

# Transcinemas en Brasil<sup>1</sup>

## Análisis de los dispositivos y contra-dispositivos

Daniel Gonzalez Xavier

Facultad de Filosofía y Humanidades  
Universidad Nacional de Córdoba

### Resumen

El presente texto es la primera de cuatro partes de un trabajo investigativo sobre transcinemas. Nos referimos a transcinemas como un conjunto de interdiscursividades, performatividades artísticas y flujos poéticos audiovisuales, que configuran nuevas relaciones escópicas y evidencian problemáticas contemporáneas vinculadas con la producción social, artística y cultural. Pretendemos reflexionar sobre la producción relacionada con el concepto de transcinemas en el contexto brasileño con enfoque no sólo en las prácticas actuales artísticas y teóricas sino también en los antecedentes oriundos de las instalaciones de arte, video–instalaciones interactivas y las pioneras e históricas experimentaciones en el campo

### Palabras clave:

Transcinemas, contexto brasileño, cine contemporáneo, dispositivos, contra–dispositivos.

1. Este trabajo tuvo su origen inicial en el marco del Seminario de Doctorado «Poéticas transmediales y nuevas tecnologías. La construcción del espacio crítico latinoamericano», a cargo de la Prof. Claudia Kozak, Universidad Nacional de Córdoba.

del cine–expandido. Este ensayo está enfocado en las rupturas con los estándares del cine contemporáneo, en las problemáticas de los medios de producción y medios comunicacionales, en las tecno–herramientas, en los sistemas de registros y en los enfrentamientos entre los dispositivos y contra–dispositivos, concepto que vamos construir y abordar prioritariamente. Analizaremos prácticas como las video–intervenciones públicas, el *video–mapping* urbano, las performances remotas vía *streaming*, los eventos de *live cinema*, las obras interactivas para espacios específicos de la vía pública (*site–specific*), las plataformas *online* de microcine–digital, las Zonas Autónomas Temporarias Audiovisuales (TAZ) y en el hibridismo de herramienta/instalación interactiva. Considerando los transcineas como espacios entramados de vocación cinematográfica radicalmente experimental y militante, buscaremos una de las genealogías posibles a través del rescate del borroso marco de la invención del *Cinematógrafo* y de los experimentos con aparatos ópticos y mecánicos que antecedieron y sucederán el marco inaugural del cine.

## Abstract

This text is the first of four parts that constitute an inquiry on transcineas. This concept is intended to designate a set of interdiscursivities, artistic performativities and poetic, audiovisual fluxes that elicit contemporary problems involving social, artistic and cultural productions. We aim to reflect on the production involving the concept of Transcinema in the Brazilian context, focusing not only on contemporary artistic and theoretical practices, but also on the antecedents originated from art installations, interactive video installations and the historically pioneer experiments in the field of expanded cinema. The article focuses on the ruptures from the standards of contemporary

## Keywords:

Transcineas, Brazilian context, contemporary film, devices, counter–devices.

film-making, the problems involving production media and communicational media, technological tools, systems of record and the confrontation between devices and counter-devices, a concept that we shall construct and approach herein. We shall examine practices such as public video-interventions, urban video-mapping, remote performances via streaming, live cinema events (site-specific), digital micro-cinema online platforms, Temporary Autonomous Zones (TAZ) and the interactive tool/installation hybridism. Considering the transcinemas as radically experimental, militant, entwined spaces of cinematographic vocation, responsible for generating and configuring scopic regimes, we shall search one of the possible genealogies through the rescue the blurry mark in which consists the invention of *Cinemascope* and experiments in mechanical, optical devices which anteceded and shall succeed the inaugural mark of cinema.

