



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES CINEMATOGRÁFICA**

**TODO LO QUE NOS FALTA
ENSAYO: LA MATERIALIDAD DEL CINE**

TESIS FÍLMICA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN CINEMATOGRAFÍA (REALIZACIÓN DE CINE
FICCIÓN)**

**PRESENTA:
JORGE EDUARDO FRANCO CASTILLO**

**TUTOR-DIRECTOR DE TESIS
DRA. ADRIANA BELLAMY ORTIZ**

CIUDAD DE MÉXICO, 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

INTRODUCCIÓN

Dado que en muchas ocasiones (en publicaciones, entrevistas y escenarios) suelo señalar las cualidades especiales de las tiras de película analógica, se ha suscitado a veces el reproche o al menos el cuestionamiento de un “fetichismo del material” a lo cual siempre he respondido que yo trato de crear obras de arte cinematográficas que sólo se pueden producir mediante películas. Dicho de otro modo: si no hubiera más que computadoras, discos duros y cintas magnéticas, estas obras no existirían. Quien califique esto como fetichización del material debería revisar su concepto de fetichismo. Y, por último: jugar con la película analógica es muy divertido. En este sentido, estas palabras se entienden como prólogo. Peter Tscherkassky¹

La materialidad del cine implica la reflexión del arte cinematográfico, tanto en su acepción artística-intelectual como matérica-tangible, en donde el uso de las manos y el contacto físico con la obra en proceso de creación es imprescindible. Esta característica será un punto clave para entender y visibilizar el trabajo que se lleva a cabo, principalmente, en la creación de cine experimental que, a diferencia del cine industrial, se permite procesos mucho más artesanales y libres de un sistema rígido de calidad al que los proyectos comerciales deben someterse.

La práctica experimental puede propiciar el desarrollo de una *conciencia material*, imprescindible en el estudiante de artes y en particular en el estudiante de cine que durante su formación explora y conoce su medio artístico para después, inevitablemente, hacer una transición al mundo del cine digital. De este modo, se plantea cómo la creación cinematográfica puede verse apoyada en dos sentidos: en lo digital, en tanto posibilidades tecnológicas y acceso a contenidos, y en lo analógico, en tanto procesos reflexivos.

En este acercamiento al tema es relevante revisar el trabajo del cineasta austriaco Peter Tscherkassky, lo cual permite delimitar los alcances de este ensayo. Es decir, al hablar de conciencia material y su importancia en la formación cinematográfica, nos referimos a pensar el cine como obra artística que no necesariamente se restringe a la función narrativa clásica que predomina en la industria, sino más bien a esos otros cines

¹ (Autores, Desde el cuarto oscuro, el cine manufacturado de Peter Tscherkassky, 2012)

en donde la exploración formal obedece a un tipo de búsqueda artística más libre o abstracta.

Estas reflexiones van acompañadas de un proyecto cinematográfico en particular: *Todo lo que nos falta*; cortometraje filmado en 16mm, con uso de material *found footage*, intervención manual en la película y postproducción digital que funge como tesis fílmica del autor de este texto, para la obtención de grado en la licenciatura de Cinematografía en la ENAC.

CONTEXTO TEÓRICO

En *Breve historia de la fotografía*, Walter Benjamin, en una reflexión primaria del recién nacido arte fotográfico, menciona cómo esta nueva disciplina vendría a representar un cambio fundamental, similar a lo que fue en su momento la imprenta de Gutenberg, por eso la relevancia de la fotografía era innegable. En un comentario sobre los pintores devenidos fotógrafos, refiriéndose en particular a los pintores de miniaturas, dirá: “La calidad de la producción fotográfica de entonces se debe más a su saber hacer en cuanto artesanos que a su previa condición de artistas.”²

Para finales del siglo XIX la producción fotográfica, a la cual se refiere Benjamin, obedecía a una práctica casi alquímica más que a una disciplina propiamente artística, de modo que esta breve afirmación sirve para elaborar un comentario más extenso de cómo el pintor devenido fotógrafo, para dominar una nueva disciplina, tuvo que tener una conciencia material de las cosas con las que estaba trabajando. Las nuevas herramientas usadas para la reproducción fotográfica implicaban una relación directa con los materiales, para lo cual la condición de artesanos de estos pintores era más relevante que su condición de artistas como tal.

