

El cine digital en Chile y Latinoamérica: genealogías de un cambio en la cultura audiovisual del nuevo milenio¹

Digital Cinema in Chile and Latin America: Genealogies of a Change in the Audiovisual Culture of the New Millennium

O cinema digital no Chile e na América Latina: genealogias de uma mudança na cultura audiovisual do novo milênio

CAROLINA GAINZA CORTÉS, Universidad Diego Portales, Santiago, Chile (carolina.gainza@udp.cl)

WOLFGANG BONGERS, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile (wbongers@uc.cl)

RESUMEN

En este artículo buscamos revisar hitos del cine digital latinoamericano y chileno que experimentan con las tecnologías digitales, con énfasis entre los años 2000 y 2017. Sostenemos que la principal transformación se observa en la ruptura con la linealidad y las nuevas formas de interacción con el usuario/espectador, lo que deriva en una experiencia estética diferente. Así, nuestro recorrido transita desde la transmedialidad y las diferentes formas de remediación, donde el elemento principal de experimentación es el propio medio, hasta obras audiovisuales que experimentan con el lenguaje de código para obtener obras que son imposibles de trasladar a los formatos antiguos.

Palabras clave: cine latinoamericano; cine chileno; formatos; tecnologías digitales; cine digital; estéticas.

ABSTRACT

This article aims to review some works of Latin American and Chilean digital cinema, with emphasis between 2000 and 2017. We propose that the main transformation takes place in the rupture of linearity and new forms of interaction with the user/spectator, which results in a different aesthetic experience. We will go from transmediality and different forms of remediation, where the main element of experimentation is the medium itself, to audiovisual works that experiment with code language to create works that cannot be translated to previous formats.

Keywords: Latin American cinema; Chilean cinema; formats; digital technologies; digital cinema; aesthetics.

RESUMO

Neste artigo procuramos revisar o contexto do cinema digital latino-americano e chileno e suas experiências com as tecnologias digitais, com ênfase entre os anos de 2000 e 2017. Argumentamos que a principal transformação pode ser observada na ruptura com a linearidade e as novas formas de interação com o usuário/espectador, que resulta em uma experiência estética diferente. Assim, este trabalho transita a partir da transmediação e diferentes formas de remediação, em que o elemento principal de experimentação é o próprio meio, até obras audiovisuais que experimentam com a linguagem de código para obter obras que são impossíveis de serem veiculadas em formatos antigos.

Palavras-chave: cinema latino-americano; cinema chileno; formatos; tecnologias digitais; cinema digital; estéticas.

Forma de citar:

Gainza Cortés, C. & Bongers, W. (2018). El cine digital en Chile y Latinoamérica: genealogías de un cambio en la cultura audiovisual del nuevo milenio. *Cuadernos.info*, (43), 19-30. <https://doi.org/10.7764/cdi.43.1476>

INTRODUCCIÓN. CINE EN LA ERA DIGITAL

Los dispositivos computacionales y las tecnologías digitales han generado la aparición, durante los años noventa y en el nuevo milenio, de formas inéditas de producción audiovisual que han cambiado el estatus y la circulación de la imagen cinematográfica y los modos de recepción en el cine contemporáneo (La Ferla, 2009; Carlón, 2016; Comolli & Sorrel, 2016). A partir de esta situación, las preguntas que guían este trabajo son las siguientes: ¿Cuál es la condición de la imagen cinematográfica en la era digital? ¿Cómo los dispositivos digitales afectan la experiencia estética del sujeto? ¿Qué características podemos identificar en el cine digital en el contexto latinoamericano y chileno?

Prácticamente toda la producción cinematográfica pasa hoy por algún procedimiento digital. Desde hace varios años, el formato común es el DCP (*Digital Cinema Package*), y el celuloide (en formatos de 35 mm, 16 mm, 8mm, Super8) se ha convertido en una materialidad anacrónica del cine para aficionados. De manera general, los territorios audiovisuales a los que se dedican los estudios del libro editado por Jorge La Ferla y Safia Reynal (2012) se han diversificado e hibridizado de tal manera que podemos identificar múltiples expansiones del cine hacia otros formatos, soportes y medios. Es un fenómeno que se inicia en los años sesenta y que encuentra un primer abordaje teórico importante en las reflexiones de Gene Youngblood en su libro *Expanded Cinema* (1970). En la era digital se intensifican y aumentan los procesos expansivos y de remediación entre los medios analógicos y digitales (Bolter & Grusin, 2000). En este trabajo, nos interesan principalmente las obras en las que el formato digital genera lenguajes propios que permiten delinear características específicas del cine digital. Nos referimos a un tipo de cine en el que las tecnologías y plataformas digitales son utilizadas como elementos creativos que producen una estructura imposible replicar en formatos anteriores. Por ejemplo, el cine en tres o cuatro dimensiones, donde ocurre una transformación del estatus de la imagen y de la experiencia del espectador; el cine interactivo, donde es posible potenciar experiencias participativas; las animaciones, quizás el primer ámbito donde lo digital tuvo efectos importantes, y el cine de realidad virtual, donde la experiencia del sujeto apunta a otra vivencia corporal para el espectador, más allá del cine tradicional. A partir de estas observaciones, consideramos tres dimensiones principales en la caracterización del cine digital contemporáneo: la interactividad, la hipertextualidad y la transmedialidad.

Estas características necesariamente refieren a un cine que involucra activamente a la audiencia. Más allá de interpretar las obras, los sujetos son invitados a explorarla y afectarla materialmente. Como señala Arnau Gifreu (2013): “El medio digital permite la interactividad, pero no es solo una interactividad cognitiva, como por ejemplo en el caso de un libro o una obra teatral” –y agregamos, o como en el caso de una película– “sino también física: en este nuevo escenario, el usuario no solo tiene derecho a tomar decisiones, sino que es invitado a hacerlo” (p. 24). En este sentido, la historia o narrativa que se presenta no es fija, sino que las características del formato digital potencian el desarrollo de una narrativa que puede ser intervenida por el usuario/espectador mediante distintos niveles de participación.

Por otra parte, el formato digital, tal como plantea Lev Manovich (2005), permite una mayor manipulación de las imágenes cuya estructura y apariencia están basadas en procesos computacionales, lo cual afecta no solo su materialidad, sino que también las formas de representación y la narratividad. Así, en el cine digital nos encontramos con narrativas fragmentadas, no lineales y linkeadas en la web, donde el usuario es interpelado a construir la suya propia, afectar materialmente a las obras y explorar los diferentes enlaces, así como experimentar la inmersión que provocan ciertas técnicas digitales.