---

## Introducción

Con este texto pretendemos reflexionar sobre la producción relacionada al concepto de transcinemas en el contexto brasileño. La propuesta es activar un debate que sea referente para definir diferentes prácticas relacionadas con este campo audiovisual transdisciplinario por excelencia. Vemos como fundamental empezar por una investigación a modo de cartografía relacional de la producción de transcinemas en Brasil, enfocada no sólo en las prácticas actuales sino también analizando los antecedentes oriundos del campo de las video-instalaciones

interactivas y las pioneras e históricas experimentaciones interdisciplinarias en el campo del cine-expandido.

En el presente ensayo enfocado en el campo dinámico y fronterizo de los Transcinemas analizaremos concretamente algunas prácticas como las de video-intervenciones públicas, el *video-mapping* urbano, las performances audiovisuales remotas vía *streaming*, los eventos de *live cinema*, las obras interactivas para espacios específicos (*site-specific*) de la vía pública, las plataformas online de microcine-digital, las Zonas Autónomas Temporarias Audiovisuales (TAZ – *Tempo-*

rary *Autonomus Zone*) y el hibridismo de herramientas/instalaciones interactivas.

Este trabajo investigativo está compuesto por cuatro partes; aquí entregamos la primera, en el marco de la evaluación del Seminario de Doctorado «Poéticas transmediales y nuevas tecnologías. La construcción del espacio crítico latinoamericano», a cargo de la Dra. Claudia Kozak en 2011 en la FFyH de la Universidad Nacional de Córdoba.

En esta entrega no vamos a profundizar en las narrativas emergentes, flujos poéticos y en las nuevas estrategias de desarrollo de contenidos culturales. Sólo trataremos de cuestiones narrativas cuando sean indisolubles del análisis de los dispositivos y herramientas de producción.

La primera parte del ensayo está enfocada en las problemáticas de los dispositivos, medios de producción y a las rupturas con los estándares del cine contemporáneo (en todas sus vertientes, como el cine industrial, independiente y incluso los proyectos multiplataformas arraigados en la industria). La definición de «dispositivo» trabajada en aquí está estrechamente relacionada con la construida por el filósofo Giorgio Agamben en su artículo «¿Qué es un dispositivo?»:

Lo que trato de indicar con este nombre es, en primer lugar, un conjunto resueltamente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas

administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas, brevemente, lo dicho y también lo no-dicho, éstos son los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos. (...) por dispositivo, entiendo una especie —digamos— de formación que tuvo por función mayor responder a una emergencia en un determinado momento. El dispositivo tiene pues una función estratégica dominante... El dispositivo está siempre inscripto en un juego de poder.

Asimismo, se hace necesario tejer un análisis de las relaciones entre los dispositivos y los aquí denominados contra-dispositivos, concepto que vamos construir y abordar prioritariamente en este ensayo, y que a título de introducción se podría decir que es un conjunto de tecnologías, medios y estrategias que actúan en las fisuras de los dispositivos hegemónicos. En torno a los contra-dispositivos están las prácticas *outsiders*, *hackers*, inter-comunicacionales, meta-narrativas y de media-táctica que transitan en circuitos posmediáticos virtuales, definiendo un espacio crítico procomún.

### **Introducción al contexto teórico y práctico de los transcinemas en Brasil**

La opción en utilizar la terminología transcinemas en el plural nos ayuda a elucidar que no hay lugar para una

definición específica o paradigmática del concepto, además de acercarnos a la nomenclatura utilizada en Brasil. Debemos referirnos a los transcineas como un conjunto de interdiscursividades, performatividades artísticas y flujos poético audiovisuales que haciendo uso de los contra-dispositivos generan otras formas de socialización, participación, producción y mediación de las subjetividades.

