aparecer una foto del individuo, lo que permite observar la apariencia de la persona. Es un objeto que muestra quiénes somos (desde el punto de vista social), y que es imprescindible para muchas actividades humanas, puesto que permite validar si somos quien decimos ser. Cabe señalar que este es uno de los objetos que más se pierden en el metro,

ya sea por el robo de una cartera o porque es algo pequeño que se puede caer sin ser percibido fácilmente. En cuanto a su interpretación, esta se da a partir de la parte intangibilidad que presentan. Es decir, de la relación de una madre y su hija pequeña en el metro, como símbolo de la construcción de la identidad del ser humano.

HABITAR LO COTIDIANO

En suma, ¿cuál es el sentido de este ensayo audiovisual? Que los objetos extraviados hablan si y sólo si alguien se detiene a preguntarles. En este caso, yo como artista, me detengo a observar y a cuestionar qué es lo que transmiten en su uso cotidiano, en la interpretación y lectura de los datos que aportan. Detenerse y habitar en esos objetos olvidados o extraviados por un instante los hace únicos, son un paréntesis de ensoñación en el caos diario. Una puerta abierta a la exploración de la propia vida: a la acumulación de anécdotas, viajes, personas, objetos, sensaciones y miradas.

Todos son vestigios, muestran intereses, nos hablan de la persona, son incluso una especie de extensión de su dueño. En el caso de los documentos de identidad, como ya señalé, validan la existencia, nombre y datos personales del individuo, es decir, no es la persona, pero respalda que “es esa persona en particular”.

Por otro lado, el maquillaje oculta, resalta, disimula o cubre lo que la persona que lo usa quiere; muestra una apariencia idealizada de sí mismo(a), es una extensión de quien lo usa, lo incorpora a su piel, a sus pelos, en forma de rímel, de lápiz en cejas y labios, de polvos.

Los pasos son la estela que dejan los usuarios y los zapatos transportan, además de cubrir los pies al caminar. Se incorporan de tal manera al cuerpo humano que se vuelven artilugios indispensables para avanzar.

La carta de amor es la representación de la extensión y concreción en un papel de los pensamientos y sentimientos, es lo que quiero decir aquí y ahora, pero permanece en el tiempo, esa carta fue encontrada en el año 2009 y existe porque otro ser humano la lee y propaga, aunque no se sabrá si algún día llegó a manos de “Paulina”.

Finalmente, el bastón guía para invidentes es un dispositivo que cumple varias funciones, es justo un faro en la oscuridad, pero es una herramienta que se asocia a la memoria de la persona, la percepción del entorno, la capacidad auditiva y de reconocimiento del espacio. Es una extensión de la mirada, sustituto indispensable para la movilidad e “independencia” de los débiles visuales o ciegos.

La historia como seres humanos es plural y privada, pero al mismo tiempo compartimos muchos rasgos. En el metro no hay lugar para la privacidad, nadie se escapa de la mirada del otro, aunque es por consiguiente una mirada superficial, instantánea, pero que invade.

De la misma manera que la gente se condensa en los vagones del metro, los objetos perdidos circulan por varias manos hasta llegar a un lugar donde las historias humanas y las de sus pertenencias se cruzan, se relacionan unas de otras aunque lo ignoren, están ahí, lado a lado.

Cuando una persona pierde un objeto en el metro, la mayoría piensa que no lo puede recuperar, piensa que “otro” lo robó, o si lo encontró, no lo devolverá. La mayoría de la gente lo considera una pérdida irreparable.

Y después de todo, se quería escuchar a los objetos. ¿A qué nos llevaron los objetos extraviados? A una voz autoral. Es así como la Hermenéutica Filosófica fue una guía teórica, una reflexión que me orientó para establecer una relación entre la artista (quien escribe) y los objetos protagonistas del ensayo.

3.6. POSTPRODUCCIÓN

La parte final del proceso de juntar y darle sentido al ensayo es la postproducción, un tiempo en el que se entretrejen las ideas, imágenes y audios. Es, en definitiva, un proceso muy complicado; requiere dedicación total y es, al igual que el proceso de escritura en papel, una cadena de preguntas, pruebas, hallazgos, encuentros y desencuentros.

MONTAJE ¹⁹⁵

La traducción en imágenes del papel (escaleta) a la línea de tiempo en el programa de edición, es en realidad el proceso de escritura del cine-ensayo. Aunque existe una guía (la escaleta), no es más que un mero esbozo inicial.

Aquí me permitiré utilizar una metáfora que me ayudó a comprender cómo describir este proceso. En la secundaria yo me inscribí al Taller de Corte y Confección. En realidad no había muchas opciones, sólo cuatro: electricidad, mecánica,

¹⁹⁵ Para consultar el guion de montaje final, *vid. infra*, Anexos, pp. 224-236.

taquimecanografía y corte y confección. El taller que me gustaba era el de mecanografía, pero se llenó muy rápidamente y no alcancé lugar, así que me inscribí a Corte y Confección.

Allí nos enseñaron todos los pasos necesarios para pensar, diseñar, construir, coser y portar una pieza. Desde la elaboración del diseño, el trazado en papel de seda, hasta utilizar el hilvanado para moldearla, hacerle ajustes, cortar o añadir elementos. Para terminar de integrar todo con la máquina de coser. ¡Listo! Tenemos una prenda de vestir, tal vez no igual a la idea inicial, pero sí muy cercana.

Con el programa de edición fue el mismo proceso, sólo que no tenía una profesora que me indicara técnicamente cómo se construye el cine-ensayo. Como había estudiado comunicación, tenía una noción básica de la edición. Así que el trabajo se resolvió según las necesidades de cada aspecto técnico y de montaje (creación de sentido). Este es un aspecto a destacar de la realización por una sola persona: todos los tutoriales del programa de edición, de grabación de audio y de video son de fácil acceso a través de la plataforma social de videos *YouTube*. Cada paso que requería resolver, consultaba inmediatamente esa videoteca interminable. Y si no entendía un tutorial, tenía muchas más opciones. Así que los aspectos técnicos los trabajé yo misma. Y aunque el resultado no fue profesional, sí pude tener el control total de la edición y montaje, experimentar, incluso ensayar con las imágenes y, de ser necesario, grabar o escribir material extra, mientras se construía el audiovisual. Cabe

puntualizar que sometía los avances a las opiniones de la Dra. Iliana Ortega y a los comentarios de una amiga cercana, Yael Hera, porque consideré que ambas tenían elementos que aportar durante el proceso de “composición”. La retroalimentación era la pieza clave para bordar las últimas puntadas del ensayo. Resultó en una dinámica que ponía a prueba los efectos de la pieza, y me permitía saber si fluía como esperado o si era necesario realizar más pruebas de las prendas en la modelo y pedir ajustes específicos: más ceñido de alguna parte del cuerpo, tal vez igualar las mangas o revisar la caída de la tela...

Cuando encontré el espíritu del ensayo, lo mostré al comité tutorial, que revisó y comentó las últimas dos versiones completas.

Así, si regresamos a la metáfora antes descrita, el montaje del cine-ensayo se puede comprender como la construcción de una pieza de vestir, muy delicada, de diseñador, es única. Donde el tiempo entre costuras es fundamental. Primero se tiene una idea general, una imagen desdibujada de lo que se quiere. Es en este momento cuando la creatividad e imaginación salen a flote. Las hipótesis, intenciones estéticas y de estilo, además de los prejuicios, coexisten para ir puliendo las ideas, decantándolas. Más allá de una pieza terminada, se piensa en tomas, imágenes y sonidos.

Comencé a trabajar juntando pequeñas piezas inconexas hasta lograr enfocar una figura a escala. Esa forma inicial era un toroide.¹⁹⁶ Y la escaleta se escribió para abordar, a partir de mis propios objetos, un recorrido entre el adentro y el afuera, una energía de intercambio. Esa idea se transformó en esbozos, trazos en hojas o en un cuaderno de trabajo, con notas alrededor como las que se ponen al margen o sobre el dibujo de la prenda, apuntes que aparecen mientras se elabora el “patrón” o plantilla en papel. Para mí, cada imagen o audio insertados funciona como una puntada en un vestido.

Al iniciar el montaje, como si esbozara los primeros trazos del diseño, o las líneas punteadas que guían por dónde se hará el corte de la tela, me senté con la escaleta al lado y comencé a poner todo en la línea de tiempo del programa de edición.

De igual forma que la plantilla de una prenda de vestir, que está hecha con un papel muy delgado, flexible, se puede corregir, ajustar e incluso cortar o añadir trazos o apuntes, también se le puede agregar más papel para hacerla más larga, más ancha o lo que se requiera.

¹⁹⁶ En geometría, una figura toroidal es una “[s]uperficie de revolución engendrada por una curva cerrada y plana que gira alrededor de una recta fija de su plano y exterior a ella”. RAE, <http://dle.rae.es/?id=a6f0MLf>, (consultado el 10 de enero 2017). Para explicarla desde un plano de energía, el toroide se puede entender como una voluta de humo, es un vórtice de energía en forma de dona o llanta, que da vueltas permanentemente desde adentro hacia fuera. El Toro es flexible y puede tomar forma tanto de anillo como de bola.

Así me sentía al trabajar sobre la edición. Comencé a pensar cómo enriquecer la guía, en realidad, no importaba si cambiaba de forma o de duración. Mientras colocaba las piezas de la escaleta, me daba cuenta que faltaban algunas y las buscaba para grabarlas, escribía o modificaba lo necesario para que todo ensamblara.¹⁹⁷

Como ya expliqué, decidí crear el entramado de dos espacios: el afuera y el adentro. El primero empieza con la introducción de la ensayista a su espacio más íntimo. A través de mis objetos, del espacio habitado, reflexiono sobre mi personalidad, mi “ser”. El segundo espacio es el metro como un no-lugar o un espacio anónimo, que contiene su propio mecanismo de tránsito, movilidad, pero que por instantes es habitado, casi moldeado por cada usuario según sus necesidades; y es a través de los objetos personales, conservados y perdidos que se forma la figura toroidal descrita.

¹⁹⁷ La película *Corazón de Perro* de Laurie Anderson (2015) supuso un antes y un después en la manera en la cual me estaba aproximando a la edición y el montaje del ensayo que presento aquí. Después de verla, empecé a hacer uso de otros recursos y a asumirme como una artista que realiza un ensayo cinematográfico.

TRATAMIENTO Y ABORDAJE ESTÉTICO¹⁹⁸

Grabé el cine-ensayo con dispositivos móviles¹⁹⁹ y con aplicaciones digitales. Grabé todo a color, pero decidí que el corte final fuera en blanco y negro, con el fin de transmitir simbólicamente nostalgia. Los medios estéticos a mi disposición fueron lo que cada aplicación me ofrecía. Al ralentizar la imagen, por ejemplo, quise simbolizar que el tiempo se vive distinto en el metro, que la gente tiene momentos introspectivos, para escaparse por instantes a un espacio privado, en un acto de rebeldía frente al constante movimiento de trenes y personas. El empleo del *Time Lapse* podía ayudarme a enfatizar el proceso de las cosas; en el caso de la joven mujer maquillándose denota el apuro, puesto que está por llegar a su “destino” y aún no termina de poner suficiente rímel en sus pestañas. Mi andar en los pasillos del metro muestra en el fondo mi gusto por caminar, que busco, que observo y grabo. No tengo algo así como propósitos estéticos, tengo recursos estéticos a los que puedo acceder, los cuales son imprescindibles para poder expresar lo que necesito sobre lo que quiero, sobre lo que veo; son una suma de formas posibles, representaciones que están fuera y dentro de mí.

¹⁹⁸ *Vid., infra*, anexos, lista de las decisiones estilísticas del ensayo audiovisual, pp. 212-215.

¹⁹⁹ *Vid., infra*, anexos, pp. 206.