En este sentido, nos referimos al concepto de estética digital (Gainza, 2016, p. 239), donde la experiencia estética pasa por la posibilidad de manipulación de la obra, en distintos niveles de participación, que van desde tener algún control en el progreso de la obra, la experiencia de inmersión, hasta la posibilidad de contribuir en su construcción. La manipulación es posible por las características del lenguaje digital: dada su condición algorítmica y discreta, permite la reproductibilidad y la generación de copias idénticas. Esto explica el auge de los *remixes*, *samplings* y todo tipo de intervenciones y copias de imágenes, videos, textos, entre otros (Manovich, 2005, p. 72). Gainza (2016) considera que la condición extendida de las obras digitales –fragmentadas, no lineales y linkeadas– junto a las formas de manipulación de los artefactos culturales en la era digital (que denomina *hackeo cultural*) constituyen dos elementos que definen la experiencia estética digital. Esta provoca en los sujetos un deseo de participación a partir de la experiencia interactiva, y, además, se vincula a los usos creativos de las nuevas tecnologías a través de la posibilidad de

intervención del lenguaje de código. En este último punto, las tecnologías digitales adquieren nuevos significados culturales.

En este artículo buscamos realizar un recorrido por la experimentación con las tecnologías a partir de la revisión de hitos mundiales, pasando por el cine digital latinoamericano, para llegar al cine digital chileno. En esta genealogía, exploratoria y no exhaustiva, el lector podrá identificar distintas formas de experimentación con las tecnologías digitales, desde la transmedialidad y las remediaciones, donde el elemento principal de experimentación es el propio medio, hasta producciones audiovisuales que experimentan con el lenguaje de código para obtener obras que son imposibles de trasladar a los formatos antiguos.

MARCO TEÓRICO. LA SITUACIÓN TRANSMEDIAL

El Arca rusa (2002), de Alexandr Sokurov, *Las maletas de Tulse Luper* (2003, 2004 y 2005), de Peter Greenaway, y *Star Wars II. El ataque de los clones* (2002), de George Lucas, son, a escala mundial, tres proyectos cinematográficos emblemáticos que muestran, al comienzo del nuevo milenio, usos muy diversos de las tecnologías digitales como nuevos modos de producción cinematográfica; las primeras dos en el ámbito del cine arte, la segunda en el cine hollywoodense. El film de Sokurov, sin salirse del formato tradicional del cine para salas, consiste en un único plano secuencia filmado durante 96 minutos en el Museo del Hermitage de San Petersburgo, usando una *steadicam* Sony HDW. Al convertir la luz en bits, toda la información visual va directo a un disco duro, y el control del proceso de la producción y de la edición de las imágenes es inmediato y no posterior a la filmación. Este film del director ruso, en el que el cine digital logra remediar y fusionar teatro, artes plásticas, arquitectura y música clásica en una puesta en escena compleja y vertiginosa, dispone de orquestas sinfónicas y de 2000 actores que pueblan las más de 30 salas del museo por las que deambula la cámara, que durante el baile final se convierte en un personaje más, y que va acompañada por un narrador fantasma que cuenta varios episodios de la historia de Rusia.

El galés Greenaway, uno de los más notorios defensores contemporáneos de las nuevas formas de hacer cine expandido en la línea de Youngblood, dice que “podemos hacer un postcinema, un postcine que sea interactivo y un cine que sea multimedia, un cine que

seduzca tus ojos y tus oídos, y que ignore los demás sentidos tuyos” (“Peter Greenaway dice que el cine de hoy”, 2008). La aparición del control remoto en el uso individual de la TV en los años ochenta es para Greenaway un primer síntoma central del auge de la interactividad en la producción audiovisual. *Las maletas de Tulse Luper* es un proyecto expandido y transnacional que cuenta con tres largometrajes, una serie de televisión, instalaciones museísticas y plataformas interactivas en la web. En constelaciones complejísticas y surrealistas, cuenta la historia de un escritor viajero-prisionero y sus 92 maletas. Eduardo Russo (2009), en un estudio sobre las transformaciones del cine contemporáneo, comenta la postura de Greenaway –y también de otro gran pionero, el francés Chris Marker– respecto del cine expandido en la era digital, y señala el significado que tienen los nuevos medios como potencial de expansión en la búsqueda de nuevas estéticas de la imagen digital; búsquedas que encontramos tanto en el cine experimental y expandido como en las artes audiovisuales contemporáneas.

Por otra parte, y en un polo opuesto a las experimentaciones estéticas, megaproducciones industriales como *Jurassic Park* (1993), *Toy Story* (1995), *Star Wars* (1999-2019) y *Harry Potter* (2001-2011) viven de los efectos especiales generados por las nuevas tecnologías y por los trabajos de posproducción. Estos y muchos otros proyectos realizados alrededor de 2000 inauguran otra trama de la era transmedial, en la que los productos narrativos migran entre distintos formatos audiovisuales con base en tecnologías digitales: series en cine, series TV, videojuegos, VJs. “El cine digital”, comenta Ángel Quintana (2011), “se ha consolidado como un cine híbrido que mezcla la imagen generada por ordenador con la imagen capturada de la realidad”. (p. 108). Esto permite ofrecer productos muy diversos en el mercado audiovisual y transmedial, pero, como señala Quintana, el espectáculo cinematográfico contemporáneo recicla en gran medida fórmulas clásicas de relato; el éxito comercial de la “creación mediante cuerpos artificiales, paisajes cibernéticos, luces sintéticas y efectos apabullantes” contrasta con que “sus propuestas en muchos casos ponen en evidencia un claro fracaso estético” (p. 115).

En estas nuevas circunstancias de producción, como señala Hjarvard (2013), mientras que los medios analógicos podían asociarse a formas centralizadas de mediación y control social, los digitales crean nuevas *agencias* (agencias) y permiten accesos y usos más individualizados. Lo que parece relevante aquí es el

énfasis en la materialidad de los medios y su capacidad de construir realidades sociales. No son identificados como formas de mediación y transmisión de mensajes y códigos establecidos desde patrones ideológicos identificables. La mediatización digital genera agencias complejas cuyo análisis va más allá de una crítica de la sociedad consumista y capitalista en la que vivimos. Como sostienen Bolter y Grusin en su libro sobre los procesos de remediación entre medios analógicos y medios digitales, “así como no hay nada previo al acto de mediación, también hay un sentido en el que toda mediación remedia lo real. La mediación es la remediación de la realidad, porque los medios son reales y porque la experiencia de los medios es el tema de la remediación” (2000, p. 65).