Richard Sennet dirá de la conciencia material que “es el campo de conciencia propia del artesano, todos sus esfuerzos por lograr un trabajo de buena calidad dependen de su curiosidad por el material que tienen entre las manos.”³ Ciertamente, en su libro *El artesano*, Sennet nunca menciona algún ejemplo de lo anterior aplicado a un campo como la cinematografía, pues escribe sobre los músicos, sopladores de vidrio, cocineros e incluso sobre los médicos, pero nunca sobre los cineastas. Sin embargo, cuando se revisa el texto y se piensa, por ejemplo, en el cine de Peter Tscherkassky podemos encontrar toda una serie de correspondencias entre lo que Sennet señala sobre la conciencia material y el cine hecho a mano por Tscherkassky.

Los seres humanos dedicamos nuestros pensamientos a las cosas que podemos cambiar y este pensamiento gira alrededor de tres elementos: metamorfosis, presencia y

² (Benjamin, *Breve historia sobre la fotografía*, 2004)

³ (Sennet, *El Artesano*, 2009)

antropomorfosis. La primera, implica un proceso de transformación; la segunda, hace referencia a una característica (marca) única que se le impregna a la obra en un sentido político, entendido como el establecer la presencia propia de quien hizo el objeto; la tercera, versa sobre una adjudicación de características humanas a lo inanimado en donde está implicada la metáfora y la elaboración de símbolos. Sennet elabora su discurso histórico a partir del ejemplo de un alfarero y su trabajo con la arcilla, pero de la misma manera se podría pensar el trabajo cinematográfico experimental: “La técnica tiene mala reputación; se le suele atribuir insensibilidad. Pero no es así como la ven las personas de manos muy bien adiestradas. Para ellas, la técnica está íntimamente ligada a la expresión.”⁴

Con la digitalización del medio cinematográfico diversos trabajos de esta área han ido desapareciendo, en particular el montaje en moviola y la proyección en film. Estos trabajos requerían de una pericia manual muy particular, el caso de la edición en moviola era un proceso que hasta hace unos años todavía se fomentaba (y aprendía) en las escuelas de cine, no porque en la industria se siguiera trabajando con moviola, sino porque era importante que un cineasta en ciernes adquiriera conciencia del material que iba a usar para generar sus obras artísticas en un futuro: “El estudiante, en su proceso formativo, va a hacer una serie de descubrimientos, lo cual no quiere decir que vaya a descubrir algo que no se haya hecho antes, sino que va descubrir en sí mismo posibilidades que no había contemplado antes.”⁵

Lo anterior hace referencia a una discusión de algunos docentes de la ENAC en torno al nuevo sistema AVID que recién llegaba a la escuela en los años 90 como parte de la modernización y actualización del equipo computarizado con el cual la práctica del montaje en moviola se vería complementado. Lo viejo y lo nuevo permitirían que el estudiante descubriera posibilidades (de creación, de pensamiento, de reflexión) que no había reflexionado antes.

El trabajo manual con los materiales fílmicos implica procesos artesanales (en el sentido del desarrollo de una técnica y la no producción en masa) y sobre todo acercamientos diferentes a la disciplina artística. No se romantiza la labor manual, sino más bien se busca enunciar cómo esta dinámica de trabajo genera procesos reflexivos en los que se pueden pensar las potencias del cine que desbordan su faceta narrativa.

La conciencia material pasa a ser una característica peculiar del artesano y de aquellos cuyo trabajo manual es relevante (sopladores de vidrio, cocineros, músicos, cirujanos, etcétera) y en el caso de los cineastas también, pero haciendo la acotación de

⁴ (Sennet, El Artesano, 2009)

⁵ (Autores, Cuadernos sobre cine: La enseñanza cinematográfica, 2006)

aquellos cuyo trabajo está más ligado a exploraciones con los materiales. Esta característica puede fomentar en el estudiante de cine una reflexión acerca de su medio de trabajo para poder experimentar y quizás explorar nuevas sensibilidades. Por lo tanto, la conciencia material será “una conciencia que favorece el trabajo y que incluso puede llegar a ser un enriquecimiento para el trabajador.”⁶

Peter Tscherkassky, en *Conversaciones desde el cuarto oscuro*, hace referencia en reiteradas ocasiones a que el trabajo cinematográfico, a partir de procesos analógicos y de un modo completamente manual, no tiene nada ver con la fetichización del material filmico ni mucho menos con una añoranza por el pasado, sino más bien con una manera de concebir el cine. Por eso, no se trata de poner por encima la practica experimental analógica por sobre la digital, sino ser consciente de que el soporte que usamos para crear una obra cinematográfica es también parte de nuestro discurso. Si uno como cineasta no es consciente de eso, entonces se estaría actuando de manera ingenua.