Planteo este proyecto audiovisual como un fractal, no tiene una trama en particular, lo que me interesa explorar son las reflexiones a partir de ciertos elementos simbólicos que detonan los objetos. Cada parte del ensayo está construida como un elemento que coexiste con los demás. Mi intención principal es generar en el espectador una conexión según las capas de “lectura” que encuentre cada uno, y que se cuestione por sus propios objetos y lo que simbolizan en su vida. El efecto que busco es que los espectadores vean el ensayo como un caleidoscopio que, como cuando giras el tubo que contiene esos pequeños vidrios o papeles de colores, se forman distintas figuras, de manera que cada persona “vea” y le de sentido propio a mis imágenes y textos. No me interesa que todos entiendan lo mismo, me importa que cada uno tenga una experiencia intelectual, pero también emotiva, que evoque sus propias memorias a través de mis pensamientos, de la invitación a conocer un poco sobre mis objetos.

Por otro lado, a pesar de que el proyecto no tiene una estructura narrativa lineal, tiene un punto de vista, “mi punto de vista”, desde el cual observo cómo es que en esos objetos cotidianos existe una correspondencia con la identidad, con la memoria, con lo colectivo y lo personal, que se puede hallar en aquello que pasa desapercibido de tan habitual.

Es así como el desarrollo del ensayo se plantea como una introducción al entorno de una persona: la ensayista, la cual reflexiona, narra y se cuestiona, para después salir de su espacio, transitar, observar y cuestionar a otros seres a través de sus

objetos y su uso. Más tarde, regresa y cierra el ciclo en su espacio privado, como un Ouroboros (serpiente o dragón que se muerde la cola). El cine en primera persona me permitió explorar con voz propia el entorno privado y el público. Aunque el ensayo tiene la esencia del primer tratamiento en papel, el resultado audiovisual dista mucho del texto.

CONCLUSIONES

Los recursos expresivos, estéticos, artísticos y experimentales que se obtienen con el uso de dispositivos electrónicos generan una libertad creadora, es decir, por una parte está la portabilidad, al ser equipos muy ligeros, además de compactos, adicionalmente, su precio es más accesible en comparación con otro tipo de cámaras de video en *HD*, como las de formato *DSLR* o videocámaras profesionales, y a los micrófonos con caña, *boom*, que requieren de periféricos más grandes y pesados para grabar.

Por otro lado, la movilidad es un aspecto fundamental en la independencia creativa, en ese sentido, con este tipo de dispositivos, no se requiere de un equipo de trabajo, *crew*, para la ejecución, ya que permiten desplazarse ágilmente a un sólo individuo con todas las herramientas necesarias para la grabación de audio y video. Además, facilita la realización de varias funciones técnicas al mismo tiempo, en otras palabras, la preparación, la grabación, el almacenamiento del material, la revisión y montaje de las secuencias. Todo esto resulta en que una sola persona es capaz de hacer un proyecto audiovisual como el que aquí se presenta prácticamente sin ayuda.

A todos los elementos mencionados anteriormente, se añade que los *gadgets* son más fáciles de operar, tienen una *interface* más intuitiva que no requiere necesariamente que las personas sean expertas en la materia, y su uso es muy sencillo. Me gustaría destacar que las aplicaciones digitales permiten “postproducir” las imágenes mientras se graba, ralentizarlas, generar *time lapses*, e incluso se puede grabar con filtros (de colores, distorsión de la imagen, formato cuadrado, horizontal, vertical, entre otros), también ciertas formas de registro como ráfaga de fotografías fijas, blanco y negro, enfoque en ciertas

áreas de la imagen, medición puntual de luz, medición general. En algunas aplicaciones incluso existe la opción de hacer ajustes manuales: de *ISO*, temperatura, distancia focal, tiempo de exposición. Todas estas posibilidades abren nuevos caminos en el uso de medios digitales para hacer videos y “democratiza” su uso.

En resumen, todos estos recursos tecnológicos permiten a una sola persona realizar varias etapas de la producción audiovisual. Las ventajas del uso de dispositivos electrónicos son, entonces: el bajo presupuesto, el equipo ligero, la movilidad e inmediatez, además de los recursos audiovisuales “manipulados”, tanto por los diferentes tipos de toma que permiten como por lo intuitivo de su uso. Dichas utilidades se ajustan a la práctica reflexiva del cine-ensayo, la cual se origina a partir de cuestionamientos internos. Este es entendido como un discurso personal e independiente que no requiere necesariamente de un equipo de personas para realizarlo, y todas las posibilidades tecnológicas que otorgan las aplicaciones digitales, desde la elaboración de una escaleta, grabación de notas de voz, audio, video, fotografías, hasta incluso pruebas de edición y montaje de secuencias, permiten producirlo de forma individual.

Es así como el cine-ensayo es una manera de organización individual de imágenes y sonidos, que se compone de distintos elementos, los cuales incitan a trabajar en solitario, y al mismo tiempo potencian la imaginación. Cada ensayista decide colocar esas partes de forma tal que cada propuesta audiovisual se construye a partir del toque personal, del elemento subjetivo con el que se matiza su obra.

Me parece importante proponer entre las conclusiones una definición personal de cine-ensayo, a la cual llegué tras afrontar el proceso de su realización, no sólo desde el punto de vista conceptual, sino desde la práctica misma, ya que es mi propio trabajo, mi subjetividad, de lo que echo mano para la investigación que presento en estas páginas. Primero he de

describir parte del proceso. Porque al fin y al cabo es una manera de asimilación del concepto, una materialización en imágenes y sonidos de mis pensamientos, reflexiones y cuestionamientos, es, pues, el punto de llegada después de un viaje recorrido. Pero, ¿cómo explicar mi interpretación del concepto de cine-ensayo?

Para entender cómo fue el proceso de construcción de la escaleta, tengo que acudir primero a las preguntas que surgieron sobre la forma en la que grabé, cómo ordené las imágenes, qué busqué y qué encontré en el camino. Estas dudas desencadenaron pequeños fragmentos que contenían ideas, metáforas, notas escritas y notas de audio que se acumularon, sin un sentido específico en un principio, sino que eran más bien el reflejo o la materialización de un proceso mental, de la interpretación ensayística, la preparación de una estructura más elaborada.

En el recorrido del proceso creativo, encontré que el planteamiento de mi propia explicación de cine-ensayo se construyó con base en el montaje y la edición. En ese orden de ideas, la definición de cine-ensayo puede entenderse como una especie de rompecabezas, el cual, al comenzar a pensarlo y ordenarlo, cada pieza obtenida, al juntarse con otras, forma un panorama o imagen general del tema, subtemas y los matices.

El *puzzle* final es la imagen de un mapa, que es necesario para editar, ya que contiene todas las llaves, atajos y respuestas para salir de un laberinto mental. En un inicio, al tener todas esas pequeñas piezas separadas, estaba en constante riesgo de desviar mi atención hacia aspectos que no eran pertinentes en esta fase de construcción y de dejar de lado otros más relevantes. Pero, aunque se tengan todas las piezas del rompecabezas al lado, este se forma pedazo a pedazo, poco a poco, con la iluminación de una vela; no es un rompecabezas convencional, estas piezas aparecen, desaparecen o simplemente se dejan ver a partir de preguntas y respuestas.

El concepto de cine-ensayo, trasladado a la metáfora del rompecabezas, funciona como un “todo” con la edición terminada. En realidad, en la fase inicial del proyecto, visualicé distintas estructuras sobre la forma final del video; por un lado me parecía importante tomar algunos elementos de mi propia vida, de manera que la subjetividad quedaría evidenciada, ya que yo misma era parte de la materia prima del video. Es así como podría partir de lo “micro” (yo) y pasar a lo “macro” (el otro y su entorno) y encontrar, o más específicamente, establecer una relación de retroalimentación, que partía de la idea de la forma del toroide desarrollada en el capítulo tres.

Sin embargo, antes de llegar al proceso de montaje, cabe mencionar que las pautas que seguí estaban vinculadas con el orden y el cuestionamiento que detonaban las imágenes y el audio, es decir, con la escaleta inicial. Sólo tenía algunos parámetros modificables como esbozos de imágenes, situaciones o simplemente el deseo o la intención de encontrar algo en particular.

La escaleta se asemejaba a un mapa desdibujado en el que no existían más que unas líneas que contorneaban algunas rutas para comenzar. Para mí, estos caminos pueden entenderse como las decisiones estilísticas formales, los recursos expresivos y el empleo de figuras simbólicas. A partir de estos elementos, pude explorar la vía del diálogo entre la imagen-texto, el texto-audio y el audio-imagen, que al final derivaron en el modo expresivo y discursivo más adecuado para generar la estructura de la última etapa, el guion de montaje.

Por lo tanto, la escaleta, específicamente para este proyecto, fue mutable, funcionó como una simple guía. Porque durante el proceso, pero sobre todo al final, en el proceso de montaje, esta cambió, asenté mis pensamientos cuando entendí que yo misma era la que participaba de aquellos cambios, al decidir qué camino tomaba.

La escaleta funcionó como una alegoría de un laberinto mental, en el cual existieron distintos caminos que prometían la salida. En mi mente se dibujaban varios mapas mentales (fue mi manera personal de reflexionar sobre “algo”) que contenían piezas, fragmentos aislados, y cuando los tenía grabados, simplemente los guardaba en “cajas imaginarias”.

El laberinto es símbolo de búsqueda del conocimiento, de lucha por alcanzar el Centro iniciático en el transcurso de un viaje interior por los caminos confusos y conflictivos de uno mismo. Como ejemplo valga el laberinto de Creta, donde Teseo representa al viajero guiado por instinto divino (un hilo de oro) a través del laberinto de la vida, venciendo el lado animal de su naturaleza.²⁰⁰

A partir de ahí, cuando tenía un panorama del material, decidía hacia dónde ir, qué rumbo elegir. Partía de las inquietudes que me generaban los objetos en sí mismos, como la clasificación y el registro que llevaba de ellos, y que se materializaban en un archivo fotográfico personal, el cual reunía objetos con distintas fechas y lugares de extravío. Dudaba de la interpretación que hacía de cada objeto y de cómo se había extraviado. Por otra lado, la imaginación se desbordaba al pensar en mi interacción con el lugar y los pasajeros, al mismo tiempo, existían certezas como la inserción de cinco objetos, o la convicción de construir pequeños bloques audiovisuales. Estaba segura de incluir imágenes de las cámaras de videovigilancia, como una metáfora del control social y también como una forma de representar en imágenes el cruce de historias, de vidas.

Todos estos elementos coexistían en mi mente, el pensamiento y la intuición formaban parte del diálogo interno, es decir, sabía qué quería hacer, pero no sabía cómo; tuve que tomar cierta distancia de la idea inicial y del material grabado para entender los matices que se presentaban, para intentar salir o internarme más profundamente en el laberinto (tema).

²⁰⁰ Juan Carlos Daza, *Diccionario Akal de Francmasonería*, Madrid: Ediciones Akal, 1997, p. 222.

Es así como fui decidiendo qué objetos escoger, cómo entrar y salir de un fragmento de mi “mundo”, a qué personas grababa. En ese sentido, también los conceptos simbólicos como los recuerdos, la identidad o la repetición se guardaban en esas cajas, para en algún momento echar mano de ellos y que aparecieran en el video. La apropiación del entorno, de los objetos ajenos y de los propios me iban guiando a través de ese laberinto mental. Todas estas decisiones me llevaron a la realización de un video-ensayo de no-ficción.

En este sentido, el cine-ensayo lo viví y trabajé en primera persona y fue en esencia solitario. Me enfrenté con la realidad de verme sola durante el proceso creativo, que cabe aclarar que en un primer momento fue esencial, ya que consideré necesario un diálogo interior como lo comenté anteriormente. Esos momentos de introspección funcionaron para la redacción y planteamiento de las ideas, para “aterrizarlas”, también para encontrar la forma de abordar el tema, que posteriormente se plasmó en la elaboración de la escaleta. Sin embargo, este proceso de retiro fue muy complicado y agotador, porque yo requería retroalimentación, debatir mis imágenes, lo que se me ocurría, y muchas veces no entendía muy bien si me salía del tema o si se entendía lo que quería decir. Por otro lado, cuando me enfrenté al corpus del material fue aterrador, me abrumaron las imágenes que había grabado, me parecían suficientes por sí solas, pensaba que no necesitaba unir las o hacer un edición con ellas.

No obstante, en el proceso de montaje, la retroalimentación de otras personas sobre el proyecto me resultó indispensable. Aunque es verdad que requirió cierto grado de apertura y complicidad escuchar aquellas voces que podían aportar algo y poder discernir y no dejarse llevar por apreciaciones meramente de gusto.