Los medios son objetos reales y forman parte de la realidad que construimos, y, en este sentido, no son vehículos de representación de una supuesta realidad exterior. Ellos mismos construyen realidades –siguiendo en este punto los análisis de Niklas Luhmann (2000)–, articuladas con las realidades construidas por otros sistemas como el económico y el capitalista, indudablemente dominantes en nuestra era hipermediatizada y tecnologizada. Conviene hablar, entonces, de “mediaciones transmediales” (Bongers, 2018, p. 132): los medios digitales de la comunicación audiovisual crean un *sensorium* social y cultural que se basa en la conectividad, la convergencia, la interactividad, la disponibilidad permanente, la programabilidad de cualquier material en códigos numéricos (Manovich, 2005); algunos críticos contemporáneos asocian esta situación a una mutación antropológica que produce nuevas simbiosis entre seres humanos y máquinas (Sadin, 2017; Berardi, 2017).

Otros observadores de esta situación, como Henry Jenkins (2008) y Carlos Alberto Scolari (2013), señalan el nacimiento de una nueva figura social y comunicacional: el *prosumer* (prosumidor), que deja atrás al viejo consumidor de los medios analógicos. Jenkins (2008), con un afán celebratorio que tiende a omitir el comentario crítico, describe la situación de convergencia indicando el

flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas [...]. ‘Convergencia’ es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y aquello a lo que crean estar refiriéndose (p. 14).

En los paisajes mediáticos actuales, cuyos protagonistas son el teléfono móvil y otros artefactos informáticos portátiles, todos somos fotógrafos y cineastas, todos producimos y consumimos contenidos basados en procesos numéricos invisibles que compartimos con otros usuarios en las plataformas destinadas a la difusión y circulación². También Machado (2009) señala las diversas construcciones de sujetos en la era digital. Al sujeto receptor activo e inmerso en los procesos narrativos, el *prosumer* de Jenkins, Machado lo denomina interactivo, agente dominante de la situación participativa. Pero existe también un sujeto anónimo (el sujeto-SE), “un programa de generación automática de situaciones narrativas que dialoga con el primero” (p. 132). Ese sujeto escindido entre humano y programa es un sujeto nacido en la era digital. Dice Sadin (2017):

Poco a poco, quien se disuelve es el sujeto moderno, aquel que había surgido de la tradición humanista e instituido al individuo como un ser singular y libre, *plenamente consciente* y responsable de sus actos. Se desmorona entonces el poder de lo político basado en la deliberación y el compromiso de la decisión, para conceder progresivamente a los resultados estadísticos y a las proyecciones algorítmicas la responsabilidad de instaurar y de *decidir* las elecciones públicas (p. 30).

La situación transmedial genera artefactos y figuras de aparición múltiple en constelaciones hipermediatizadas, lanzados en diferentes plataformas, soportes, formatos y medios, por distintos agentes que participan de la producción, circulación y recepción de estos artefactos. Scolari (2013), con un tono más crítico, recurre al concepto de *intertextual commodity* (mercancía intertextual) y lo aplica a las narrativas transmedia que son “estrategias de las industrias culturales para captar las nuevas audiencias” (p. 26). Se trata de “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013, p. 46). Son estos consumidores, *prosumers* o interactivos que pierden, según Sadin, su capacidad de tomar decisiones políticas conscientes, y ya no son sujetos plenamente libres. Queda una duda incontestable por el momento: ¿Hasta qué punto las mutaciones y las transformaciones de las nuevas agencias entre seres humanos, tecnologías y máquinas nos permiten hacer evaluaciones y pronósticos plausibles sobre la evolución humana?

ANTEDECENTES. CINE DIGITAL LATINOAMERICANO: EXPERIENCIAS PIONERAS

Antes de presentar una muestra de cine digital chileno, queremos mencionar algunas experimentaciones pioneras con la tecnología digital a nivel latinoamericano. El videoartista chileno Juan Downey es, a nivel regional, uno de los referentes más destacados del cine y video experimental. Desde los años setenta, su obra se caracteriza por un grado notable de reflexión y experimentación sobre los nuevos formatos y medios audiovisuales, y, como señala Pérez (2016), comparte varios rasgos con las experimentaciones y poéticas cinematográficas de Raúl Ruiz en esos mismos años. En el marco de *El Ojo Pensante*, su autobiografía filmada en varios episodios, resalta J.S. Bach (1986), obra que fue grabada en un *video disc* con acceso programado para la intervención del espectador/interactor. Es un proyecto que antecede en un par de años al CD-ROM *Immemory* (1998), de Chris Marker, obra que permite y exige la intervención y elección de los contenidos ofrecidos en el disco (fragmentos de textos, películas, audios, etc.) por parte del interactor al crearse una ruta propia al navegar por estos artefactos. El trabajo de Downey está disponible en la web y en copias digitalizadas, pero solo el *video disc* original —ya una tecnología obsoleta como el CD-ROM de Marker— permite el juego interactivo de intervención en el orden de la(s) historia(s).

Otro proyecto singular en varios planos es *Perón, sinfonía del sentimiento*, una historia monumental del peronismo, del cineasta argentino Leonardo Favio. Fue realizado durante seis años, entre 1994 y 1999, montado exclusivamente con material encontrado en diversos archivos, que el director, a través de procesos de digitalización y aplicaciones de programas de software, interviene y mezcla con pinturas y dibujos de artistas plásticos que generan efectos poéticos³. *Perón* es un documental excesivo, de 340 minutos de duración, poco apto para su distribución y exhibición en salas. De hecho, en los créditos se habla de una miniserie, formato destinado a la transmisión televisiva, y que, con la reedición en DVD en 2009 y su presencia en sitios de Internet, se inserta en otras lógicas de circulación. Con motivo de la reedición de 2009, Favio cuenta en el diario Página 12:

Quando la terminé, decidimos que no era una película para los cines. La sacamos en video, la vendimos en los kioscos y la pasamos en centros barriales, en sindicatos. En barrios muy humildes ponían el cartelito: 'Hoy *Perón*, empanadas, vino'. Ahí veían la película y discutían los militantes (D'addario, 2009).