Los transcineas configuran un campo audiovisual transdisciplinario formado por prácticas heterogéneas de vocación cinematográfica y narrativa (en un sentido amplio, fragmentario, no-lineal, antiaristotélico e incluso antinarrativo). Estas prácticas están, por supuesto, vinculadas a la producción de arte y tecnología, pero estos modos de producción no las definen y tampoco las limitan. Los transcineas no están condicionados por un modo de producción específico basado en tecnologías avanzadas. Su condición quimérica y la amplia gama de procesos y formatos que el concepto contempla incluye creaciones de procedencia hacker (de softwares y hardware), recursos de baja tecnología (*low-tech*), *circuit-bending* y en el contexto brasilero asimismo juega un papel importante la *gambiarra*. Este término se refiere a acciones cotidianas que buscan resolver de forma improvisada problemáticas tecnológicas.

*Gambiarra* es una corrección improvisada de un artefacto disfuncional, normalmente

con la intención de combinarlo con otro objeto. Uno de los ejemplos de *gambiarra* más claro es el uso de alambre de metal en las antenas de televisión para compensar las deficiencias en la recepción de la señal. Así como los tradicionales prototipos se creaban sobre la base de las expectativas y de la integridad, las *gambiarra* nacen de la decepción y del fracaso. Por ello, si el prototipo tradicional limita el objeto técnico hacia lo concreto, la *gambiarra* lo abstrae más allá, y al mismo tiempo revela las potencialidades y limitaciones de sus distintas partes. El uno apunta hacia la estandarización industrial; el otro, posindustrial, se aleja de ella. (...) Más allá de la licitud o no de tal proceder (muchas veces las soluciones se hallan al margen de la ley), este modo de hacer las cosas proviene de la verdadera necesidad y de una falta de recursos (Menotti, Gabriel Gonring Gambiarra: *The Prototyping Perspective*).

Aunque sea un tema poco abordado en el contexto académico y extra-académico en Brasil, podemos apuntar una serie de autores que trabajan desde hace algunos años sobre temas directamente o indirectamente relacionados con la nomenclatura y el ambiente creativo que buscamos definir como transcineas. Esta producción teórica fértil, generada por académicos y por creadores, es una importante contribución que sobre todo define un posible punto de partida para empezar a configurar o

descifrar los transcineas. Sin embargo, estas investigaciones apuntan a prácticas artísticas específicas, como son las video–instalaciones interactivas o (apenas) inmersivas que proponen narratividades audiovisuales de modo fragmentado o fracturado. La interactividad vista como un punto clave y característico de estas obras–instalaciones, en gran parte de los casos, es tópica, limitada y condicionada por algunas funciones narrativas cerradas y preestablecidas. El sujeto participa y complementa la obra como un activador de limitadas funcionalidades estéticas y narrativas, lo que atestigua un grado superficial de interacción.

Para el crítico Serge Daney, el cine tiene que ver con «todo eso que llamamos la domesticación del público». Es justamente esta dinámica que las video–instalaciones buscarían hoy invertir con sus prototipos de panópticos artísticos individuales. Daney considera estas prácticas una regresión que aleja la utopía colectiva que el cine durante un tiempo ha podido encarnar.

Para los autores brasileños Katia Maciel y André Parente, los transcineas son instalaciones interactivas de afán narrativo donde el espectador, al entrar en el espacio de la experiencia, activa a través de su presencia y de su interacción una serie de fenómenos narrativos y sensoriales.

Los transcineas parten de la idea de «una imagen pensada para generar o crear una

nueva construcción de espacio–tiempo cinematográfico en que la presencia del «participador» activa la trama que se desarrolla. Una imagen en metamorfosee que se actualiza en proyección múltiple, en ambientes interactivos y inmersivos. (...) transcineas es una forma híbrida entre la experiencia de las artes visuales y del cine de creación de un espacio para el involucramiento sensorial del espectador. De este contexto surgen trabajos que apuntan a una dimensión de participación que no se resume en accionar un botón, tratase de accionar una situación que no para de repetirse y de la cual no se puede escapar. El «participador» es parte constitutiva de la experiencia propuesta, no más un espectador que asiste lo que pasa, pero un sujeto interactivo que elige y navega la película en su composición hipertextual (Maciel, 2009).