En mi caso sucedió como una cuestión gradual. Soy una persona celosa de mi trabajo, no me interesa mostrarlo en la fase “cruda”, sin terminarlo, así que fue una experiencia nueva para mí. Como artista, a veces es difícil imaginar que esta libertad creativa, que hace que nos denominemos como tal, se vea atada o comprometida a voces o juicios ajenos. Fue más palpable en la fase inicial, cuando el proceso sucedió en solitario; permaneció así hasta la etapa de montaje, cuando ya tenía todo el material grabado, cuando decidí que era necesario compartirlo y debatir mis ideas, platicar con algunas personas y atender aquello que me parecía razonable y que contribuiría al espíritu del video.

Pues bien, ya enuncié las dos partes del proceso que me llevaron a conceptualizar el término de cine-ensayo, al inicio, la escaleta como símbolo del mapa trazado para buscar rutas posibles, y al final, con el material grabado, el proceso de edición y montaje que en este proyecto tomó la figura de un laberinto con distintas vías. En lo concerniente a la aproximación al mismo, me resultó notablemente provechoso el estudio teórico, a través de la revisión del trabajo de Josep M. Català, *Estética del ensayo. La forma ensayo de Montaigne a Godard*,²⁰¹ por otro lado, me acerqué al concepto de subjetividad en el cine-ensayo que propone Laura Rascaroli en *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*,²⁰² en ese sentido, el recorrido del ensayo escrito al cinematográfico que propone Timothy Corrigan, *The Essay Film, From Montaigne*,²⁰³ *After Marker*, fue fundamental para entender las reflexiones interiores, y, por supuesto, el libro de Phillip Lopate, *In the search of the*

²⁰¹ Josep M. Català, *Estética del ensayo. La forma ensayo, de Montaigne a Godard*, València: Universitat de València, 2014.

²⁰² Laura Rascaroli, *The Personal Camera...*, *op. cit.*

²⁰³ Timothy Corrigan, *The Essay Film...*, *op. cit.*

Centaur: The Essay-Film,²⁰⁴ que aclara puntualmente lo que es un ensayo fílmico y lo que suponen formas más reflexivas de abordar un proyecto audiovisual, que no tienen necesariamente una estructura ensayística.

Un punto y aparte merece el libro de ensayos sobre la obra de Chris Marker, *INMEMORIA*,²⁰⁵ el cual fue clave para acercarme a distintas interpretaciones de la obra del cineasta francés Marker, cuya filmografía resultó una visita obligada para entender la forma y estructura del cine-ensayo. Todo esto permitió no sólo poder salirme por un momento de mi propio trabajo, sino que además pude rastrear y formular una interpretación simbólica, más reflexiva, sobre el video terminado, que culminó en la escritura del capítulo tres.

En ese sentido, la exploración de algunos cine-ensayos me permitió encontrar una voz propia, que adicionalmente provocaron en mí una búsqueda por estructurar las imágenes y el audio en el montaje.

A continuación presento una selección de las obras que revisé: Walther Ruttmann, *Berlin: Die Sinfonie der Grosstadt* (1927); Dziga Vertov, *El hombre de la cámara* (1929); Joris Ivens, *Regen*, (1929); Jean Vigo, *À propos de Nice* (1930); Chris Marker, *Letter from Siberia* (1957) *Sans Soleil* (1983); Jean Luc Godard, *2 or 3 Things I Know About Her* (1967); Jonas Mekas, *Walden; Diaries, Notes, and Sketches* (1969); Artavazd Peleshian, *The Seasons* (1975), *Konec* (1992); Chantal Akerman,

²⁰⁴ Philipp Lopate, "In the search of the Centaur: The Essay-Film", *Beyond Document: Essays on Nonfiction Film*, ed. Charles Warren, Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 1996.

²⁰⁵ *Chris Marker, INMEMORIA*, comps. y eds. Mara Fortes y Lorena Gómez Mostajo, Ciudad de México: Ambulante, 2013.

News From Home (1977); Godfrey Reggio, *Koyaanisqatsi* (1982); Agnès Varda, *Les glaneurs et la glaneuse* (2000); José Luis Guerín, *En construcción* (2001), y Laurie Anderson, *Heart of a Dog* (2015).

Entonces, en definitiva, la aproximación al cine-ensayo es respaldada en esta investigación con base en un estudio del concepto y la revisión de las películas citadas anteriormente, las cuales nutrieron mi propuesta audiovisual. Por consiguiente, pude echar mano de un universo no sólo conceptual, sino también sustentado en la práctica y la experiencia como espectadora de distintas formas de hacer ensayos. Todo esto me lleva a las siguientes conclusiones:

- La reflexión no se ciñe estrictamente al terreno del pensamiento racional y lógico. Fue fundamental tener muy claro que no pretendía realizar una propuesta bajo el término que propone Bill Nichols como “documentales de representación social”, los cuales se consiguen por la relación de la película con el mundo histórico y a través de recursos retóricos. Para Nichols, lo primordial en el documental es la transmisión de argumentos. Sin embargo, la representación que deseaba explorar era la no-ficción, una forma alterna de apropiarse y mostrar elementos de la realidad, en consonancia con lo que plantea Carl Plantinga: para él es más adecuado el concepto de no-ficción y considera que el “mundo representado es verídico”, en tanto su valor social como representación documental en la adecuación de la representación del “mundo histórico”, como lo llama el autor.

- Por lo tanto, lo deseable era acceder a una estructura de pensamiento no lineal, donde las imágenes y los sonidos no necesariamente tengan que ser explicados bajo un razonamiento lógico o estructurado para ser considerados como un complejo mecanismo reflexivo con distintas “capas de lectura”.

- En el ensayo propuesto, transité por un campo en el que lo creativo e irracional, pero también intuitivo, permea toda la práctica. Fue de la mano con el desarrollo de mi estilo como artista, que se nutre con la intuición, entendida aquí como el conocimiento previo acumulado que surge cuando es necesario, ya sea porque se está en peligro, no se encuentra una respuesta lógica, o simplemente surge como una “corazonada” que no es “totalmente consciente” para la persona que tiene dicha intuición.

- En este caso en particular, las metáforas visuales y sonoras enriquecieron las ideas y planteamientos presentados. Funcionaron como catalizadores y condensadores de pensamientos, emociones y recursos que se plasmaron en el resultado alcanzado.

- El uso de las figuras metafóricas como alternativa estilística y estética (el toroide en este caso) puede contribuir a imaginar distintas maneras de aproximación a la narrativa no lineal de un cine-ensayo.

De tal modo que, en mi propuesta audiovisual, lo primero que puse sobre la mesa fue la forma en la que podría enunciar una reflexión personal desde lo simbólico. Es así como conformé todo el material recopilado, asigné un orden mediante el cual podía revisar si las tomas dialogaban entre ellas o no.

Seguidamente me di a la tarea de escribir un guion de montaje con base en la siguiente pauta: el fragmento como dispositivo expresivo (esto se puede observar en el ensamblaje de las secuencias), es decir, utilicé una introducción y fragmentos de narrativa no-lineal en todo el video, breves momentos audiovisuales mediante los cuales lo deseable es que,

como mencioné líneas arriba, se observe un pedazo de mi espacio personal a través de mis objetos que se pueda asociar con las cosas, vidas e historias de otras personas, todo esto de forma simbólica.

A fin de enriquecer la exposición de las conclusiones, voy a citar algunos ejemplos de cómo doté al ensayo (en la parte práctica de la tesis) de un sentido metafórico. Por un lado, las cámaras de videovigilancia son una metáfora del panóptico que ejerce un control (permitido) de los usuarios con el pretexto del resguardo de su seguridad. Por otro, esa búsqueda de lo simbólico me hizo pensar que el blanco y negro como forma de presentación final del ensayo reflejaría mejor la idea de atemporalidad que yo quería dotar al video. Las imágenes seleccionadas de las mujeres que se maquillan son una alusión metafórica a la construcción social de la belleza e identidad femenina, pero también es una forma de poner un muro entre el afuera y el adentro, como menciono en los fragmentos de texto que incluyo en esa secuencia.

Es así como cada elemento que se acomodaba tenía la función de retroalimentar al que le precedía y al que le antecedía. Todo esto con el fin de conformar la figura toroidal, imagen que simboliza mi ensayo audiovisual. Por lo tanto, la última secuencia del video, que regresa de donde partí, justo a mi espacio y con mis objetos, la planteo como una metáfora del cierre de un ciclo, terminar el círculo para que no quede abierto. Todo lo que se queda en el interior está “arropado” por mi propia esencia. Es, al final de cuentas, una clara señal de que salí del laberinto al que aludía anteriormente.

En resumen, todo lo que me nutrió en esta etapa, sean autores, libros, películas, charlas, exposiciones, en fin, todo el recorrido realizado, cumplió el propósito de mostrarme que el empleo de recursos metafóricos y simbólicos derivaban en una manera personal de construir un ensayo audiovisual. Así, puedo concluir que con este trabajo mi forma de expresión manifiesta un abierto estilo lírico.

Los *gadgets* (tableta *iPad*, teléfono *iPhone*, cámara *GoPro* y el micrófono *IXY*) permitieron resolver en el camino todas las transformaciones que sufrió la escaleta. En este sentido, daré algunos ejemplos para mostrar y dimensionar su función práctica en la toma de decisiones, los cuales no estaban contemplados inicialmente. Por un lado, con la cámara *GoPro* montada en un periférico (monopie o *stick*) logré tener tomas cenitales en espacios cerrados y concurridos, donde además no estaba permitido entrar con equipos grandes y pesados de grabación. Esto permitió hacer videos (por ejemplo, las secuencias iniciales desde mi espacio y la transición al metro) y algunas ráfagas fotográficas (una muestra es la foto secuencia de la mujer ciega subiendo las escaleras eléctricas). Su uso modificó la perspectiva que pude haber logrado con otro dispositivo de grabación al realizar una toma a nivel del sujeto (yo).

Por otro lado, con el *iPhone* pude grabar tomas sin la necesidad de un trípode, ya que con una mano realizaba una acción y con la otra filmaba, enfocaba y encuadraba la imagen (por ejemplo, en las primeras secuencias, aparece mi mano que escribe el abecedario en una superficie con polvo, o pongo algunos de mis objetos como fotos o gises en el escritorio y los empiezo a retirar). De esta manera, logré que las imágenes tuvieran la cadencia de una cámara en mano, al seguir la acción.

Todos estos elementos me permitieron tener, por un lado, inmediatez, ya que podía revisar la imagen justo después y, por otro lado, agilidad en los movimientos. En ese sentido, el *iPad* me acompañaba a las grabaciones dentro del metro, porque me parecía que a las personas les costaba trabajo entender muy bien qué estaba haciendo; además, era el *gadget* que más aplicaciones tenía para experimentar, *apps* que simulan una cámara lenta (una referencia del uso de este recurso en el video es la imagen del niño descalzo), *time lapses* (por ejemplo, cuando coloqué el *iPad* en el piso para grabar el tránsito de los usuarios). Con ese mismo dispositivo, junto con el micrófono *IXY*, también grabé los audios, incluí la música del *Hand Pan*.

En resumen, considero que el *iPhone* es el *gadget* más versátil que utilicé, con el que no fue necesario ni siquiera revisar el encuadre.

A todo esto, los dispositivos (según la necesidad generada) se convertían en una extensión de mi mirada, (que no de mis ojos) de mis pensamientos, en fin, que, lograba reaccionar en pocos segundos, ante lo que sucedía frente a mí, como una especie de la deseada *Caméra-stylo*, sugerida por Alexander Astruc. Decidía en ese mismo instante, qué artilugio emplear y lo “escribía” con imágenes y sonidos. Incluso la primera vez que decidí hacer una toma donde el “el ojo mecánico” me grabara a mí, una toma cenital, en la cual, sólo podía observar el resultado, hasta que apretaba el botón de apagado. No era la toma de mi reflejo que por accidente me encontré en un cristal, yo con *gadget* en mano, era una grabación con cierta distancia, al hacer énfasis y recordarme todo el tiempo que había cámaras de vigilancia “observándolo” todo, todo el tiempo.