La realización del documental coincide no solo con la primera fase del Nuevo Cine Argentino de los años 90, con cuyos postulados estéticos Favio no comparte prácticamente nada, sino también con la revolución digital de esa década y la introducción de las nuevas tecnologías en la producción cinematográfica. Los nuevos procedimientos, sin embargo, sorprenden a Favio que cuenta su nueva experiencia de la siguiente manera:

El que sabe maneja. Pero fue duro. Primero, el operador me pasaba rápido las imágenes y yo decía 'no, vos pasámelas como si fuera una moviola, porque si no, no entiendo nada. ¿Vos qué ganás con demostrarme que sos rápido? Yo ya sé que sos rápido. Vos pasámelo lentito, porque vos sabes que soy lento'. Así fue como empecé y después ya tomé dominio de todo eso. Pero no fue fácil (Noriega, García, Schwarzböck, & Vilegas, p. 5).

Favio expresa su asombro frente a la técnica digital, pero también relata su paso del cineasta tradicional al operador y editor de imágenes digitales. En la misma entrevista que le hace *El amante* en 1999, marca la diferencia del trabajo frente al monitor, en contraste con el rodaje del cine que había hecho antes. En vez de salir a la calle a filmar, ahora, con la computadora y su programa de edición, se dedica a reordenar, reestructurar, manipular y reconfigurar las imágenes encontradas en varios archivos nacionales para contar su versión épica de la historia argentina reciente. Las energías creativas, por así decirlo, pasan de la búsqueda y fabricación de imágenes inéditas al reordenamiento de imágenes ya existentes.

En algunos films de ficción producidos alrededor de 2000 en Latinoamérica, la introducción de las tecnologías digitales en la filmación y edición sirve para elaborar nuevas formas de producción, nuevos lenguajes y efectos especiales. El argentino Fernando Spiner produce *La sonámbula* (1998), uno de los pocos representantes de ciencia ficción cinematográfica del país. Muchos escenarios del film son diseñados por el computador y producen un efecto de extrañamiento que sintoniza con el relato. El mexicano Arturo Ripstein filma en digital *Así es la vida* (2000), una versión del mito de Medea en pleno centro de la Ciudad de México. Es una de las experimentaciones más interesantes con el formato en la región, inspiradas en la cámara móvil de video utilizada en los proyectos de Dogma 95. Ripstein enfatiza en esta obra la diferencia en la materialidad de lo digital que produce más inmediatez y crudeza; busca nuevas texturas y lenguajes para crear una nueva poesía cinematográfica digital.

El film, evidentemente, produce efectos táctiles todo el tiempo, genera sensaciones de encierro, de un voyeurismo directo y sin distancia, con una cámara que se mueve por los espacios siempre en busca de la tragedia.

En Chile destaca el caso de *L.S.D. Lucha social digital* (2000), del actor y director chileno Boris Quercia, la primera película chilena filmada enteramente en digital, presentada en el Festival de Valdivia en su edición 2000. Lo interesante del proyecto es, en primer lugar, la insistencia del director, expresada en varias entrevistas, sobre la facilidad del manejo de las cámaras digitales que permite realizar una filmación de bajo costo y sin mayores complicaciones técnicas. En segundo lugar, destaca la potencialidad del carácter inconcluso de la obra: las proyecciones ante un público crítico pueden llevar a transformar el producto en ediciones posteriores del material, realizadas con el ordenador.

Hay otros ejemplos pioneros de experimentación con lo digital, como *Pachito Rex, me voy pero no del todo* (2001), del mexicano Fabián Hofman, película en la que se pone en escena una curiosa y cómica candidatura presidencial, al introducir y mezclar escenas editadas por el computador que generan distorsiones y efectos especiales. Podemos concluir este pequeño recorrido diciendo que en los casos de Favio, Spinner, Ripstein, Quercia y Hofman, en analogía con el proyecto de Sokurov, destaca la experimentación con la materialidad y los formatos digitales que permiten la construcción de nuevas imágenes y nuevas poéticas transmediales, fenómeno acompañado por tendencias similares en el cine industrial que busca en primer lugar nuevos efectos especiales. Por otra parte, Downey representa la línea del cine y video expandido que observamos también en los proyectos de Peter Greenaway y Chris Marker.

Para cerrar este apartado, queremos mencionar un proyecto de cine expandido del año 2017, en el que destaca una estética digital diferente, inédita a nivel latinoamericano: la cine-instalación de Alejandro González Iñárritu, *Carne y Arena* (2017). Fue premiada en el recién pasado 70avo Festival de Cannes, luego de haber sido exhibida en la Fondazione Prada en Milán, en el Centro Cultural de la Universidad de Tlatelolco en Ciudad de México y en Los Ángeles County Museum of Art (LACMA). Actualmente se encuentra en exhibición en Washington D.C. Se trata de una obra audiovisual para ser experimentada de forma inmersiva a través de técnicas de realidad virtual. Su duración es de seis minutos y medio y permite al espectador –denominación que parece no funcionar en este

tipo de proyección– sumergirse en la experiencia del migrante. González Iñárritu (2017) señala en el sitio web de la película:

Mi propósito era experimentar con la realidad virtual para explorar la condición humana en un intento de romper la dictadura del encuadre dentro del cual las cosas simplemente se observan y reivindicar un espacio que permita al visitante vivir la experiencia directa de caminar con los pies de la persona migrante, ponerse en su piel y llegar hasta su corazón (párr. 4).

Así, la experiencia del cine se modifica completamente. Las tecnologías digitales poseen otro lenguaje, al que parece hacer referencia González Iñárritu en su descripción, del cual busca apropiarse. Los visitantes no pueden seguir siendo llamados espectadores, porque su rol no consiste en observar una pantalla. O, si no queremos caer en la dicotomía pasivo-activo, en el cine tradicional el espectador juega un rol activo en la generación de significado, pero no participa de la película. Por el contrario, en la película-instalación de González Iñárritu, los visitantes son instados a vivir una experiencia en primera persona, donde no solo interpretan y generan significados, sino que realmente actúan y forman parte de lo que se cuenta. Lo anterior se vincula a la experiencia estética digital que propone Gainza (2016), descrita al comienzo de este artículo, uno de cuyos elementos más importantes es la interactividad que posibilitan las tecnologías digitales. En el caso del cine digital, el placer de la experiencia no se encuentra en la contemplación de las imágenes en movimiento o la creación de significado, sino que se vincula más fuertemente a la posibilidad de participar y de tener un rol en el desarrollo de la historia.