Un tema en particular que se plantea dentro de la práctica experimental es el asunto del trabajo con herramientas que podrían asumirse como obsoletas dentro del actual medio cinematográfico. Aquí hay un punto importante que gira en torno de la noción de obsolescencia. La tecnologización de la vida ha tenido cambios sustanciales en todos los ámbitos sociales y el cine no ha sido la excepción. Con la llegada del mundo digital se generó un aumento en la producción audiovisual y en las dinámicas de circulación de estos materiales, lo cual, en un principio fue relegando a las viejas máquinas y procesos de producción cinematográfica a una obsolescencia que no estaba programada desde un inicio como con los instrumentos de ahora, pero que aún así les llegó su momento. En un principio, la noción de obsolescencia tenía una connotación negativa, pero actualmente está cambiando debido a que muchos cineastas han retomado esas tecnologías supuestamente obsoletas no como añoranza de las épocas doradas del cine, más bien con la intención de que al revisitar y recuperar esas tecnologías y técnicas del pasado, se pueda generar un pensamiento crítico desde las prácticas cinematográficas contemporáneas. Esto implica generar una reflexión de cómo hurgar en el pasado más allá de la intención de querer encontrar respuestas, sino más bien para tener conciencia de que ambas épocas, pasado y presente, siguen interconectadas y en diálogo constante.⁷

Entender el regreso al uso de tecnologías obsoletas como nostalgia por un pasado distante tiende a fetichizar la práctica analógica experimental, reduciendo de esta manera su potencia discursiva. Sin embargo, en buena medida, mucho del contenido generado en los márgenes de la industria cinematográfica brinda posibilidades para desarticular la

⁶ (Sennet, El Artesano, 2009)

⁷ (Elsaesser, Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema, 2016)

concepción ampliamente extendida del cine como una herramienta útil únicamente para contar historias de entretenimiento.

Concebir de una manera más crítica la tecnologización del medio cinematográfico es también pensar nuestra disciplina más allá de la industria, de esta manera, cuestiones como la autosustentabilidad e incluso el ambientalismo cinematográfico, comienzan a tomar más relevancia dentro de la práctica experimental analógica. Esto se puede apreciar en el auge de espacios independientes de enseñanza cinematográfica analógica y el desarrollo de emulsiones y procesos de revelado completamente naturales y no dañinas para el medio ambiente.

Con la transición hacia el cine digital, muchos laboratorios fotoquímicos desaparecieron tanto en México como en el mundo. Al quedar fuera de la cadena productiva del cine comercial, en estos laboratorios muchas máquinas necesarias para los procesos de postproducción analógica (máquinas de revelado, impresoras, mesas de luces, moviolas, proyectores) se inhabilitaron. De modo que, ante la obsolescencia de esta instrumentación, empezaron a surgir espacios alternativos coordinados por artistas y cineastas que, rescatando estas tecnologías, generaron lugares de enseñanza y exploración artística del cine experimental y analógico. Espacios como el *Laboratorio Experimental de Cine* (CDMX), *L'Abominable* (Francia) y *Mono No Aware* (NYC) son sólo algunos de los muchos laboratorios alternativos que rescatan la práctica analógica del cine, fomentando su enseñanza y generando espacios de reflexión y exhibición de cine experimental.

Kim Knowles menciona que los laboratorios analógicos coordinados por artistas no son un movimiento anti-digital, entenderlo únicamente en esos términos sería un error. Estos espacios cambian la lógica del uso de estas máquinas que históricamente sólo eran operadas por técnicos especializados en donde los errores mecánicos, que eran rechazados por la lógica del cine comercial, ahora se han convertido en parte del lenguaje del cine experimental.⁸ A diferencia de estos espacios alternativos que rescatan procesos analógicos de creación cinematográfica y los fusionan con las posibilidades digitales actuales con la intención de generar productos audiovisuales con exploraciones formales más allá de lo narrativo, la tendencia de algunas escuelas de cine en México se ha ido enfocando cada vez más en la enseñanza del cine digital con aspiraciones más industriales en donde el reemplazo y actualización constante de tecnologías no siempre obedece a una búsqueda o intereses artísticos.