Los *gadgets* fueron indispensables en la construcción del cine-ensayo que realicé. Favorecieron también un flujo de trabajo asequible para la conclusión del video, ya que podía almacenar todo lo que grababa cada jornada, o incluso varios días, en su disco duro. Por otro lado, la sinergia entre todos los dispositivos me permitía revisar que todo funcionara correctamente, por ejemplo, visualizaba en el *iPad*, a manera de monitor, algunas cosas que grababa con la *GoPro*. Por otro lado, subía todos los archivos a *Dropbox* (espacio virtual de almacenamiento digital). Esta tecnología portátil me permitió utilizar las herramientas en un entorno íntimo, ya que tiene un diseño compacto, ligero y de uso intuitivo, con resultados inmediatos. Podía utilizarlos con una proximidad tal que se “camuflaba”, parecía ser parte de mi propio cuerpo; algunas veces la gente no se percataba de que las grababa y podía acercarme mucho más, favorecido por exagerada proximidad “tolerada” en el metro.

Después de tantos días de grabación, surgió así una complicidad con los *gadgets*, la cual contribuyó a que escribiera sobre la marcha el guion de la no-ficción. Como ya expliqué, mientras la montaba, podía regresar a grabar, repetir o modificar una secuencia.

Un aspecto fundamental para entender el planteamiento general de la tesis es el concepto de autoaprendizaje. Este explica que las nuevas tecnologías e interfaces permiten no sólo generar contenidos, también consumirlos, investigar y conocer sobre casi cualquier tema. Es palabras de Alejandro Piscitelli, la educación contemporánea va hacia la creación de guías, no maestros o profesores, que den pautas, generen el caldo de cultivo necesario para la enseñanza-aprendizaje, que alienten a los participantes (ya no alumnos) a construir su propio universo de conocimiento.

Yo misma soy producto de un concepto que engloba esta idea, que se puede englobar en el neologismo *Edupunk*, que consiste en una ideología de educación, referente a la práctica de la enseñanza-aprendizaje, que se centra en la base del “hágalo usted mismo”. Cabe aclarar que esto no es nuevo para mí, mi formación universitaria la realicé en la UAM-X, como lo expliqué en la introducción de esta tesis, se conforma por el paradigma de educación llamado “unidad de enseñanza aprendizaje”, que forma parte de las políticas educativas de la Universidad Autónoma Metropolitana. Es decir, la UAM dota al participante de los medios y recursos necesarios para conformar su propio campo de conocimiento, al promover la crítica, la reflexión y el debate. De la mano del guía se proponen retos, metas y, en esencia, detona en el joven estudiante el proceso de autoaprendizaje, porque cada persona tiene un modo distinto de apropiarse de la información y del conocimiento.

En ese orden de ideas, ya hemos señalado que el trabajo audiovisual lo realicé en solitario, dicho lo anterior, fue muy importante tener acceso a redes sociales, *blogs*, videos y tutoriales, donde personas de todo tipo, no necesariamente expertas,

explicaban cómo resolver un problema de edición, grabación, subtítulos, audio o imagen. En fin, todo lo que requerí lo encontré en la *World Wide Web*. Citaré dos ejemplos clave que me ayudaron para la edición: el primero, una página de audio que guiaba, a través de ejemplos prácticos, cómo limpiar de “gis”²⁰⁶ los archivos de sonido y explicaba de manera sencilla la mejor forma de guardar, exportar y utilizar estos archivos en la línea de tiempo del programa de edición. En un primer corte, el audio tenía mucho “ruido”, estaba “sucio” y, aunque aún se puede mejorar, hay un gran cambio en la versión final respecto de la inicial. Entonces, cuando tenía dudas sobre aspectos específicos de edición, simplemente escribía palabras clave en el buscador y aparecían múltiples opciones para consultar. Probablemente, si alguna no me servía o simplemente no entendía la explicación, buscaba otra opción. Así sucedió también en el segundo caso, cuando no sabía cómo hacer el *master* final. Al exportar el video, lo hacía erradamente, la imagen no se veía igual que lo que estaba editando, era de menos calidad y el audio era terrible. Entonces, busqué cómo modificar los ajustes para tener calidad en *HD* y, así, también mejorar el audio. Fueron horas de dedicación para comprender aspectos técnicos e incluso teóricos o visuales.

En suma, podemos concluir que, efectivamente, con el uso de *gadgets* se puede realizar hoy en día (2017) un ensayo audiovisual de no-ficción que sea eficaz, propositivo y expresivo, y que, además, manifieste las inquietudes e interrogantes del ensayista que los emplea como herramienta de exploración íntima, esto con base en el estudio de los siguientes conceptos: cámara personal, la subjetividad y lo simbólico. Y, así, concluir con una mirada propia a la hora de presentar un audiovisual con una propuesta reflexiva, emergente e irreplicable y que experimenta con aspectos narrativos propios del relato ensayístico, con un enfoque sólido y artístico.

²⁰⁶ Es un sonido de fondo del micrófono parecido a la estática que hacen las televisiones sin señal.

ANEXOS

GADGETS, EQUIPO DE GRABACIÓN



IPAD Y PERIFÉRICOS.



GOPRO Y PERIFÉRICOS

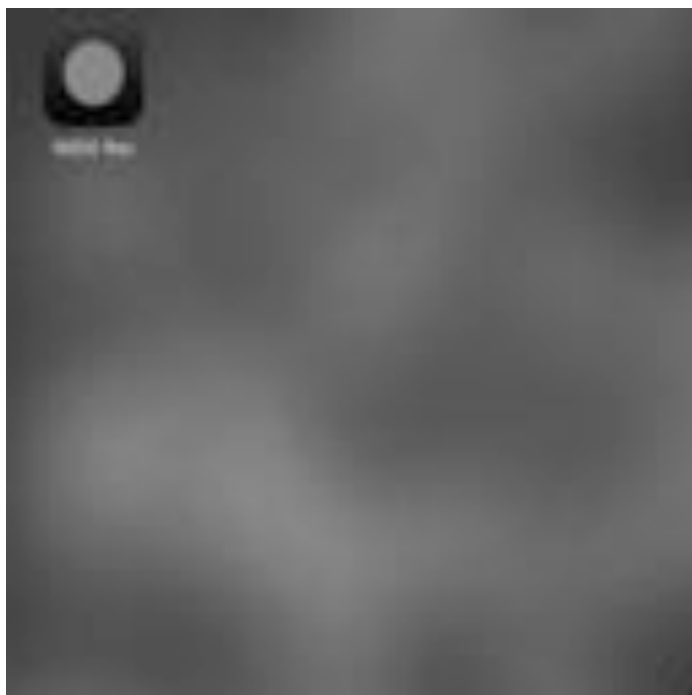
APLICACIONES MÓVILES



APPS CÁMARAS DE VIDEO



APPS DE CÁMARAS DE FOTO FIJA



APP DE AUDIO

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE OBJETOS EXTRAVIADOS

FICHA

Objetos: Dos FM3, documentos migratorios.

Encontrados: Estación de Metro Balderas.

Fecha: 26 de febrero del 2009.

Ciudad de México.



FICHA

Objeto: Zapatos negros.

Encontrados: Estación de Metro Escuadrón 201.

Fecha: 22 de marzo del 2009.

Ciudad de México.



TRANSCRIPCIÓN LITERAL DE LA CARTA

Mas bonita k tú no hay dos I love

Hola mi amor este presente es para k sepas k te amo con todo mi corazón y que eres lo mejor k me ha pasado en la vida y espero que siempre estes conmigo porque sin ti no se que haría y siento contigo puedo ser feliz como ahora lo soy a tu lado, quisiera nunca dejarte ir de mis brazos y desearía que estuvieras a mi lado a todo momento y nunca te apartaras de mi.

Paulina te amo x k a todos momentos pienso en ti. Te adoro x k si no te veo se me parte el ♥. Te quiero x k mi amor x ti es mas allá de la locura. Tu mi gran amor la que sueño y pienso en cada segundo en cada instante x la k daría todo incluyendo la vida si fuera necesario y ese soy yo el k te ama sin pretextos ni condiciones y lo daría todo por ti el k te ama con locura y pasión y nunca te abandonaría y por eso te digo gracias por (...) te amo y x amarme así. X eso y más (...)

Gracias x ser parte de mi

Siempre tuyo RAY

FICHA

Objeto: Carta de amor.

Encontrado: No hay registro.

Fecha: Sin registro.

Ciudad de México.



FICHA

Objeto extraviado: Bastón blanco. Bastón guía.

Lugar: Estación de Metro Normal.

Fecha: 10 de julio del 2009.

Ciudad de México.



FICHA

Objetos extraviados: Maquillaje.

Encontrados: Estación de Metro San Lázaro.

Fecha: 10 de julio del 2016.

Ciudad de México.



LISTA DE LAS DECISIONES ESTILÍSTICAS PARA EL ENSAYO AUDIOVISUAL.

Fotografía: se propone el uso del blanco y negro porque unifica las imágenes en un hilo fluido y enfatiza el sentido nostálgico que se busca.

Ralentización de imágenes: se utilizaron distintas aplicaciones para conseguir grabaciones en video más lentas, que permitían generar un subrayado o detenimiento en ciertos aspectos de la imagen.

Time Lapse: el uso de una grabación con menos fotogramas, imprimía a las imágenes de un apuro, urgencia o concentración de tiempo.

Superposición de imágenes: el empalme de las imágenes sirve para dotar de sentido a las secuencias en las que conviven dos espacios, o dos entidades que se contienen o representan una a otra. Así, cuando se empalman las imágenes de los objetos cotidianos de la ensayista con su rostro se da por sentado que le pertenecen. Se ve la imagen del objeto, se escucha la voz en off y la imagen de la dueña de los objetos. Todo esto se refuerza con la lista por escrito de sus pertenencias. Por otro lado, las imágenes de los monitores de las cámaras de videovigilancia, empalmadas con aquellas de los usuarios del metro en

sus actividades de tránsito, crean una atmósfera sofocante, en la que la gente no está totalmente atenta a su entorno, ni siquiera cuando están siendo permanentemente observados desde distintos ángulos. Este recurso también funciona para generar metáforas visuales.

Citas de autores: escogí tres citas para dar sentido a la forma de cine-ensayo que pretendo aquí. Así la cita de Jean Baudrillard abre el ensayo. Da cuenta de que presento a los objetos más allá de su función utilitaria, lo que me da pie a introducir mi espacio y objetos personales. La cita de Marc Augé condensa en un párrafo el espacio escogido, el metro, los usuarios, los recuerdos y la memoria de cada persona que lo usa. Por último, la cita de Georges Perec dota de sentido tanto el título de la no-ficción, como el tema medular, que es que los objetos pueden responder si se les pregunta.

Textos propios: la voz autoral se puede percibir tanto en los textos escritos como en la voz en off. Aquí la voz reflexiona, cuestiona y camina, en un sentido literal, con la imagen, pero también en un sentido metafórico con la imagen y el audio.

Voz en off autoral: el tono de la voz autoral en audio es calmado, suave, incluso en algunos momentos se presenta en forma de murmullo, en un primer momento, con la intención de introducir al espectador en un mundo privado.

Voz en off en la “carta de amor”: en la parte de la carta de amor me parecía importante utilizar otra vez tres dispositivos de enunciación, la imagen, el audio y el texto. Es así como escuchamos la recreación en audio de la voz de “Ray”, el autor de la carta. Vemos la imagen de la carta extraviada, pero paradójicamente encontrada y guardada en la Oficina de Objetos Extraviados. Se lee la transcripción de la misma como si se reforzaran entre sí y al mismo tiempo fueran ajenas.

Ritmo: me interesaba que dentro de la concepción de la figura de energía toroidal, el ritmo se pareciera a un día lluvioso, como si el agua cayera y regresara al mismo lugar, como una fuente que se retroalimenta. Es por eso que escogí la música de Bruno Erenhaus, el *Handpan*. Tiene un tono metálico, me recuerda a gotas o lluvia con distintos tiempos. El audio de la música, mezclado con los sonidos ambiente, conducen todo el ensayo.