ANÁLISIS DE CASOS DE ESTUDIO. CINE DIGITAL CHILENO: TRANSFORMACIONES Y NUEVAS EXPERIENCIAS

Por supuesto, la instalación interactiva de González Iñárritu constituye una culminación de la experimentación con el formato digital en el cine expandido de América Latina. Para acercarnos ahora a las experiencias chilenas, nos referimos a la investigación desarrollada por Carolina Gainza⁴, en la que se recopiló ocho obras audiovisuales chilenas que experimentan con las tecnologías digitales. Entre ellas quisiéramos comentar cuatro: *Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso*, *Quiipu*, *V.O.S.E.* y *MAFI*. La primera corresponde a un largometraje hipertextual y las otras tres pertenecen al ámbito del documental interactivo.

Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso (2006) es un largometraje dirigido por Leonardo Medel y que circuló en formato CD. La película presenta como eje central la historia de Miguel, un profesor universitario que mantiene una relación con Lucía, su alumna, hasta que su hija los descubre. Sin embargo, esta historia central se ramifica en sus posibilidades, existiendo múltiples desenlaces y combinaciones de las escenas. Esto ocurre porque la película está programada para que, cada vez que ponemos el CD, accedamos a una versión diferente de la historia. En este sentido es que puede ser definida como ficción hipertextual, por sus múltiples ramificaciones. Cada vez que se inicia la película se generan aleatoriamente diversas líneas narrativas, configurando hasta tres millones de versiones distintas.

Claramente esta película no podría ser presentada en la pantalla grande porque fue pensada para ser vista en un formato digital, tanto por su estructura hipertextual como por el nivel de interacción que requiere de los espectadores/usuarios. Esta es una de las características principales de lo que entendemos por cine digital, que refiere a un tipo de experimentación audiovisual en que tanto las tecnologías digitales como las plataformas digitales (web, redes sociales) son utilizadas como elementos creativos que producen una estructura que no es posible de replicar en el formato anterior. Si bien este largometraje existe en formato CD, el lenguaje digital permite implementar una estructura ramificada, donde el espectador puede acceder a una obra que, en cada proyección, jamás será la misma.

Aunque en esta obra el rol del espectador no cambia, ya que no puede interferir en el desenlace, lo que sí se modifica es la experiencia, dado que no existe una secuencia de acontecimientos o final únicos. Sin embargo, a diferencia de la experiencia colectiva que implica la sala de cine en el cine tradicional, que dialoga con la interpretación individual, la experiencia que representa *Papá* se queda exclusivamente en lo individual. En este sentido, observamos una especie de fetiche con la experimentación tecnológica que pierde de vista la relación con el espectador y lo sitúa en un nivel de consumo. La problemática que despierta esta experiencia es la del producto realizado a la medida del consumidor, quien percibe la experiencia ilusoria de estar eligiendo en un contexto donde sus elecciones se encuentran limitadas por el control de quien programa, en este caso, escenas predeterminadas. En este sentido, al analizar la operación que se realiza en esta película, hace sentido la crítica de Manovich (2005): “Los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos con la

estructura mental de otra persona. Si el espectador cinematográfico, hombre o mujer, codiciaba y trataba de emular el cuerpo de la estrella de cine, al usuario del ordenador se le pide que siga la trayectoria mental del diseñador de los nuevos medios” (p. 109).

A diferencia de lo anterior, el género que abordaremos ahora –documental interactivo– no se limita solo a experimentar con el lenguaje digital o el medio. Este es quizás el género que más ha experimentado con los lenguajes y medios digitales, para generar, entre otras cosas, una experiencia colectiva y, en varios casos, colaborativa, de la documentación de lo real desde el audiovisual. En cuanto a su definición, si bien se trata de una discusión contemporánea donde no existe unanimidad sobre sus alcances, podemos encontrar algunos elementos que diferencian al documental interactivo de otras formas documentales. Sandra Gaudenzi (2014) señala que “cualquier proyecto que comience con la intención de documentar la realidad y lo haga usando tecnologías interactivas digitales puede ser considerado un documental interactivo” (p. 282). A esto agrega que se trata de una nueva forma de documental que utiliza la interactividad para posicionar al usuario dentro del mismo documental, lo cual demanda que el usuario “juegue un rol activo en la reconstrucción, representación y negociación de los hechos que desea transmitir” (p.282). En esta definición coincide con la propuesta de Arnau Gifreu (2013) que señalamos en páginas anteriores: no es suficiente que el usuario interprete la narrativa, sino que debe intervenir físicamente en ella. Gaudenzi (2014) señala que del tipo de intervención que realice el usuario se desprenden diferentes tipos de documentales interactivos, como el docu-web, el docu-game, el documental colaborativo, o el documental educativo, entre otros.

Cuando Gaudenzi afirma que el documental interactivo representa una nueva forma de documental se refiere a que este no constituye una evolución del documental tradicional. Gifreu (2013) profundiza en este aspecto, al señalar la insuficiencia del criterio evolucionista para dar cuenta de las características particulares del documental interactivo. El autor es enfático al señalar que sus características lo convierten en una nueva forma de dar cuenta de la realidad desde el audiovisual de no ficción. Estas características son: pérdida de control por parte del director sobre el flujo de la obra, lo cual lo sitúa en un rol asistencial respecto del interactivo; narrativa interactiva, no lineal, hipertextual y multimedia, que se traduce en un “esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo” (Gifreu, 2013,

p. 156); un usuario que toma decisiones y que se vincula con la obra en un nivel interpretativo y físico a la vez, lo cual lo transforma en un interactor, participante y que contribuye activamente al desarrollo del documental; finalmente, se trata de un sistema que puede cambiar constantemente en la relación tanto con el medio como con los usuarios.