Con «participador» los autores hacen referencia al concepto creado por Hélio Oiticica, emblemático artista plástico brasileño, cuya producción se destaca por el carácter experimental e innovador. Hélio Oiticica, en su producción heterogénea que dialogó con el movimiento neoconcreto brasileño, propuso estrategias para pensar al espectador como parte de la obra. Sus experimentos, que presuponen una activa participación del público, son, en gran parte, acompañados de elaboraciones teóricas, textos, comentarios y poemas.



Quase Cinema. Hélio Oiticica

Entre sus líneas de creaciones «supra-sensoriales», tal cual las definía el artista, está la serie Quase-Cinema (Casi-Cine) desarrollada en colaboración con el realizador de cine y artista plástico Neville de Almeida, caracterizada por la búsqueda de crear espacios inmersivos como alternativas a las salas de cine convencionales, posibilitando otras posturas y comportamientos por parte de los espectadores. Hélio Oiticica en sus Quase-Cinema hace uso del lenguaje visual y sonoro a partir de la superposición de dispositivos técnicos variados, como la proyección de *slide*, sonorización con cintas casetes y hamacas paraguayas sustituyendo las butacas de las salas de cine convencionales.

Considerar el *modus operandi* artístico propuesto por Katia Maciel y André Parente como paradigma definitorio de los transcinemas, a nuestro entender, es una forma reducida y limitante, lo que no quita la importancia de las obras y de esta teoría artística de los medios. Además de los temas relacionados con la interactivi-

dad, es fundamental enfatizar que estos sistemas de obras están alejados de una definición militante de los transcinemas por estar atados al contexto de los museos y galerías, acercándose más bien a una vertiente específica del arte electrónico interactivo y del videoarte.

Esta rama del videoarte se relaciona históricamente con las prácticas en boga en los movimientos de vanguardia de las décadas de los 70 y 80, que preconizaron nuevos conceptos y categorías como el cine-exposición y el cine-expandido. El cine-exposición refiérese a la hibridación del cine con las artes plásticas. Ya el concepto del cine-expandido, desarrollado en los años 70 por el crítico Gene Youngblood, apunta a un sentido más amplio, sensorial y trascendental que se distancia de las prácticas de cine-exposición interactivas de la actualidad. Youngblood saluda la alianza del cine con el video y el ordenador, y destaca la posibilidad y necesidad de expandir el espacio del cine, llevar la imagen más allá

de sus límites espaciales, su capacidad de referirse a un mundo, el de la conciencia del artista en expansión.

La producción artística transcinemática es significativa en Brasil por su aversión a la especificidad (sabemos que es imposible referirse a especificidades artísticas en la producción actual de vocación interdisciplinaria) y sobre todo por su naturaleza, dinámica, colaborativa, accidental y antropofágica.

La antropofagia es un término que fue culturalmente apropiado y redefinido por el poeta y artista Oswald de Andrade, el «arquitecto conceptual» del movimiento modernista brasileño en la década de 1920. El término alude a una suerte de prácticas de «canibalismo—cultural» que caracterizaron la producción artística e intelectual brasilera en aquel momento y que pasaron a la historia como referencias de vanguardia local. Trae un sentido satírico proveniente del imaginario popular brasileiro, en el cual los nativos indígenas eran vistos como caníbales por los colonizadores portugueses. Según las leyendas, los nativos creían asimilar la inteligencia de sus presas al comerlas. La antropofagia es la tendencia a la canibalización de influencias culturales y artísticas de los más diversos contextos y épocas para transformarlas («vomitarlas») en auténticas expresiones culturales de una renovada cultura brasilera. El movimiento de vanguardia del modernismo reivindicó en su programa un desarrollo

artístico brasileiro autónomo a la vez que trajo un suspiro creativo a través del estrechamiento de los lazos entre la cultura y arte brasileiros con los diversos lenguajes de las vanguardias europeas.