El porqué revisar o aprender a usar tecnologías de creación cinematográfica analógicas cuando ya se está inmerso en un sistema digital en el cual los softwares

⁸ (Knowles, *Experimental Film and Photochemical Practices*, 2020)

facilitan y agilizan el trabajo, es una visión que obedece a un acto pedagógico y crítico con el proceder actual de la producción de contenido audiovisual. Una visión crítica a la producción contemporánea y no sólo una enseñanza maquina de producción cinematográfica es un tema que poco a poco está tomando relevancia en las escuelas de cine en México.

Ideas como la conciencia material, experimentación con materiales fílmicos y enseñanza cinematográfica, fueron los detonantes del desarrollo de un proyecto audiovisual que puso énfasis en llevar a la práctica estas ideas con la intención de no sólo reflexionar teóricamente, sino de experimentar y ponerlas a prueba en la interminable búsqueda de una voz propia en el medio cinematográfico. El resultado fue *Todo lo que nos falta*.

TODO LO QUE NOS FALTA

Vale la pena entonces preguntarse si el fomento y desarrollo en la enseñanza cinematográfica de una conciencia material a partir del uso y el aprendizaje de sistemas analógicos para la creación fílmica, funcionaría para que el estudiante, además de la transición al cine digital tenga una capacidad reflexiva más amplia sobre el acto cinematográfico a partir del soporte fílmico usado.

La enseñanza cinematográfica en México se encuentra en constante crecimiento, pero, aunque ha habido un auge de creación de escuelas de cine fuera de la CDMX, la metodología de enseñanza pareciera que se repite en tanto que una disciplina artística que comenzó siendo analógica/mecánica vira cada vez más al mundo digital dentro de los planes académicos. Las opiniones varían: mientras que algunos profesores conciben el cine en tanto instrumento narrativo para contar historias, sin importar el soporte de filmación, algunos otros mantienen posturas sobre la importancia de ya no hacer cine siempre en *film*, sino más bien de enseñar a los alumnos la parte analógica del cine para generar una conciencia del soporte fílmico una vez que se vira a lo digital, planteando así mayores posibilidades del cine más allá de su uso como medio de entretenimiento.

La conciencia material, es decir, la conciencia del soporte fílmico fue la idea principal bajo la cual se desarrolló el proyecto *Todo lo que nos falta*, cortometraje en donde la causalidad narrativa no era el punto central y en su lugar se pretendía una exploración de las posibilidades del material fílmico en donde había una búsqueda tanto de objetivos académicos como artísticos. Consciente de estos ejes de exploración se diseñó una metodología de trabajo que consistió en poner en práctica técnicas como la filmación en 16mm, uso de sobreimpresiones hechas directamente en cámara, revelados

especiales, intervención directa del material fílmico, uso de *found footage* y de maquinaria obsoleta como *La truca*.

El uso de *found footage* para la construcción de los primeros minutos de la película surge a partir de materiales en 16mm que eran desperdicios de unas donaciones del periódico Excelsior a la Filmoteca de la UNAM. Estas filmaciones de los años 70, que ya iban a la basura, fueron rescatadas, intervenidas, escaneadas y reinterpretadas para que una vez dentro de la película tuvieran un significado muy diferente del que originalmente tenían en el proyecto al que pertenecían.

El trabajo con *found footage* es una técnica muy conocida dentro del medio experimental en donde la intención primaria es trabajar con materiales filmados por alguien más y a partir de su reconfiguración, darles una significación nueva en función de la película en donde se hayan incorporado. El trabajo con *found footage* lo podemos encontrar en diferentes películas en donde su función es más bien convencional y está estructurado como soporte temático, en este caso la intención del material sigue siendo narrativo. Sin embargo, hay ejemplos mucho más gratificantes en donde se reutiliza y se resignifica, problematizando de esta manera la noción de material encontrado al generar contenido y pensamiento nuevos.