En la recopilación realizada por Gainza es posible observar que la mayoría de las obras corresponden a este género (web, cultura digital Chile). *Quipu* (2015) es quizás uno de los que más da cuenta de las características mencionadas anteriormente. Se trata de un documental interactivo dirigido por María Ignacia Court y Rosemarie Lerner, ambas fundadoras de Chaka Studio, colectivo interdisciplinario que produjo el proyecto *Quipu*. Este tiene como eje dar visibilidad a los testimonios de mujeres y hombres esterilizados en Perú durante el gobierno de Fujimori. Los testimonios de los afectados que fueron recogidos llegan a un archivo web, a través de una línea telefónica habilitada en los lugares en los que habitan. Por otra parte, los usuarios pueden interactuar dejando sus propias opiniones y testimonios. El *Quipu*, sistema de nudos realizados en cuerdas utilizado por los Incas para transmitir mensajes, constituye una metáfora de las redes que se crean mediante la interacción entre los mensajes de los afectados, sus comunidades y los usuarios que escuchan y comparten estos mensajes, así como la interacción entre todos estos actores a través del sistema de comunicación generado en el proyecto.

En *Quipu* podemos apreciar la apropiación del lenguaje digital en relación con las redes que crean, pero también en el ámbito audiovisual, en el sentido de permitir que sean las propias voces de los afectados quienes cuenten su historia. Se trata de un documental que, por el nivel de interacción que presenta, no sería posible de realizar en un formato que no sea el digital. Por otra parte, las tecnologías y las redes sociales adquieren otro significado, al ser utilizadas para visibilizar las problemáticas de una comunidad marginada y de sujetos abusados y desplazados de los espacios de poder.

V.O.S.E (2014), dirigido por Rosario González, aprovecha la característica manipulable del lenguaje digital como elemento para involucrar a los usuarios/operadores que visitan este documental web interactivo. Para acceder al documental completo el visitante debe hacer click en el link explorar que se encuentra al centro de la pantalla de inicio, en la esquina inferior derecha. Otra forma de explorarlo es a través del menú de

la esquina inferior izquierda, donde el usuario puede elegir su propio camino para ver los distintos recursos.

El juego que se realiza con los subtítulos invita a los visitantes a hacerse conscientes de la relación que existe entre las palabras y los significados que adquieren las imágenes. Al intervenir los subtítulos, se juega con la idea de la intervención del significado, donde efectivamente las imágenes adquieren diferentes sentidos a partir de la interpretación que tanto los entrevistados –como Céline Pimentel y Enrique Vila-Matas– y los usuarios hacen de ellas. Los usuarios pueden subtítular GIFS y compartirlos, siendo llamados a colaborar interviniendo las imágenes cinematográficas a partir de lo que estas les evocan. En cierto sentido, podemos interpretar el juego como una puesta en escena del sujeto-SE, del cual habla Machado (2009), un sujeto escindido que genera situaciones narrativas y significativas entre humano y programa.

MAFI (2012), *Mapa Filmico de un País*, a cargo de un colectivo sin fines de lucro dedicado al registro documental, busca construir un mapa filmico mediante la captura de imágenes documentales de distintas partes del país. En esta tarea han participado distintos realizadores chilenos y fue pensado como un proyecto especialmente para la web, como señala Josefina Buschmann (2017), directora de contenidos de *MAFI*: “Nace a partir de la idea de audiovisualistas que empiezan a pensar cómo posicionar contenidos cinematográficos en la web, cómo sacar el contenido cinematográfico de la sala de cine, generando obras que permitieran reflexionar sobre la realidad nacional” (p. 1). En la página principal de su web nos encontramos con los registros disponibles en *MAFI*, donde los usuarios pueden explorar los micro documentales de distintas maneras. En la esquina superior derecha pueden navegar por temas y en la franja negra de la izquierda es posible explorar los registros a través de un mapa de Chile.

Si bien la propuesta de *MAFI* en términos audiovisuales no busca experimentar con el lenguaje digital y remedia, en el sentido de Bolter y Grusin (2000), elementos del primer cine, dado que utiliza planos fijos convencionales de aproximadamente un minuto de duración, los usos de lo digital se vuelven relevantes al poner estos registros en la web a disposición de los usuarios, donde las imágenes se superponen y la construcción del cuadro general de la imagen del país queda en sus manos. Como señala Buschmann: “*MAFI* partió con cuarenta planos, y ahora tenemos doscientos cincuenta planos. Quizás, antes era más sencillo de entender, pero ahora es como navegar infinitamente”

(p. 9). En este sentido, las imágenes del territorio chileno se construyen colectiva y colaborativamente, a partir de las distintas formas en que los usuarios las navegan y significan.

En las experiencias del cine y audiovisual digital chileno que hemos recorrido podemos observar que una de las características principales es la ruptura de la linealidad. Esto se acompaña en el documental interactivo de una concepción diferente, más participativa, de la intervención del usuario, el cual es llamado a manipular, interactuar, colaborar y construir el puzzle que estas producciones ponen en sus manos. En las entrevistas a los directores y encargados de estos proyectos, disponibles en culturadigitalchile.cl, podemos apreciar como todos coinciden en que la web y los lenguajes digitales les permiten mayor libertad, tanto en términos de las formas en que se construyen las historias y narrativas a través de las imágenes como en la relación con los usuarios, llamados a afectar las obras no solo en su significado sino que a actuar materialmente sobre ellas y, en el caso de los documentales, a colaborar. En las obras presentadas observamos experiencias audiovisuales híbridas que incluso ponen en cuestión la definición misma del cine. Por otra parte, como señalábamos, involucran activamente a la audiencia y crean un espíritu colectivo y colaborativo. Más allá de interpretar las obras, los sujetos son invitados a explorarlas y a afectarlas materialmente. En este sentido, la historia o narrativa que se presenta no es fija, sino que las características del lenguaje digital potencian el desarrollo de una narrativa que puede ser manipulada por el usuario a través de distintos niveles de participación.

Por otra parte, es interesante que sea el género documental el más propenso a experimentar con el lenguaje digital y que se profile como un territorio fértil de nuevas estéticas y experiencias audiovisuales frente a las producciones industriales que ven a lo digital como un mero instrumento para aumentar el número de efectos especiales y espectaculares. Quizás esta prevalencia del documental en el cine digital en relación con otros géneros tiene que ver con la necesidad de captar una voz, especialmente en el caso de *Quipu*, donde el autor pierde el control sobre la narrativa y su construcción queda en manos de los propios usuarios involucrados. La voz del autor, que cuenta una historia o la dirige, se difumina frente a la aparición de otras voces que cuentan y direccionan ese contar la historia en un acto colaborativo de participación.