Como antropófagos somos capaces de digerir las formas importadas para producir algo genuinamente nacional, sin caer en la antigua relación modelo/copia que dominó una parcela del arte del período colonial y el arte académico brasileño de los siglos XIX y XX. Sólo interesa lo que no es mío. Ley del hombre. Ley del antropófago (Andrade Oswald. *Manifiesto Antropofágico*).

En la actualidad, el ambiente contemporáneo de los transcinemas hace uso indiscriminado de las herramientas tecnológicas de creación emancipadas de la condición material, ya que están constituidas por aplicativos y sistemas de códigos. Estas herramientas contemporáneas crean las condiciones para la abolición del cine en relación con las herramientas industriales provenientes de las más diversas ramas de la producción cinematográfica clásica y desarrolladas como consecuencias tecnológicas directas de la industria armamentista y óptico—bólica. Como afirma Frederick Kittler:

La historia de la cámara de cine coincide con la historia de las armas automáticas. El transporte de imágenes solo repite el transporte de balas. Para enfocar y fijar objetos

en movimiento a lo largo del espacio (...) hay dos procedimientos: disparar y filmar. En el origen del cine se encuentra la muerte mecanizada tal como fue inventada en el siglo XIX: ya no la muerte del oponente inmediato sino la de objetos deshumanizados en serie (Filme, Gramofone, *Máquina de Escrever*).

En Brasil, la asimilación de estos códigos de la producción contemporánea, sumados a los hábitos culturales de la antropofagia y *gambiarra*, apunta la tendencia a la transformación de la precariedad en potencia. Este estimulante ambiente marcado por los procesos de hibridación tecnológica y interdiscursividades recorre, a la vez que redibuja, un territorio de prácticas nómadas que en su camino dejan un rastro de performatividades que caracterizan los transcineamas como estados transitorios de las artes, tecnologías y sociedad.

### **Los enfrentamientos entre dispositivos y contra-dispositivos y la condición quimérica-militante de los transcineamas**

Los constantes choques y enfrentamientos entre dispositivos y contra-dispositivos evidencian que los nuevos sujetos, inmersos en las nuevas tecnologías, ambientes mediáticos y en las franjas hiperconsumistas de las industrias culturales, están en el epicentro de una convulsión contemporánea. En este contexto los

múltiples sujetos se apropian de las herramientas conceptuales, discursivas y técnicas, sean las ancladas en la industria o las autónomas y antihegemónicas, y actualizan en el ámbito cultural las luchas de clases y entre sujetos (individuos o colectivizados) y las instituciones.

A través de tácticas de resistencia y acción que involucran agenciamientos mediáticos, tecnológicos, colaborativos y cognitivos, los contra-dispositivos posibilitan formas de resistencia creativa, de lo cual los transcineamas son resultantes netos. Es lo que Foucault denomina «prácticas de sí», que consistirían en pequeñas modificaciones en torno a prácticas convencionales (en este caso, la industria, la producción y el legado del cine clásico y moderno) y culturalmente establecidas con el fin de generar nuevas prácticas y, por ende, nuevas formas de subjetivación (como son las prácticas transcineamáticas).

En el marco del capitalismo cognitivo y cultural, los confrontados dispositivos y contra-dispositivos objetivan, de modo antagonico y con estrategias contrarias, la producción de experiencias narrativas, inmersivas y sensoriales. La experiencia (en doble sentido: la producción de experiencias y la «experienciación» como vivencia) son paradigmáticas en el contexto tardo-capitalista y ocupan las esferas de la producción, distribución y recepción, sea ésta pasiva o activa. En el caso de lo que llamamos contra-dispositivos, la recepción no es el fin, ya que los