Las imágenes tienen una carga estética y política que al estructurarse mediante el montaje generan un discurso, el *found footage* puede revertir estas nociones para generar contradiscursos ante el mismo sistema que generó las imágenes en un inicio. Así tenemos ejemplos como *Removed* de Naomi Uman, sobre el imaginario de la mujer en la pornografía; *¡Allá vienen!* de Ezequiel Reyes que a partir de materiales caseros genera un potente discurso sobre las desapariciones y muertos en México y *No hurgues en los archivos pues no consta en actas* de Daniel Valdez que usa materiales promocionales del México de los 60 para visitar la memoria histórica del movimiento del 68. De esta manera las posibilidades de exploración y creación cinematográficas a partir de materiales encontrados son muy amplias.

En el caso en concreto de *Todo lo que nos falta*, los materiales usados para la secuencia inicial, provenían de reportajes del periódico Excelsior en donde se documentaban comunidades indígenas; la vida en un paseo dominical por la Alameda o una reunión que se intuye era de algún sindicato que discutía en una plenaria. Con estos materiales se crea una secuencia que habla sobre la maternidad y la añoranza de un momento de la infancia del personaje principal, en donde el imaginario de la madre aparece repetidamente en varias mujeres de diferentes edades que aparecen en pantalla. De fondo se escucha un comentario que hace referencia a una cita más extensa de Pascal Quignard: "*Lo que nuestros relatos cuentan, no corresponde nunca a lo que sucedió, son*

sólo narraciones que imponen las emociones."⁹ así desde un inicio se plantea una suerte de advertencia de lo que se está por ver.

De esta manera, una técnica como el *found footage* puede potenciar un discurso dentro de una película generando variaciones narrativas a partir de materiales que poco o nada tienen que ver con el mensaje original y con esto se logra un uso más lúdico-experimental y no histórico a modo de refuerzo narrativo.

La intervención manual de la película consistió en el uso de pinturas, cloro, alcohol y herramientas metálicas para desprender la emulsión del film y generar una nueva textura que al proyectarla en pantalla nos permite apreciar y entender de otra manera la película y su materialidad. El proceso fue lento y tardado, se trabajó con un material de 16mm equivalente a 2 minutos de tiempo en pantalla que estaba compuesto por 2880 cuadros que se trabajaron manualmente uno por uno. De esos 2 minutos, sólo 30 segundos quedaron en el corte final.

La técnica de intervención fue desarrollándose conforme se iba trabajando. Se tenía una idea de qué se estaba buscando como estética final, pero no había claridad de cuál era el procedimiento adecuado para lograrlo. Mientras se trabajaba, se investigaba que materiales o sustancias se podrían usar. En este caso la opción fue enterrar el material durante dos semanas, manteniendo la tierra siempre húmeda, esto generó un desgaste medianamente uniforme en todo el material que después se fue afinando cuadro por cuadro con cloro, tinta china de colores y un *cutter* de precisión. Finalmente, el material fue escaneado a 2K y los colores se ajustaron en DaVinci.

Esto funcionó como primer acercamiento a este tipo de intervención manual, lo cual implicó todo un proceso de investigación y trabajo artesanal. Después de un par de meses de trabajar estos dos minutos de material en 16mm, se mejoró la precisión del raspado con el *cutter* y la técnica de mezclar los colores que se generaban al aplicar cloro a la emulsión. El resultado fue convincente y se había generado una técnica de trabajo.

La experimentación con los materiales también desembocó en un tratamiento particular con el *film* usado, se trabajó con un stock 200T que procesado con un revelado especial de Pull+1, generó texturas y detalle en los negros completamente particulares del uso de materiales fotoquímicos. Por otro lado, se generaron sobreimpresiones directas en cámara en donde se tenía que regresar la película a mano, puesto que la cámara usada (Arri SR3 16mm) no permite el rebobinado con manivela como en una Bolex. Gracias a una técnica desarrollada en conjunto con el cinefotógrafo se logró generar una

⁹ (Pascal Quignard, *La noche sexual*, 2018)

metodología para que mediante el contacto de los dedos con los lados laterales de la película se fuera regresando manualmente hasta llegar al punto de inicio y volver a hacer la siguiente sobreimpresión. Este procedimiento se trabajó en escenas que tienen hasta seis sobreimpresiones.

Otra técnica que se trabajó fue la filmación de escenas a 4fps con la intención de generar barridos que sumados al proceso de revelado de pull+1 y a su tratamiento digital posterior, crearon texturas y efectos visuales que enfatizaban el estado de ánimo del personaje principal de la película en ciertos momentos.