Es justamente a esto a lo que se refieren tanto la propuesta de Gainza (2016) respecto de la experiencia

estética de lo digital, cuyos componentes tienen que ver con la ruptura de la linealidad y la posibilidad de intervenir las obras que entrega el lenguaje de código, como las definiciones de documental interactivo de Gaudenzi (2014) y Gifreu (2013). De acuerdo a los ejemplos vistos, el cine digital no puede ser definido solamente como aquel que existe en formato digital. En estos ejemplos hablamos de obras donde el formato digital expresa un lenguaje propio que permite delinear características específicas del cine expandido que utiliza ese lenguaje.

CONCLUSIONES

Al comienzo de este artículo nos planteamos tres preguntas, que refieren a la condición de la imagen cinematográfica, la experiencia estética y cómo esta afecta al sujeto, y las características del cine digital en el contexto latinoamericano y chileno. Partiendo de este último punto, consideramos que –tal como hemos observado en relación con otras tecnologías, como la fotografía, el cine, la radio y la televisión– la adopción del lenguaje de un nuevo medio, parafraseando el título del libro de Lev Manovich (2005), pasa por distintos momentos. En nuestro recorrido por algunos hitos del cine digital latinoamericano es posible observar que en un primer momento la adopción de las tecnologías digitales se concentró en un cambio de formato y en la búsqueda de una nueva poética en la materialidad de la imagen, tanto en el proceso de filmación como en el de postproducción, pero no en una identificación y apropiación del lenguaje particular de las tecnologías digitales. Esto es posible de observar en el cine digital pionero de Favio, Spiner, Ripstein, Hofman y Quercia, que presentamos como ejemplos paradigmáticos.

En lo que podríamos identificar como una segunda etapa, ya en el contexto de experimentación con el lenguaje de los nuevos medios, podemos situar, en el caso chileno, la película de Leonardo Medel y los documentales interactivos que, al incorporar el elemento interactivo y participativo de los interactores, retomando, actualizando y variando algunos proyectos visionarios a nivel regional, como los de Juan Downey, muestran un nivel mayor de experimentación. El cine-instalación de González Inárritu representa, quizás, un tercer momento en los nuevos trabajos con los lenguajes digitales, que inaugura la exploración de nuevos caminos en los cruces entre cine y realidad virtual. Por supuesto, en este recorrido queda pendiente identificar y analizar otros ejemplos latinoamericanos

que permitan asentar estos tres momentos identificados en nuestro recorrido por los nuevos experimentos usando tecnologías digitales en el cine.

En cuanto a la experiencia estética de los sujetos, hemos señalado que estos, en términos de Machado (2009), ya no deberían ser denominados espectadores, sino que más bien interactores. Especialmente en el documental interactivo es posible observar lo que Gainza (2016) denomina estética digital, es decir, la característica interactiva y extendida – hipertextual– que posibilita el lenguaje digital, con especial énfasis en su potencial de ser intervenido por los usuarios. Como señalaban Gaudenzi (2014) y Gifreu (2013), este tipo de obra requiere de un sujeto que participe e intervenga el documental. Esto habla de una estética intrínseca al lenguaje digital, caracterizado por su posibilidad de ser manipulado y que, en este sentido, genera un deseo de participación en los usuarios, quienes buscan intervenir las obras. El caso de *Carne y arena* es paradigmático: los participantes experimentan en primera persona las vivencias de los migrantes que buscan llegar a Estados Unidos, lo cual no es solo una experiencia individual, sino que conecta con una vivencia colectiva del sujeto migrante. En estas obras interactivas, el sujeto se posiciona no como espectador de una realidad, sino que como parte de ella.

En cuanto a la pregunta sobre la condición de la imagen cinematográfica, Jorge la Ferla (2009) señala que lo digital enfrenta al cine “a una realidad en la que, en el mejor de los casos, solo se pueden concebir por

poco tiempo más los procesos tradicionales de rodaje y exhibición” (p. 17). Y Arlindo Machado (2006), en otro texto seminal sobre la situación del cine contemporáneo en el conjunto de los territorios audiovisuales, comenta: “La hibridación y la convergencia de los medios son procesos de intersección, de transacciones y de diálogo; implican movimientos de tránsito y provisionalidad, implican también las tensiones de los elementos híbridos convergentes, partes que se desgarran y no llegan a fundirse completamente” (p. 88). Considerando la situación transmedial y digital, también Ángel Quintana (2011) destaca que “las múltiples mutaciones de la imagen han propuesto una transformación del concepto del audiovisual como sistema de expresión” (p. 167). El cine, desde hace varias décadas, ya no es el medio dominante de producción de imágenes en movimiento. Forma parte de un conjunto de territorios audiovisuales digitales en los que la imagen fragmentada en *bits* produce efectos en el ojo y en la mirada que provocan otro tipo de percepción y experiencia, cuyo estudio se encuentra aún en sus inicios. El cine se ha convertido en un territorio de exploración y experimentación de nuevas materialidades entre lo analógico y lo digital, entre lo individual y lo colectivo, y entre formas tradicionales y novedosas de producción y recepción de las imágenes. En estas circunstancias, transmedialidad, interactividad e hipertextualidad son los conceptos que propusimos aquí para acercarnos a una conceptualización del cine digital contemporáneo en Chile y en América Latina.

NOTAS

1. Algunas de las reflexiones teóricas presentadas en este artículo han sido desarrolladas en el Fondecyt Regular N° 1180771, *Cartografías de la literatura digital latinoamericana*, proyecto financiado por CONICYT y dirigido por Carolina Gainza. El proyecto forma parte del Laboratorio de investigación en Cultura Digital que integran ambos autores de este artículo.
2. En el contexto hipermediatizado y transmedial, el arte puede tener su razón de ser en la reorganización, reinterpretación y reconstrucción crítica de los materiales encontrados en los diversos archivos culturales. Nicolás Bourriaud (2012) llama a este trabajo artístico postproducción: la intervención y la transformación de las imágenes, sonidos y artefactos existentes en una estética relacional que construye nuevas realidades sociales.
3. Mencionemos aquí también el emblemático proyecto audiovisual en formato digital de Jean-Luc Godard, las *Histoire(s) du cinéma* (1989-1998), cuya realización coincide en gran parte con la del documental de Favio sobre *Perón*. En cuatro horas y media y varios capítulos, Godard cuenta la historia (y la muerte) del cine en imágenes y combina la intervención en los archivos del cine con una poesía digital particular. Los dos proyectos son síntomas de las transformaciones del cine producido en la era digital. En todo caso, en los términos de Bill Nichols (1997), el *Perón* es un documental en modo expositivo, mezclado con un modo poético-épico.
4. Investigación financiada por CONICYT, correspondiente a proyecto Fondecyt de Iniciación Cultura digital en Chile: literatura, música y cine, cuyos resultados se encuentran disponibles en <http://culturadigitalchile.cl/>