nuevos medios son más simétricos y por deconstruir la relación discursiva centro/periferia posibilitan la apropiación, reelaboración creativa y reemisión crítica de los contenidos mediáticos. La industria cultural busca renovarse a través de la producción en multiplataformas, haciendo uso del engranaje cultural anclado en los monopolios de recursos basados en el control restringido del *copyright*. En la actualidad, la industria del entretenimiento, más que nunca, asume el rol de industria de sueños y el cine tiene un papel protagónico como estructura dorsal activadora de la experiencia de consumo. ¿Pero no fue el cine industrial clásico y moderno que se caracterizó por ejercer en el imaginario colectivo la función de fábrica de sueños? Sí, la funcionalidad del cine se ha metamorfoseado para conservar los nichos de interés de la industria de la cual él forma parte y es uno de sus principales avatares. El cine que siempre ejerció una función intersubjetiva, en la actualidad vuelve a incorporar la función de dispositivo disparador de experiencias y pieza angular en el engranaje de entretenimiento sociocultural. Como muy bien definió el filósofo José Luis Brea:

En el capitalismo cultural, la actividad humana no está dirigida a la producción de la industria o de la tierra, sino a la construcción de subjetividad y organización social. En un momento en el que los grandes ejes de construcción social y de «vida propia» se

hallan en entredicho (la familia, la religión, las tradiciones, el Estado, la patria, los partidos políticos...), las industrias culturales (las industrias de la conciencia) se erigen en poderosos agentes productores de subjetividad y de comunidad. Ellas manejan información y saber, en vez de objetos, propiedad intelectual, en vez de bienes materiales; se alimentan del «trabajo inmaterial» (siguiendo a Toni Negri y su escuela), básicamente especulativo y abstracto, proporcionando empleo a amplios sectores de nuestra sociedad (Cultura\_RAM).

La industria cultural apuesta por la distribución de experiencias inter-narrativas oriundas de la cohesión de las multiplataformas mediáticas, según Raciere, «usando el cruce de bordes o la confusión de roles como medio para aumentar el poder de la performance sin cuestionar sus bases/principios». Una estrategia recurrente es, por ejemplo, desencadenar, a partir de los núcleos narrativos y de personajes de una película, un bloque híbrido o más bien un rompecabezas tecnológico de experiencias en multisportes. Como define con precisión José Luis Brea:

Las prácticas artísticas han quedadas absorbidas por la industria del entretenimiento y, por consiguiente, su acción crítica es masticada y engullida por el sistema, sin ocasionar muchos problemas de digestión. Bajo este modelo, se sirve el espectáculo aderezado con elevados índices de audien-

cia y rentabilidad mediática, actuando como sucedáneo de la reflexión, del conocimiento y de la experiencia (Cultura\_RAM).

Estos soportes tecno-narrativos ya no son subproductos o productos complementarios de la industria del entretenimiento, su rol pasa a ser protagónico en el mercado y en el imaginario del receptor y consumidor, y su función es la de generar ambientes inter-narrativos donde los medios de comunicación, estructurados por los dispositivos tecnológicos y aliados al control del *copyright*, buscan seducir, sorprender, atrapar y perpetuar los consumidores. En muchos casos, el engranaje comunicacional agenciado por los dispositivos acaba por confirmar la conocida afirmación macluhiana de que «el medio es el mensaje» ya que el deslumbramiento sensorial causado por las experiencias tecnológicas se sobrepone a las narrativas, que pasan a funcionar como un vaciado *leitmotiv* que actúa como justificación superflua para el despliegue tecno-sensorial.

Lo que caracteriza al capitalismo tardío es la incisión entre la producción de experiencias culturales en cuanto tales y su base material (parcialmente invisible), entre el espectáculo (de experiencia teatralizada) y los mecanismos de su puesta en escena; lejos de desaparecer, la producción material sigue entre nosotros, transmutada en mecanismo de soporte a la producción escénica (Žizek Slajov, *A propósito de Lenin*).