Fotografía fija: las fotografías fijas, tanto de mis objetos como de los objetos extraviados, o incluso el *Time Lapse* (foto-secuencia) de la chica invidente subiendo las escaleras, reflejan una búsqueda por entretelar distintos lenguajes: visuales, sonoros y escritos. Para mí, las fotografías funcionan como acentos en un texto, marcan un contratiempo, me valgo aquí de un término musical.

Créditos iniciales: pensé en una pantalla blanca para que los logos institucionales coincidieran con el texto y la presentación inicial.

Créditos finales: al finalizar el video, diseñé un audio que durara lo mismo que el texto de créditos y agradecimientos, y pensé en concluir con el pitido característico del metro de la Ciudad de México y con el sonido de una puerta cerrándose.

Tipografía: para los créditos utilicé la tipografía *Helvetica Neue*, para el cuerpo del video usé la tipografía *Futura*, porque se fundamenta en formas geométricas y me parece una letra clásica y fácilmente reconocible. Busqué una letra que permitiera mayor legibilidad, que sus trazos fueran simples y equilibrados.

VERSIÓN INICIAL DE LA ESCALETA DE TRABAJO

La escaleta es la intención o propósito escrito en papel de una posible sucesión de secuencias, textos, imágenes, además del audio, que sugieren el género cinematográfico, el planteamiento, tono y estética del mismo. Todos estos elementos forman la premisa de trabajo. En ese sentido, en un cine-ensayo de no-ficción, los componentes antes descritos se modifican, tanto en el papel como en la grabación, e incluso en el montaje, hasta integrar la versión final.

Escaleta de trabajo

Títulos tentativos:

“Gabinete de lo cotidiano.”

“Inventario de objetos extraviados.”

Esto es sobre los detalles infraordinarios.

1. CRÉDITOS...

2. TEXTO

Los objetos tienen así... aparte de su función práctica, una función primordial de recipiente, de vaso de lo imaginario. Jean Baudrillard.

3. VOZ EN OFF (MI VOZ)

–Las cosas contienen, tienen la capacidad de guardar, cuidar incluso. Pero qué contienen: los recuerdos, la identidad, la cultura, las anécdotas, la memoria, todo eso que es inmaterial pero que se puede proyectar en los objetos cotidianos.–

4. TEXTO

De algunos empleos del verbo “ser”.

5. IMAGEN

Fade in/mi habitación, mis zapatos, mis libros, ropa, cuarzos y piedras, cartas, maletas, etc.

6. TEXTO

Mis cosas.

7. VOZ EN OFF

–Cuando conozco a alguien, usualmente pregunta: ¿cómo te llamas? ¿Qué haces? ¿Cuántos años tienes? Pero nunca nadie me ha preguntado: ¿quién eres? Tal vez porque es un cuestionamiento muy íntimo, privado, para hacerlo por primera vez.

Si un objeto personal puede ofrecer información sobre la persona que lo adquirió, cuál de mis objetos sería más preciso para simbolizar que yo soy mujer, heterosexual, fotógrafa, mexicana, soltera, estudiante de doctorado. O para decir que soy hija de Elba y Jesús, que soy la hermana de en medio de cinco hijos. Que soy también 56 kilos de huesos, carne, sangre, tejidos y órganos. Soy entre muchas otras cosas un ente de 171 centímetros de pies a cabeza. Que soy Géminis con ascendente Escorpión. Que fui un embrión y llegaré a ser polvo.–

8. TEXTO

La vida privada de cada objeto es guardada en secreto y sólo es conocida en su totalidad por quien lo posee.

9. TEXTO

Inventario de lo cotidiano.

10. IMAGEN

Tres personas que muestran sus objetos personales. En imagen sólo se ven los objetos.

11. AUDIO

Voz en off de las tres personas, hablan de la clasificación de las cosas que tienen, a través de los recuerdos, formas, usos y colores de los objetos. Detonantes: ¿han perdido algún objeto? ¿Qué significa para ustedes? Ligar las anécdotas de esas personas a través de sus objetos, para hablar de cómo se cruzan sus historias. Una cosa pudo ser extraviada en el metro, contar la historia...

A) Nota: momento coyuntural, puente entre los objetos y el metro.

12. TEXTO

Las líneas del metro son como las líneas de la mano, se cruzan sin cruzar, pero unen de una vez por todas un punto con otro. Los recorridos en metro nos remiten a momentos en la vida, como si el que consulta un plano de metro redescubriera de golpe los avatares de la vida y de la profesión, las penas del corazón...

Marc Augé

13. IMAGEN

Interior día/luz artificial/corredor del pasillo de la estación de metro San Lázaro, línea 1. Plano general del pasillo lleno de gente.

14. AUDIO

Bullicio de personas.

15. IMAGEN

Interior día/luz artificial/dentro vagón del metro, línea 1. Plano general de la ventana del vagón hacia el exterior del mismo lleno de gente (*travelling*).

16. IMAGEN

Toma cerrada de las palmas de las manos de personas con diferentes edades y sexo (usuarios del metro). *Fade out. Fade in* con palmas cerradas, se abren y muestran objetos: boletos del metro, llaves, credencial del INE, botón, plumas, cosas que quepan en la palma de la mano.

17. VOZ EN OFF (MI VOZ)

–El metro también contiene. Es, en el imaginario social de algunos mexicanos, no sólo un sistema de transporte colectivo, representa además instantes cotidianos en la vida de cada uno, ya sea por necesidad de traslado o porque trabajan ahí. Es imprescindible para realizar las labores diarias de millones de mexicanos.–

18. IMAGEN

Mapa de las líneas del metro, imagen superpuesta con imágenes de pasillos en donde hay gente cruzándose, se disuelve con imágenes de trenes. Toma desde arriba, en ángulo picado o cenital.

19. TEXTO

¿Los objetos que poseemos pueden definirnos?

20. IMAGEN

Interior/tungsteno/distintos planos medios y cerrados de mujeres que se maquillan en un vagón del metro.

21. VOZ EN OFF

Testimonios de mujeres de distintas edades que reflexionan sobre su rutina diaria a través de sus objetos cotidianos como el maquillaje, la ropa, los zapatos. La mirada personal respecto a ellas mismas y la mirada del otro.

22. IMAGEN

Fade in/fotografía de un objeto extraviado en el metro (una bolsa con maquillaje).

23. VOZ EN OFF

Respuestas de mujeres (usuarias del metro) ante las preguntas: ¿de quién imaginas que puede ser ésta bolsa? Decirles los datos que tengo del registro del extravío y preguntarles: ¿cómo imaginas que se perdió?

B) Nota: (coyuntura objetos-OOE).

24. IMAGEN

Interior día/tungsteno/San Lázaro-Candelaria. Plano abierto, secuencia recorrido cámara en mano de San Lázaro, línea 1, a la estación Candelaria, camino a la OOE,²⁰⁷. Andén, vagón, pasillos, plano abierto de la oficina con la puerta cerrada, plano cerrado del cartel de la OOE, toma en ángulo picado de mi mano en la perilla, abro la puerta un poco, *fade out*.

25. TEXTO

...entre aquellos objetos tan perfectamente domesticados que habrían acabado por crearlos hechos desde siempre para que los usaran ellos únicamente, entre aquellas cosas bellas y sencillas, suaves, luminosas. Pero no se sentirían encadenados a ellas: ciertos días saldrían en busca de la aventura.

Georges Perec

26. IMAGEN

Distintos planos de personas ciegas en un vagón del metro.

27. VOZ EN OFF

Testimonios de personas ciegas de distintas edades que reflexionan sobre su rutina diaria a través de sus objetos cotidianos, uno de ellos es el bastón o cualquier otro objeto para ayudar a caminar. La mirada personal respecto a ellas mismas y la mirada del otro.

28. IMAGEN

²⁰⁷ OOE: Oficina de Objetos Extraviados.

Fade in/fotografía de un objeto extraviado en el metro (bastón de invidentes).

29. VOZ EN OFF

Respuestas de personas (usuarias del metro) ante las preguntas: ¿de quién imaginas que puede ser ese bastón? Describirles lo más preciso el objeto, decirles además los datos que tengo del registro del extravío y preguntarles: ¿cómo imaginas que se perdió?

30. IMAGEN

Interior/tungsteno/distintos planos de zapatos en un vagón del metro. Toma cerrada desde el piso, encuadre sólo de pies en movimiento.

31. VOZ EN OFF

Testimonios de niños y hombres jóvenes (entre 9 y 13 años) que reflexionan sobre su rutina diaria a través de sus objetos cotidianos como sus zapatos. La mirada personal respecto a ellos mismos y la mirada del otro.

32. IMAGEN

Fade in/fotografía de un objeto extraviado en el metro (zapatos negros de niño).

33. VOZ EN OFF

Respuestas de los jóvenes y niños (usuarios del metro) ante las preguntas: ¿de quién imaginas que pueden ser esos zapatos? Decirles los datos que tengo del registro del extravío y preguntarles: ¿cómo se imaginan que se perdieron?

34. IMAGEN

Interior/día/tungsteno/distintos planos de madres e hijas en un vagón del metro.

35. VOZ EN OFF

Testimonios de madres e hijas de distintas edades que reflexionan sobre su rutina diaria a través de sus objetos cotidianos como su credencial del INE o cualquier otra cosa que las identifique. La mirada personal respecto a ellas mismas y la mirada del otro.

36. IMAGEN

Fade in/fotografía de un objeto extraviado en el metro (FM3 Colombia).

37. VOZ EN OFF

Respuestas de personas (usuarias del metro) ante las preguntas: ¿de quién imaginas que pueden ser estos permisos de residencia? Decirles además los datos que tengo del registro del extravío y preguntarles: ¿cómo imaginan que se perdieron?

38. IMAGEN

Interior/tungsteno/distintos planos de mujeres de distintas edades que se maquillan en un vagón del metro.

39. VOZ EN OFF

Testimonios de mujeres que reflexionan sobre su rutina diaria a través de sus objetos cotidianos. La mirada personal respecto a ellas mismas y la mirada del otro. Respuestas de personas (usuarias del metro) ante las preguntas: ¿por qué te maquillas? ¿Qué es la belleza para tí?

40. IMAGEN

Fade in/fotografía de un objeto extraviado en el metro (bolsa con maquillaje y otros objetos).

41. VOZ EN OFF

Respuestas de mujeres sobre la bolsa de maquillaje y cómo se perdió.

42. IMAGEN

Fade in/fotografía de un objeto extraviado en el metro (carta de amor).

43. VOZ EN OFF

Respuestas de mujeres (usuarias del metro) ante las preguntas: ¿de quién imaginas que puede ser esta carta? Decirles los datos que tengo del registro del extravío y preguntarles: ¿cómo imaginas que se perdió?

44. IMAGEN

Jóvenes en pareja, mujeres y hombres jóvenes solos.

45. IMAGEN

Interior/luz artificial/plano abierto del andén del metro donde se perdió cada cosa, en la pared está pegada una imagen con el objeto extraviado (plotter). La imagen incluye el registro y la descripción de cuándo se perdió. Distintos planos abiertos y cerrados de gente acercándose a ver la imagen.

C) Nota: (coyuntura objetos-metro-mi habitación). Cierre.

46. AUDIO

Voz en off/reflexiones finales.

Con la guía escrita, establecí una serie de parámetros técnicos y logísticos que determinaron el estilo de grabación, así como los recursos de audio y video utilizados.

GUIÓN DE MONTAJE

El objeto domesticado

Norma Goro

1. IMAGEN

Logos académicos.

1.1. TEXTO

Créditos iniciales.

1.2. TEXTO

“Un ensayo sobre los detalles diarios, *infraordinarios*.”

2. TEXTO (MÚSICA INCIDENTAL)

Los objetos tienen así... aparte de su función práctica, una función primordial de recipiente, de vaso de lo imaginario. Jean Baudrillard.

2.1. IMAGEN (Se mantiene la música incidental de 2.)

Fotografías fijas de algunos espacios en donde he vivido.

2.2. VOZ EN OFF (MI VOZ)

—...y si las cosas contienen, tienen la capacidad de guardar, cuidar incluso. Pero qué contienen: los recuerdos, la identidad, la cultura, las anécdotas, la memoria, todo eso que es inmaterial pero que se puede proyectar en los objetos cotidianos.—

3. TEXTO

“De algunos empleos del verbo 'ser'.”