Todas las técnicas anteriores y sus efectos estéticos correspondientes se pudieron haber generado digitalmente al momento de la postproducción sin necesidad de haber usado film durante la filmación, pero justo aquí radica el componente medular y académico del proyecto. El realizar el cortometraje en film y manualmente, fomentó una búsqueda e inmersión en temas analógicos y fotoquímicos de revelado, trabajo con film, cámaras de cine, métodos y técnicas de intervención fílmica de modo manual y la problematización práctica de la noción de *found footage*. *Todo lo que nos falta* es un cortometraje que no sólo tuvo una aproximación intelectual, sino también tangible en el acto cinematográfico.

Contrario al discurso ampliamente extendido de que el uso de material fílmico en un rodaje sólo coarta la libertad creativa, ya que el material al ser limitado no permite hacer muchas tomas o improvisar escenas nuevas en el set, encontramos que en realidad, para cierto tipo de cine, el uso de materiales fílmicos y analógicos permiten una búsqueda alternativa y creativa para obtener texturas, sonidos y estructuras narrativas más libres y en muchos casos más propositivas que el cine industrial.

CONCLUSIÓN

Como estudiante, el paso por una escuela inmersa en un modelo de enseñanza de cine digital desarrolló varias habilidades y la obtención de conocimientos que de manera paradójica fomentaron un interés por procesos de creación y experimentación con materiales fílmicos e instrumentación supuestamente obsoleta de creación cinematográfica. La reflexión general giraba en torno a cómo el proceder digitalmente obedecía a procesos más industriales (y sus implicaciones) y menos experimentales, pues parecía que no existía una noción crítica del soporte mediante el cual se estaba creando un proyecto artístico y mucho menos una conciencia material de lo que se estaba trabajando. Lo importante entonces era contar una historia, delimitando así todos los alcances que podía tener el cine a uno solo: el narrativo.

Sin embargo, todas las ventajas del uso de la tecnología digital no deberían estar en contra o de anular el uso de lo analógico y mucho menos en el ambiente académico de enseñanza que es justo el espacio en donde se debe fomentar la reflexión crítica sobre cómo la creación cinematográfica se puede ver apoyada por ambas formas, lo digital y lo analógico.

El auge de la producción audiovisual en esta época crece exponencialmente, desde el material generado para la elaboración de películas hasta los materiales de las cámaras en los autos, en los celulares, las tablets, las computadoras, la televisión, las cámaras de vigilancia, las utilizadas en las guerras y una larga lista que cada vez crece más; ante este contexto en donde cada vez hay más imágenes, no suena descabellada la idea de la ecología de imágenes.

Ya desde los años 70 Susan Sontag mencionaba: “La razón última de la necesidad de fotografiarlo todo reside en la lógica misma del consumo. Consumir implica quemar, agotar; y, por lo tanto, la necesidad de reabastecimiento (...) Si acaso hay un modo mejor de incluir el mundo de las imágenes en el mundo real, se requerirá de una ecología no solo de las cosas reales sino también de las imágenes”.¹⁰ Joan Fontcuberta también reflexionará sobre esto y dirá: “En estas circunstancias de absoluta saturación icónica, ¿por qué seguimos fotografiando?, ¿por qué llevar las imágenes hasta esa proliferación infinita?”.¹¹ Al igual que Serge Daney: “hemos quedado ciegos ante la hipervisibilidad del mundo. De tanto ver ya no vemos nada: el exceso de visión conduce a la ceguera”¹²

¹⁰ (Susan Sontag, Sobre la fotografía, 2013)

¹¹ (Joan Fontcuberta, la cámara de Pandora, 2015)

¹² (Citado por Fontcuberta Joan, La cámara de Pandora, 2015)

Pensar sobre las imágenes necesarias supera los alcances de este ensayo, pero que no podía quedar fuera de la reflexión puntual, aunque sea a modo de detonante para reflexiones futuras.

La tecnologización de la vida democratizó el acceso al cine de modo que ahora cualquier persona que cuente con un mínimo de equipo de producción audiovisual podría hacer una película, y es justo esta posibilidad la que hace cada vez más necesaria a una escuela de cine, no para fomentar la indiscriminada producción audiovisual sino para pensar en conjunto de una manera más crítica cómo y por qué hacemos imágenes.