Debemos volver al intento de delinear lo que consideramos como transcinemas o prácticas transcinemáticas para proseguir configurando los fenómenos creativos ligados a estos conceptos en el panorama sociocultural de Brasil. Volvemos a afirmar el propósito de analizar el nuevo ambiente de creaciones audiovisuales localizado en un espacio entramado y de vocación cinematográfica radicalmente experimental. Para adentrar y reflexionar sobre este contexto se hace fundamental una definición abarcadora de los contra-dispositivos y territorios transcinemáticos que surgen en los pasajes, fisuras, intersticios de lugares desterritorializados, considerando la desterritorialización (en Deleuze) como un movimiento de abandono de un territorio por una operación de líneas de fuga.

Seguramente por ser un espacio de tránsito y desterritorialización, una importante parte del estado actual de estos formatos transcinemáticos representa etapas transitorias de un proceso de adecuación a la lógica de consumo de la industria cultural. En la permanente búsqueda de renovación de sus dispositivos y contenidos culturales la industria acaba por cooptar estas creaciones desbastando sus significantes y moldeándolas a sus líneas de productos.

No obstante, nuestro principal interés es por los modelos de resistencia en el campo de esta producción. Modelos estos que representan la afirmación constitutiva de una (in)disciplina renovada, aliada a un sentido de militancia cinematográfica y cultural.

Esta producción, más allá de cuestiones narrativas, está asociada a la idea de apropiación de los dispositivos hegemónicos para subvertirlos y convertirlos en contra-dispositivos, estructurados por códigos fuente abiertos, licencias no restrictivas y regímenes de producción y creación colaborativos.

En este ambiente, parte de los dispositivos concebidos como piezas del engranaje de la industria cultural (como son los softwares de producción y posproducción audiovisual y los sistemas operativos informáticos) es interferida y genera los contra-dispositivos a través de la reinterpretación crítica y activa de sus funciones por parte de las comunidades de usuarios-*hackers*. Eso ocurre, por ejemplo, con las herramientas de hardware y softwares hackeadas, o las directamente concebidas con el código fuente abierto y aplicadas a una creación innovadora, autónoma y emancipada de la industria.

### **El procomún como espacio de productividad físico/virtual**

Estas prácticas *outsiders* de creación y gestión colectiva físico/virtual tienen como principal paradigma la colaboración, en un sentido renovado y nutrido por las nuevas herramientas tecnológicas, las *databases* de gestión abierta de contenidos, los servidores independientes y la flexibilidad de los archivos con código fuente abierto. Se genera un espíritu de red fluido, continuo y rizomático (en sentido deleuziano) de recursos físicos/virtuales (en forma de

datos, códigos, aplicativos, archivos, etc.) que configura un espacio procomún.

En el contexto del procomún —donde todo es de todos y de nadie a la vez— los transcinemas son militantes antes que todo por nacer a la sombra y en las fisuras de los conglomerados de comunicación y producción cultural sostenidos por la propiedad intelectual y el *copyright* como dispositivos de control. Los contenidos estético-críticos generados por este espíritu procomún se desprenden de la idea individual de autoría, siguiendo la vía de la utilización de estrategias de enfrentamiento a los mecanismos de control de la productividad creativa. Las estrategias pasan por la utilización indiscriminada de las licencias *copyleft* («izquierdas del autor» —que de modo irreverente critican los «derechos de autor»—) contrarias al restrictivo *copyright*, visto como un obstáculo a un campo cultural fértil común y accesible a todos para «el cultivo» colectivo-colaborativo.

Este ambiente codifica una visión compatible a la «fenomenológica del espíritu» hegeliana de modo que todos somos uno, uno somos todos. Para Hegel, el espíritu quiere reconocerse a sí mismo —la obra es una representación sencilla del absoluto que somos.