3.1. VOZ EN OFF (MI VOZ) Y MÚSICA INCIDENTAL

—Cuando conozco a alguien usualmente pregunta: ¿cómo te llamas? ¿Qué haces? ¿Cuántos años tienes? Pero nunca nadie me ha preguntado, ¿quién eres? Tal vez porque es un cuestionamiento muy íntimo, privado para hacerlo por primera vez.—

3.2. IMAGEN (Se mantiene la voz en off y música incidental de 3.1.)

Tilt up de mis pies. Travelling del pasillo de entrada hacia mi habitación.

3.3. TEXTO (Al final de la imagen 3.2.)

“Las cosas.”

3.4. VOZ EN OFF (MI VOZ) (Se mantiene la música incidental de 3.1.)

–Si un objeto personal puede ofrecer información sobre la persona que lo adquirió, cuál de mis objetos sería más preciso para simbolizar que soy mujer, heterosexual, fotógrafa, mexicana, soltera, estudiante de doctorado. O para decir que soy hija de Elba y Jesús, que soy la hermana sándwich de cinco hijos. Que soy también 56 kilos de huesos, carne, sangre, tejidos y órganos. Soy entre muchas otras cosas un ente de 171 centímetros de pies a cabeza. Que soy Géminis con ascendente Escorpión. Que fui un embrión y llegaré a ser polvo.–

3.4. IMAGEN (Se mantiene la voz en off de 3.4. y música incidental de 3.1.)

Plano medio. Mi mano abre un cajón del escritorio y saca objetos: fotos, cinta métrica, esfera mapamundi, gises, pasaporte, cajita de acrílico, entre otras cosas. *Tilt up* del escritorio a la puerta de entrada de mi habitación.

3.5. VOZ EN OFF (MI VOZ) (Se mantiene música incidental de 3.1.)

–Cuando cursaba el primer año de primaria no entendía muy bien el concepto de la “letra” como estructura. Me costó mucho trabajo aprender a leer. Mi cerebro no captaba que lo que para mí eran simplemente palitos y bolitas, eran también letras. A mí sólo me parecían imágenes, algunas bolitas incompletas como la “u”, otras bolas encimadas y chatas como la “b mayúscula” (B), pero no entendía que cada una por separado eran letras y que, al juntarlas, significaban palabras, y al agregar más palabras, oraciones, y después párrafos. Recuerdo muy bien en segundo de primaria cuando por primera vez entendí el concepto, desde entonces me encantan las palabras; esas cositas que a veces se me escapan, que se esconden y no quieren salir, pero que al final vuelven una y otra vez para dejarse tocar y jugar con ellas... tal como lo hacen las imágenes.–

3.6. IMAGEN (Se mantiene la voz en off de 3.5. y música incidental de 3.1.)

Plano medio de una superficie con polvo, objetos de limpieza, mi mano dibuja círculos, líneas y después escribe el abecedario. Al final arrastro el polvo y se borran las letras.

3.7. IMAGEN (Se mantiene la voz en off de 3.5. y música incidental de 3.1.)

Travelling de plano cenital de mis pies caminando al lado de una línea hecha con libros, el piso está lleno de polvo y hay hojas secas.

3.8. IMAGEN (Se mantiene la voz en off de 3.5. y música incidental de 3.1.)

Plano cerrado. Mi mano pasa rápidamente las hojas de un libro con fotografías.

3.9. IMAGEN (Se mantiene la voz en off de 3.5. y música incidental de 3.1.)

Plano medio de la figura de un buda en un recipiente con una rosa en una superficie de madera.

3.10. TEXTO (Sobre la imagen 3.9.)

La vida privada de cada objeto es guardada en secreto y sólo es conocida en su totalidad por quien lo posee. *Fade out.*

4. TEXTO (Fondo negro y música incidental)

Inventario de lo cotidiano.

4.1. TEXTO (Fondo negro y música incidental de 4.)

Sé muy bien qué objetos están conmigo, cuántos son y por qué. Hago listas de todo.

4.2. IMAGEN (Se mantiene música incidental 4.)

Fotografías fijas de algunos lugares donde viví.

4.3. VOZ EN OFF (MI VOZ) (Se mantiene imagen de 4.2. y música incidental de 4.)

–Soy como un caracol, mi casa es donde estoy...

En mi caparazón guardo todos mis objetos. Uno a uno los he adquirido por una razón específica, todo tiene un porqué.

Cuando necesito cambiar de caparazón, simplemente vendo o regalo mis objetos. Pienso que valen más porque ahora tienen historia, una vida. Siguen siendo útiles, el paso del tiempo los vuelve más hermosos, porque ahora están domesticados.

Se amoldaron a mí, a mi cuerpo, a mis ojos, a mis manos, a mi respiración. Pero cuando tienen que irse, simplemente mudo de piel, de caparazón... Y sigo avanzando.

No recuerdo haber perdido nada, nunca. Pero a veces no sé dónde pongo las cosas y dejo de verlas por horas o días incluso. Siempre vuelven, es como si se tomaran un tiempo para tener una aventura o simplemente descansar, descargarse del uso continuo.—

4.4. IMAGEN (Se mantiene voz en off de 4.3. y música incidental de 4.)

Imágenes superpuestas de mi rostro y *travelling* de presentación de algunos de mis objetos.

4.5. TEXTO (Se mantiene voz en off de 4.3. y música incidental de 4.)

Lista en *scroll* ascendente de las cosas que tengo.

5. TEXTO (Fondo negro y silencio)

Todo el tiempo tenemos cosas alrededor, las llevamos, usamos y observamos.

Al pasar la vida, vamos perdiendo objetos y adquiriendo otros.

El objeto perdido contiene la esencia del primer usuario, es como si la guardara.

Es un ciclo constante de tomar y soltar, de relacionarse con las otras personas.

5.1. IMAGEN (Silencio)

Imagen de la palma de mi mano, superposición de imagen con el texto 5.2.

5.2. TEXTO (Silencio)

Caminar, buscar, observar objetos ajenos y externos; para formar conexiones, líneas, redes entre ellos.

6. TEXTO (Fondo negro y silencio)

Las líneas del metro son como las líneas de la mano, se cruzan sin cruzar, pero unen de una vez por todas un punto con otro. Los recorridos en metro nos remiten a momentos en la vida, como si el que consulta un plano de metro redescubriera de golpe los avatares de la vida y de la profesión, las penas del corazón...

Marc Augé

6.1. IMAGEN (Audio de 6.2. y música incidental de 6.3.)

Interior. Túnel del metro.

6.2. AUDIO

Sonido ambiente del vagón en movimiento.

6.3. AUDIO

Música incidental.

6.4. IMAGEN (Se mantiene música incidental de 6.3.)

Superposición de imágenes: palmas de las manos de usuarios del metro, escaleras con personas subiendo y bajando, líneas del metro.

7. IMAGEN (Se mantiene música incidental de 6.3.)

Superposición de imágenes: toma en ángulo picado de mi trayecto con *stick* en el patio de casa y toma en ángulo picado de mi trayecto con *stick* en el andén del metro.

7.1. AUDIO (Se mantiene imagen de 7. y música incidental de 6.3.)

Sonido ambiente del tren en movimiento.

7.2. IMAGEN (Se mantiene música incidental 6.3.)

Vagón en movimiento, con reflejos de personas esperando.

8. IMAGEN (Se mantiene música incidental 6.3.)

Picada de mis pies caminando, *tilt up*, y *travelling* hacia la oficina de objetos extraviados.

8.1. TEXTO (Fondo negro y se mantiene música incidental de 6.3.)

...entre aquellos objetos tan perfectamente domesticados que habrían acabado por creerlos hechos desde siempre para que los usaran ellos únicamente, entre aquellas cosas bellas y sencillas, suaves, luminosas. Pero no se sentirían encadenados a ellas: ciertos días saldrían en busca de la aventura.

Georges Perec

8.2. IMAGEN (Audio de 8.3 y se mantiene música incidental de 6.3.)

Interior. Túnel del metro.

8.3. AUDIO

Sonido ambiente del vagón en movimiento.

8.4. TEXTO (Superposición del texto con imagen de 8.2. y audio de 8.3 y se mantiene música incidental de 6.3.)

Objetos domesticados.

9. IMAGEN (Final del audio de 8.4. y principio del audio de 9.1.)

Pantalla múltiple con monitores de cámaras de videovigilancia en las instalaciones del metro.

9.1. AUDIO

Música incidental.

9.2. IMAGEN (Se mantiene audio de 9.1.)

Superposición de imágenes: toma al ras del piso de pies de usuarios caminando y pantalla múltiple con monitores de cámaras de videovigilancia en las instalaciones del metro (9).

9.3. TEXTO (Fondo negro y se mantiene audio de 9.1.)

Cuando tengo tacones me siento poderosa.

Tengo trece pares de zapatos.

Cubren, protegen del piso sucio y frío.

Dan cuenta de los pasos andados.

De las huellas que se van dejando.

9.4. IMAGEN (Se mantiene audio de 9.1.)

Interior de un vagón del metro. Toma en ángulo picado del piso. Pasa un niño descalzo.

9.5. IMAGEN (Se mantiene audio 9.1.)

Fade in/fotografía fija de un objeto extraviado en el metro (zapatos negros de niño).

9.6. TEXTO (Fondo negro y se mantiene audio de 9.1.)

Los zapatos negros estaban en el andén.

Como esperando a que fueran por ellos.

Perfectamente alineados.

Uno al lado del otro.

Un extraño, los tomó y se los llevó...

10. IMAGEN (Audio de 9.8. y se mantiene música incidental de 9.1.)

Interior. Túnel del metro.

10.1. AUDIO

Sonido ambiente del vagón en movimiento.

10.2. IMAGEN (Audio de 10.3. y se mantiene música incidental de 9.1.)

Superposición de imágenes al inicio de la secuencia: llegada del vagón al andén, secuencia fotográfica de una joven invidente subiendo por escaleras eléctricas del metro y tomas de cámaras de videovigilancia.

10.3. AUDIO

Sonido ambiente de escaleras eléctricas del metro.

10.4. IMAGEN (Se mantiene música incidental de 9.1.)

Fade in/fotografía fija de un objeto extraviado en el metro (bastón guía).

10.5. TEXTO (Fondo negro y silencio)

Corriendo sin ver.

Mis ojos en el suelo.

Es como una extensión de mi cuerpo.

Simplemente no me ven.

Algunas personas quieren ganarle, entonces lo tenso y van directo al suelo.

11. IMAGEN (Audio 11.1.)

Interior. Túnel del metro.

11.1. AUDIO

Sonido ambiente del vagón en movimiento.

11.2. AUDIO

Música incidental.

11.3. IMAGEN (Audio de 11.4. y se mantiene música incidental de 11.2.)

Superposición de imágenes: plano medio de mujer maquillándose, monitores de cámaras de videovigilancia.

11.4. AUDIO

Sonido ambiente del tren en movimiento.

11.5. IMAGEN (Audio de 11.4. y se mantiene música incidental de 11.2.)

Tomas de distintas mujeres maquillándose en el metro.

11.6. IMAGEN (Audio de 11.4. y se mantiene música incidental de 11.2.)

Fade in/fotografía de un objeto extraviado en el metro (maquillaje).

11.7. TEXTO (Fondo negro y se mantiene música incidental de 11.2.)

Sin maquillaje soy vulnerable, estoy más segura con él, sin él quiero ser invisible.

Al cubrir mi rostro con una segunda piel puedo estar en el mundo.

Mi piel se sella como un muro, para diferenciarme del exterior.

12. IMAGEN (Audio de 12.1.)

Interior. Túnel del metro.

12.1. AUDIO

Sonido ambiente del vagón en movimiento.

12.2. IMAGEN (Audio de 12.3.)

Superposición de imágenes: multipantalla con monitores de cámaras de videovigilancia e imagen de un joven esperando el vagón.

12.3. AUDIO

Sonido ambiente del andén del metro.

12.4. IMAGEN (Audio de 12.5.)

Tomas abiertas de diferentes parejas, que se abrazan o besan. Superposición de algunas imágenes.