REFERENCIAS

- Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva* [Phenomenology of the end: Sensibility and connective mutation]. Buenos Aires: Caja negra.
- Bolter, J. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bongers, W. (2018). De las mediaciones a las transmedialidades: repensar el cine en la era (digital) de las telenovelas en Latinoamérica. Dos ejemplos argentinos [From Mediations to Transmedialities: Rethinking cinema in the (digital) era of Latin American soap operas. Two Argentinian examples]. In Asociación Internacional de Hispanistas (Ed.), *Proceedings of the 19th Congress of AIH* (pp. 127-139). Berlin: De Gruyter.
- Bourriaud, N. (2012). *Postproducción* [Postproduction]. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Buschmann, J. (2017, May). *Lo que encuentro interesante en relación al lenguaje web o digital, es que es un lenguaje que funciona para perderse* [What I find interesting regarding the web or the digital is that the purpose of this language is to get lost in it]. Retrieved from <http://culturadigitalchile.cl/wp-content/uploads/2017/12/Josefina-Buschmann.pdf>
- Carlón, M. (2016). *Después del fin. Una perspectiva no antropocéntrica sobre la post-tv, el post-cine y YouTube* [After the end. A non anthropocentric perspective of post-tv, post cinema and Youtube]. Buenos Aires: La Crujía.
- Comolli, J. L. & Sorrel, V. (2016). *Cine, modo de empleo. De lo fotoquímico a lo digital* [Cinema, how to use it. From photochemical to digital]. Buenos Aires: Manantial.
- D'addario, F. (2009, May 16). "Hoy es el momento justo para verla" [This is the exact moment to watch it]. *Página 12*. Retrieved from: <http://www.pagina12.com.ar>
- Downey, J. (1986). *J.S. Bach*. Chile: Juan Downey.
- Gainza, C. (2016). Literatura chilena en digital: mapas, estéticas y conceptualizaciones [Chilean digital literature: maps, aesthetics and conceptualizations]. *Revista Chilena de Literatura*, (94), 233-256. <https://doi.org/10.4067/S0718-22952016000300012>
- Gaudenzi, S. (2014). Interactive documentary. In M. L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (pp. 282- 284). Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo* [The interactive documentary. Evolution, characterization and perspectives of development]. Barcelona: Ediciones UOC.
- González Inárritu, A. (2017). *Carne y Arena* [Meat and sand]. Retrieved from <https://carneyarenadc.com/about>
- Hjarvard, S. (2013). *The mediatization of culture and society*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* [Convergence culture. Where old and new media collide]. Buenos Aires: Paidós.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora* [Cinema (and) digital. Approximations to possible convergences between cinematograph and computer]. Buenos Aires: Manantial.
- La Ferla, J. & Reynal, S. (Comp.). (2012). *Territorios audiovisuales* [Audiovisual territories]. Buenos Aires: Librería.
- Luhmann, N. (2000). *La realidad de los medios de masas* [Reality of mass media]. Madrid: Anthropos.
- Machado, A. (2006). Convergencia y divergencia de los medios [Convergence and divergence of the media]. In J. P. Pereira González, M. Villadiego Prins, & L. I. Sierra Gutiérrez (Coord.), *Industrias culturales, músicas e identidades. Una mirada a las interdependencias entre medios de comunicación, sociedad y cultura* [Cultural industries, music and identities. A gaze to interdependences between means of communication, society and culture] (pp. 73-88). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción* [The subject on the screen. The adventure of the spectator, from desire to action]. Barcelona: Gedisa.

- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* [The language of new media]. Buenos Aires: Paidós.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad* [The representation of reality]. Buenos Aires: Paidós.
- Noriega, G., García, J., Schwarzböck, S., & Villegas, J. (1999, December). El Peronista [The Peronist]. *El amante*, 4-8.
- Pérez, F. (2016). *La imagen inquieta, Juan Downey y Raúl Ruiz en contrapunto* [The disturbing image, Juan Downey and Raúl Ruiz in counterpoint]. Santiago: Catálogo.
- Peter Greenaway dice que el cine de hoy está hecho por y para “iletrados” visuales [Peter Greenaway says that today’s cinema is made by and for visual “illiterates”] (2008, October 10). *La Tercera*. Retrieved from <http://www.latercera.cl>
- Quintana, Á. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital* [After cinema. Image and reality in the digital era]. Barcelona: Acanalado.
- Ripstein, A. (2000). *Así es la vida* [This is life]. Mexico: Wanda Visión S.A.
- Russo, E. (2009). Lo viejo y lo nuevo ¿qué es del cine en la era del post-cine? [The old and the new ¿What about cinema in the era of post-cinema?]. In J. La Ferla (Comp.), *Artes y Medios audiovisuales II, Un estado de situación* [Arts and audiovisual media II, a state of situation] (pp. 26-36). Buenos Aires: Aurelia Rivera Ed./Nueva Librería.
- Sadin, E. (2017). *La humanidad aumentada* [The augmented humanity]. Buenos Aires: Caja negra.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* [Transmedia narratives: when all media count]. Barcelona: Deusto.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co.

SOBRE LOS AUTORES

Carolina Gainza, socióloga y máster en Estudios Latinoamericanos de la Universidad de Chile y doctora en Lenguas Hispánicas y Literatura por la Universidad de Pittsburgh. Actualmente es profesora asistente de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales. Dirige el proyecto Fondecyt Regular *Cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana* (2018- 2021) y participa como coinvestigadora en otros proyectos relacionados con la cultura digital.

Wolfgang Bongers, doctor en Literatura e Intermedialidad por la Universidad de Siegen, Alemania. Actualmente es director de Investigación y Posgrado y profesor asociado de Literatura y Cine en la Facultad de Letras, Pontificia Universidad Católica de Chile. Coordina y dirige proyectos nacionales (Fondecyt) e internacionales de investigación sobre el impacto de los medios audiovisuales en el campo cultural latinoamericano y sobre la relación entre archivos y memorias del siglo XX y XXI.