12.5 AUDIO VOZ EN OFF

Lectura de una carta de amor encontrada en el metro, realizada por un joven anónimo.

12.6. IMAGEN (Audio de 12.7. y se mantiene 12.5.)

Plano abierto desde un andén del metro al otro. Una joven mujer observa su teléfono celular, mientras pasan vagones frente a ella.

12.7. AUDIO

Sonido ambiente del andén del metro.

12.8. IMAGEN (Audio de 12.7. y se mantiene 12.5.)

Plano abierto desde un andén del metro al otro. Un hombre del servicio de limpieza del metro “lee” un documento que recoge del suelo mientras pasan vagones frente a él.

12.9 TEXTO (Fondo negro y se mantiene audio de 12.5.)

Transcripción literal de la carta extraviada.

12.10. IMAGEN (Silencio)

Fade in/fotografía fija de un objeto extraviado en el metro (carta de amor).

13. IMAGEN (Audio de 13.1. y de 13.2.)

Interior. Túnel del metro.

13.1. AUDIO

Música incidental.

13.2. AUDIO

Sonido ambiente del vagón en movimiento.

13.3. IMAGEN (Audio de 13.4. y se mantiene audio de 13.1. y 13.2.)

Superposición de imágenes: multipantalla con monitores de cámaras de videovigilancia y piso del andén del metro.

13.4. AUDIO

Sonido ambiente del andén.

13.5. IMAGEN (Se mantiene audio de 13.1.,13.2. y 13.4.)

Tomas abiertas y cerradas de mujeres con niñas.

13.6. IMAGEN (Se mantiene audio de 13.1.)

Fade in/fotografía fija de un objeto extraviado en el metro (dos documentos migratorios FM3).

14. IMAGEN (Audio 14.1.)

Interior. Túnel del metro.

14.1. AUDIO

Sonido ambiente del vagón en movimiento.

14.2. TEXTO (Fondo negro)

“El metro es como un gran contenedor de cosas y personas.

Los objetos privados conviven con los públicos.

Las huellas que se dejaron son tapadas por el rastro siguiente.

Es un andar constante, los objetos transitorios, los objetos domesticados, los objetos de identidad, los objetos rutinarios y los objetos sagrados, todos ellos conviven en un mismo espacio...

14.3. IMAGEN (Audio de 14.4.)

Toma cenital con *stick*, de Norma (yo) mientras camina entre personas, en los pasillos del metro.

14.4. AUDIO

Música incidental.

14.5. IMAGEN (Se mantiene audio de 14.4.)

Toma cenital con *stick* de Norma (yo) en un puente entre andenes, abajo se observan vagones cruzando y personas esperando el tren.

15. IMAGEN (Se mantiene audio de 14.4.)

Toma cenital con *stick* de Norma (yo) mientras camina en el patio de la casa donde vivía.

15.1. IMAGEN (Audio de 15.2.)

Inserts y aspectos de la casa donde habitaba. Fotos, vitrina, espejos, reloj...

15.2. AUDIO

No, ésta no es mi casa, no son mis muebles, no tengo recuerdos de estas personas, no sé cómo llegaron aquí estos objetos. No siento nada al ver los cuadros, los sillones, el paso del tiempo y sin embargo vivo aquí. Mis cosas conviven con las cosas de otras personas, mis creencias con las creencias de otros, mi comida con la comida de otros. Y es mi hogar, porque yo decidí dónde poner la cama, cómo iluminar con mi lámpara, el olor de mis cosas y de mi ser, se mezcla con los olores de esta casa, con los recuerdos y anécdotas de esta casa.

15.3. TEXTO (Audio de 15.4.)

Créditos finales.

15.4. AUDIO

Sonido ambiente del andén.

15.5. IMAGEN (Se mantiene audio de 15.4.)

LOGO UNAM

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

- AREA Moreira, Manuel, GUTIÉRREZ Martín, Alfonso y VIDAL Fernández, Fernando. *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Madrid: Fundación Telefónica, 2012. ISBN 9788408008231.
- ARISTÓTELES. *Metafísica*. Traducido por Valentín García Yebra. Madrid: Gredos, 2010. ISBN 9788424923518.
- ALSINA, Homero y ROMAGUERRA I Ramió, Joaquim, eds. *Textos y manifiestos del cine: estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones*. Madrid: Cátedra, 1989, ISBN 8437608457.
- AUGÉ, Marc. *El viajero subterráneo. Un etnólogo en el metro*. Barcelona: Gedisa, 1998. ISBN 9788474326734.
- AUSTER, Paul. *El país de las últimas cosas*. San Diego: Booket, 2012. ISBN 978607012098.
- BARSAM, Richard M. *Nonfiction film. A critical history*. Indiana: Indiana University Press, 1992. ISBN 9780253311245.
- BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI Editores, 2004. ISBN 9682303478.
- _____. *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI, 1974. ISBN 9788432313769.
- BENTHAM, Jeremy. *El Panóptico*. Madrid: La Piqueta, 1979. ISBN 8474430210.
- BERNARDET, Jean-Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo: Companhia das letras, 2003. ISBN 9788535904024.
- BRESCHAND, Jean. *El documental. La otra cara del cine*. Colección dirigida por Joël Magny y Frédéric Strauss. Barcelona:

Paidós, 2004. ISBN 9788449316036.

CASTORIADIS, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad. Vol. II. El imaginario social y la sociedad*, Argentina, Tusquets Editores, 1993. ISBN 9788483834909.

CALLE, Sophie. *The Address Book*. Los Angeles: Siglio Press, 2012. ISBN 0979956294.

CANCELO López, Pablo y ALONSO Giráldez, José Miguel. *La tercera revolución: comunicación, tecnología y su nomenclatura en inglés*. La Coruña: Netbiblo, 2007. ISBN 9788497452144.

CASAS, Armando, ed. *Documental, Cuadernos de Estudios Cinematográficos 8*. México: CUEC-UNAM. ISBN 9703234453.

CASTELLS, Manuel. *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de internet*. Madrid: Alianza Editorial, 2012. ISBN 9788420609607.

CATALÀ Domènech, Josep María. *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: UOC, 2008. ISBN 9788497887762.

_____. *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Bellaterra: UAB, 2005. ISBN 8449023971.

_____. *Estética del ensayo. La forma ensayo, de Montaigne a Godard*. Valencia: Universitat de València, 2014. ISBN 9788437094342.

COMOLLI, Jean-Louis. *Ver y poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*. Buenos Aires: Nueva Librería,

2007. ISBN 9789871294138.

CORRIGAN, Timothy. *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*. Londres: Oxford University Press, 2011. ISBN 0199781699.

DERRIDA, Jacques y STIEGLER, Bernard. *Ecografías de la televisión*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1998. ISBN 2718604808.

ERNST, Wolfgang y PARIKKA, Jussi, eds. *Digital and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013. ISBN 9780816681990.

FERRÁNDIZ García, Aurelio. *La teología sacramental desde una perspectiva simbólica en los teólogos españoles del posconcilio*. Barcelona: Centre de Pastoral Litúrgica, 2004. ISBN 8498050022.

FORTES, Mara y Lorena Gómez Mostajo, comps. y eds. *Chris Marker, INMEMORIA*. Ciudad de México: Ambulante, 2013. ISBN 9786079619909.

FOUCAULT, Michel. *Vigilar y castigar*. México: Siglo XXI, 2002. ISBN 987987014X.

GADAMER, Hans-Georg. *Truth and Method*. New York: Crossroad, 1991. ISBN 9780826476975.

GARCÍA Canclini, Néstor, CRUCES, Francisco y CASTRO Pozo, Maritza Urteaga, coords. *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Barcelona: Ariel, 2012. ISBN 9788408007432.

GILLMOR, Dan. *We the Media: Grassroots Journalism By the People, For the People*. California: O'Reilly Media, 2006. ISBN

9780596102272.

GODARD, Jean-Luc. *Pensar en imágenes. Conversaciones, entrevistas, presentaciones y otros fragmentos*. Editado por Núria Aidelman y Gonzalo de Lucas. Barcelona:)intermedio(, 2010. ISBN 9788461415472.

GONZÁLEZ García, Marta I., LÓPEZ Cerezo, José Antonio y LUJÁN, José Luis. *Ciencia, tecnología y sociedad. Una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología*. Madrid: Tecnos, 1996. ISBN 8430927972.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture, La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008. ISBN 9788449321535.

LACAN, Jacques. *El seminario, libro 17. El reverso del psicoanálisis*. Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN 9789501239874.

LA FERLA, Jorge y BEIGUELMAN, Giselle, comps. *Nomadismos tecnológicos. Dispositivos móviles. Usos masivos y prácticas artísticas*. Madrid: Ariel, 2010. ISBN 9789871496051.

LANE, Jim. *The Autobiographical Documentary in America*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 2002. ISBN 0299176541.

LEBOW, Alisa. *The Cinema of me*. New York: Columbia University Press, 2012. ISBN 9780231850162.

LIPOVETSKY, Gilles. *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama, 1996. ISBN 843391328X.

_____. *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama, 2002. ISBN 843396755X.

MARCUSE, Herbert. *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. España:

Planeta, 1993. ISBN 8439521685.

MARKER, Chris. *Passengers*. New York: Peter Blum Edition, 2011. ISBN 0935875271.

MCCREADIE, Marsha. *Documentary Superstars: How Today's Filmmakers are Reinventing the Form*. New York: Allworth Press, 2009, pp. 1-27. ISBN 9781581155082.

MIRZOEFF, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. Londres: Routledge, 1999. ISBN 0415158753.

_____. Una introducción a la cultura visual. Buenos Aires: Paidós, 2003. ISBN 8449313902.

MURRAY, Janet H. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999. ISBN 8449307651.

NAGEL, Wolfram. *Multiscreen UX Design. Developing for a multitude of devices*. Waltham MA: Elsevier, 2016. ISBN 9780128027295.

NELMES, Jill, ed. *An Introduction to Film Studies*. London: Routledge, 2003. ISBN 0415262682.

NICHOLS, Bill. *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós, 1997. ISBN 9788449304354.

NINEY, François. *La prueba de lo real en la pantalla. Ensayo sobre el principio de realidad documental*. México: CUEC-UNAM, 2009. ISBN 9786070207594.

ORTEGA, Iliana. *Aproximación hermenéutica a la vida y obra de Jean Vigo*. Tesis Doctoral, Madrid: Universidad Autónoma de

Madrid, 2011.

PEREC, Georges. *Las cosas. Una historia de los años sesenta*. Barcelona: Anagrama, 2008. ISBN 9788433911834.

_____. *Me acuerdo*. Córdoba: Berenice, 2006. ISBN 9788493504786.

_____. *Lo infraordinario*. Madrid: Verdehalago, 2008. ISBN 968910313X.

PERKINS, V. F. *El lenguaje del cine*. Madrid: Fundamentos, 1997. ISBN 842450206X.

PISCITELLI, Alejandro. *Edupunk aplicado. Aprender para emprender*. Barcelona: Ariel, 2012. ISBN 9788408110118.

_____. *El Paréntesis de Gutenberg: la religión digital en la era de las pantallas ubicuas*. Buenos Aires: Santillana, 2011.
ISBN 9504624197.

PLANTINGA, Carl. *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. ISBN
9780521573269.

PUJADAS, Eva. *La televisión de calidad. Contenidos y debates*. Valencia: Universitat de València, 2011. ISBN
9788437078458.

QUINTANA, Ángel. *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado, 2003. ISBN
9788495359841.

RANCIÈRE, Jacques. *Las distancias del cine*. Buenos Aires: Manantial, 2012. ISBN 9789875001572.

RASCAROLI, Laura. *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*. London-New York: Wallflower Press,

2009. ISBN 1906660123.

RENOV, Michael. *Theorizing Documentary*. New York: Routledge, 1993. ISBN 9780415903820.

SOLARES Altamirano, Blanca y VALVERDE Valdés, María del Carmen *Sym-bolon: ensayos sobre cultura, religión y arte*.

Editado por, México: UNAM, 2005. ISBN 970322296X.

SONTAG, Susan. *Sobre la fotografía*. Barcelona: Edhasa, 1981. ISBN 8435014177.

SUCARI, Jacobo. *El documental expandido: pantalla y espacio*. Barcelona: UOC, 2012. ISBN 9788490299975.

TELEFÓNICA, Fundación. *La Sociedad de la Información en España 2014*. Madrid: Ariel, 2015. ISBN 9788408138730.

TOFFLER, Alvin. *La tercera ola*. Bogotá: Plaza & Janes, 1980. ISBN 8401370663.

TORREIRO, Casimiro y CERDÁN, Josetxo, eds. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005. ISBN 9788437622309.

WARREN, Charles, ed. *Beyond Document. Essays on Nonfiction Film*. London: Wesleyan University Press, 1996. ISBN

0819562904.

WEES, William Charles. *Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage Films*. New York: Anthology Film Archives,

1993. ISBN 9780911689198.

WEINRICHTER, Antonio. *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores, 2004. ISBN 9788495602633.

_____, *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine ensayo*. Navarra: Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo, 2007. ISBN 9788423529377.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton&Co., 1970. ISBN 0525101527.

ZIMMERMANN, Patricia Rodden. *Reel Families: A Social History of Amateur Film*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. ISBN 9780253209443.

CONFERENCIAS

GARCÍA Canclini, Néstor. “Geopolítica de la industria cultural e iniciativas emergentes”. En *III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*. Buenos Aires: AsAECA, 2012.

_____, “Exilios y Otras Extranjerías”. En *Gira de documentales Ambulante*. Ciudad de México, 2013.

PEÑA, Richard. Ponencia. En *Ideas migratorias y estrategias documentales*. México: Festival de Cine AMBULANTE, 2012.

PELÍCULAS

À PROPOS DE NICE. Jean Vigo. 1930. FR: GFFA. Documental.

BERLIN: DIE SINFONIE DER GROßSTADT. Dirigida por Walter Ruttmann. 1927. DE: Deutsche Vereins-Film. Documental.

CHELOVEK S KINO-APPARATOM. Dirigida por Dziga Vertov, 1929. USSR: VUFKU. Documental. Experimental.

EN CONSTRUCCIÓN. Dirigida por José Luis Guerín. 2001. ESP: Ovideo TV. Documental.

HEART OF A DOG. Dirigida por Laurie Anderson. 2015. EU, FR: Canal Street Communications. Cine ensayo documental.

KOYAANISQATSI. Dirigida por Godfrey Reggio. 1982. USA: IRE Productions, Documental. Experimental.

NEWS FROM HOME. Dirigida por Chantal Akerman, 1976. EU: The Criterion Collection, 2010. Documental.

TANGERINE. Dirigida por Sean S. Baker. 2015. EU: Duplass Brothers Productions. Comedia/drama.

2 OU 3 CHOSES QUE JE SAIS D'ELLE. Dirigida por Jean Luc Godard. 1967. FR: The Criterion Collection, 2009.

Comedia/drama.

LES GLANEURS ET LA GLANEUSE. Dirigida por Agnès Varda. 2000. FR: Ciné-Tamaris.

LETTRE DE SIBÉRIE. Dirigida por Chris Marker 1958. FR: Argos Films, Procinex. Documental.

REGEN. Dirigida por Joris Ivens, Mannus Franken. 1929. NLD: Capi-Holland. Documental.

_____. *Sans Soleil.* 1983. FR: Argos Films. Documental.

VREMENA GODA. Dirigida por Artavazd, Peleshian. 1975. USSR: Yerevan Film Studio. Documental.

_____. *Konec* 1992. ARM: Hayk Studio. Documental.

WALDEN; DIARIES, Notes, and Sketches. Dirigida por Jonas Mekas. 1969. EU: Filmmakers Distribution Center.

Documental.

PROGRAMAS DE MANO

WEINRICHTER, Antonio. "Cine ensayo", programa de mano. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Comisario:

Antonio Weinrichter, 11 de abril – 10 de mayo de 2007. <http://goo.gl/FTm7ey>. (Consultado el 30 septiembre de 2012).

RECURSOS DIGITALES

ARTÍCULOS Y NOTICIAS

ABC. "Pero, ¿qué es el 'derecho al olvido' en internet?". *ABC Tecnología*, 14 de mayo de 2014. <http://goo.gl/e0mJvq>.

(Consultado el 16 de julio de 2015).

REDACCIÓN AN. "Derecho al olvido en internet, en la nueva ley de la Unión Europea". *Aristegui Noticias*, 15 de junio de

2015. <http://goo.gl/j9Pxfk>. (Consultado el 23 de julio de 2015).

CNN. "Cómo los teléfonos inteligentes nos hacen superhumanos". *CNN en español*, 13 de septiembre de 2012.

<http://goo.gl/bwLINr>. (Consultado el 7 octubre del 2012).

DAILYMAIL.COM. "Exclusive: Moment jihadi's gun jams when he tries to shoot woman". *Daily Mail*. Video. Sin fecha.

<http://goo.gl/NADz6n>. (Consultado el 20 de noviembre 2015).

FERNÁNDEZ-ARDÉVOL, Mireia. "Las comunicaciones móviles y el desarrollo socioeconómico: Una perspectiva

latinoamericana”. *El Dividendo Digital* XLVIII (3), 2011. Crónica ONU. <http://goo.gl/QteqQJ>. (Consultado el 29 de julio de 2015).

PIEDRAS, Ernesto y AGUILAR, Karen. “¿Quién Va Ganando la Carrera en el Mercado Mexicano de Smartphones?”, *The Competitive Intelligence Unit*, 2013. <http://goo.gl/PcgxAV>. (Consultado el 29 de diciembre de 2015).

RAMONET, Ignacio. “Cinco causas de la insurrección árabe”. *Le Monde en español* 185, marzo de 2011. <http://goo.gl/iCTp9C>. (Consultado el 1 de julio de 2015).

REDACCIÓN ANIMAL POLÍTICO. “La delegación Miguel Hidalgo no debe difundir la imagen de infractores, dice Derechos Humanos”. *Animal Político*, 23 de febrero de 2016. <http://goo.gl/ntSrXf>. (Consultado el 29 de marzo de 2016).

RUBIO Egea, Francisco. “Honor ofrecerá smartphones a universitarios”. *CNN Expansión*. <http://goo.gl/3CNkQs>. (Consultado el 29 de diciembre de 2015).

SUTTER, John D. “Cómo los teléfonos inteligentes nos hacen superhumanos”. *CNN en español*, 13 de septiembre de 2012. <http://goo.gl/Mh4ZEI>. (Consultado el 7 octubre 2012).

DICCIONARIOS Y PÁGINAS DE CONSULTA

AUMONT, Jacques y MARIE, Michel. *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca, 2001. ISBN 9508891327.

CHILVERS, Ian. *Diccionario del arte del siglo XX*, Diccionarios Oxford-Complutense, Madrid: Complutense, 2001. ISBN 8474916003.

OXFORD DICTIONARIES. Oxford: Oxford University Press. <http://www.oxforddictionaries.com/>.

RAE. *Diccionario de la lengua española Online*, 23.^a edición, 2014. <http://dle.rae.es/>.

RODRÍGUEZ, Santiago. *Diccionario Etimológico Griego-Latín del Español*. Estado de México: Esfinge Grupo Editorial, 2011. ISBN 9789707822238.

PÁGINAS WEB

NOTODO.COM, Entrevista a Nicolas Philibert, *El hombre que busca*. <http://goo.gl/rwD7hk>.

(Consultado el 20 de mayo 2014).

PERISCOPE TV, <https://www.periscope.tv>.

SISTEMA DE TRANSPORTE COLECTIVO METROPOLITANO DE LA CIUDAD DE MÉXICO. <http://goo.gl/yisSiH>.

(Consultado el 5 de julio de 2014).

SISTEMA DE TRANSPORTE COLECTIVO METROPOLITANO DE LA CIUDAD DE MÉXICO.

<http://goo.gl/3WX3B4>. (Consultado el 14 de abril de 2016.)

TELEFÓNICA. *Instagramers*. Madrid: *La Igers Gallery*. Fundación Telefónica. <http://goo.gl/fio2g2>. (Consultado el 5 julio 2013).

THE INPUT ARCHIVE. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. <http://goo.gl/67PVWS>. (Consultado el 27 de julio de 2015).

THE SOLOMON R. GUGGENHEIM FOUNDATION. *YouTube Play*. 2010. <http://goo.gl/o24Llb>. (Consultado el 25 de junio del 2013).

YOUR LOST MEMORIES. <http://goo.gl/PP10Xq>. (Consultado el 5 de junio de 2013).

REVISTAS/JOURNAL

COLEMAN E. Gabriella. *Ethnographic Approaches to Digital Media*. *Annual Review of Anthropology* 39 (487-505). Department of Media, Culture, and Communication. New York: New York University, octubre de 2010.

ENFOCO 2 (12), 2009, <http://goo.gl/zEQmiy>. (Consultado 10 de abril de 2013).

GONZÁLEZ García, Marta I., LÓPEZ Cerezo, José A. y LUJÁN, López, José L. "Las concepciones de la tecnología". *Ciencia, Tecnología y Sustentabilidad*. El Escorial, 2004, <http://goo.gl/60u0jV>. (Consultado el 28 de julio de 2015).

JABLONSKA, Alexandra. "Identidades en redefinición: los procesos interculturales en el cine mexicano contemporáneo". En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas XIII* (II), no. 26, 2007, pp. 48 y 49.

MANOVICH, Lev. *After Effects, or Velvet Revolution (Part 1)*, 2006, <http://goo.gl/Lk09Gm>. (Consultado el 28 de julio de 2015).

MURRAY, Janet. "Contemporary Literacy: Essential Skills for the 21st Century". *MultiMedia&Internet@Schools* 10 (2), marzo/abril de 2003. <http://goo.gl/gBQZth>. (Consultado el 25 de febrero 2014).

RASCAROLI, Laura. "The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments", *The Journal of Cinema and Media* 49, no. 2, Fall 2008. Detroit, Michigan; Wayne State University Press.

THORNTON, Niamh. "YouTube: Transnational Fandom and Mexican Divas". *Transnational Cinemas* 1 (1), 2010, <http://goo.gl/cL9vqp>. (Consultado el 1 de julio de 2015).

OTROS

CALLE, Sophie, *The Hotel, Room 47*, 1981. <http://goo.gl/G4IPLs>. (Consultado el 1 de junio de 2012).

VILLORO, Juan (@JuanVilloro56). *Twitter*, 16 de julio de 2013. <https://goo.gl/UnFYqW>. (Consultado el 16 julio de 2013).

VIDEOS

DANNORITZER, Cosima: *Comprar, tirar, comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada*. España: TVE. <http://goo.gl/qJPfBT>. (Consultado el 12 de septiembre de 2013).

HITCHCOCK, Alfred. *Telescope: A Talk with Hitchcock*. Dirigido por Fletcher Markle. Canadá: Canadian Broadcasting Corporation, 1964.

OPPENHEIMER, Andrés. Programa #182. <http://goo.gl/R5ZIHj>. (Consultado el 1 de julio del 2015).

TVE. "El cine expandido". *Metrópolis*, 2011. <http://goo.gl/MIQNrw>. (Consultado el 5 de diciembre de 2015).

WARHOL, Andy. *Screen Tests*. <https://goo.gl/HNLnQL>. (Consultado el 20 de enero 2014).

WISECRACK. *Why Do We Take Selfies? -8-Bit Philosophy*. *YouTube*. Publicado el 11 de agosto de 2015.
<https://goo.gl/okLT7Q>. (Consultado el 22 de noviembre de 2015).

GRATITUD A TODAS Y CADA UNA DE LAS PERSONAS QUE AYUDARON A QUE ESTA
TESIS FUERA POSIBLE, EN ESPECIAL A:

MI MAMÁ, ELBA RODRÍGUEZ

ILIANA ORTEGA

ARTURO SALINAS

DIEGO ZAVALA

JOSEP M. CATALÀ

BRUNO ERENHAUS

Yael HERA

ALEKSANDRA JABLONSKA

GRACIELA MARTÍNEZ

STCM

UNAM

MI PAPÁ, JOSÉ J. GÓMEZ