Hay trabajo, hay mundo, hay arte, hay relaciones, hay actividades, hay espíritu. La intuición pura de mismo como humanidad universal tiene en la realidad del espíritu del pueblo la forma de que se une en una

empresa común con los otros, con los que constituye por medio de la naturaleza una nación, y para esta obra forma un solo pueblo y, con ello un solo cielo. Esta universalidad a la que el espíritu llega en sí ser allí no es, sin embargo, más que la primera universalidad que sale de la individualidad de la vida ética, no ha sobrepasado aún su inmediatez, no ha formado un estado, partiendo de estas poblaciones (Hegel, 1966).

La remezcla y reciclaje estéticos son proveedores de resignificación a la vez que politizan las prácticas artísticas objetivándose como prácticas dialécticas en el manejo de recursos atemporales (con relación a las fuentes y los documentos artísticos utilizados). Los transcinemas, antes de configurar nuevos regímenes poéticos, escópicos e interdiscursivos, son frutos directos de este ambiente de remezclas, bricolajes y otras prácticas basadas en la cultura del *remix*, incluso el llamado *plagiarismo*, actitud de creación que utiliza el plagio asumido como vehículo estético y discursivo. Aunque se trata de un fenómeno típico de la posmodernidad la actitud es recurrente en muchos capítulos del arte, no sólo en las vanguardias históricas (a modo de poemas automáticos, *collage*, cadáveres exquisitos...) pero también en otras muchas corrientes artísticas.

Del mismo modo que es distinta la postura frente al material, la constitución de la obra también es distinta. El clásico produce

su obra con la intención de ofrecer una imagen viva de la totalidad (...) El vanguardista, al contrario, junta fragmentos con la intención de atribución de sentido (donde el sentido puede designar que no existe más sentido). La obra no es creada como un todo orgánico, más montada a partir de fragmentos (Burger, 2002).

Por otro lado, el filósofo y teórico de los medios Lev Manovich, haciendo una comparación entre una revolución artística y una revolución tecnológica, nos pone en alerta sobre lo que podría representar una forma de domesticación de las prácticas interdiscursivas de las vanguardias. Su tesis nos transmite la idea de que los dispositivos también se apropian de los contra-dispositivos en un proceso de restauración cultural. En su ensayo «La vanguardia como software», el autor destaca el hecho de que hoy distintas prácticas creadas por las vanguardias, como el *collage* y el montaje aleatorio experimental, se han convertido en funciones disponibles en los softwares informáticos, ya no representando una forma emancipadora de producción estética, apenas limitándose a función de «ejecutables» de las técnicas radicales de la comunicación de los años 20.

### **La pérdida de la ubicuidad de las imágenes y sus nuevos regímenes de circulación pública**

Como diría Edmund Couchot, vivimos en plena era de la simulación, marcada

por una fetichización de una estética de modelos. Las tecnologías de imagen tornan cada día más permeables los bordes que otrora hacían posible una distinción entre dichos medios informativos, generando un complejo contexto de hibridización y red, en lo cual las imágenes adquieren valor proporcional a su potencial viral.

Si la era de la imagen fílmica dio lugar a nuevas formas de recepción simultánea y colectiva, en la era de la imagen electrónica esta tendencia a lo colectivo se extiende también a la producción. Las condiciones técnicas en las que se producen las imágenes en la actualidad dan lugar a una serie de cambios como consecuencia del paso de las economías basadas en la lógica de la escasez a las economías de la atención y la abundancia. Por otro lado, la imagen electrónica, al ser independiente de cualquier soporte, adquiere un carácter fantasmagórico que la convierte en muy propicia para catalizar las figuras del deseo y por tanto para ser manejada por las economías de la experiencia y del espectáculo (Brea, Cultura\_RAM).

En un momento en que están emergiendo ilimitadas prácticas audiovisuales, sean narrativas o no, insistimos en considerar los transcinemas dentro del amplio espectro de las manifestaciones que reivindican una condición poscine militante. Para trazar una de las genealogías

posibles, referente a la proyección pública e intervencionista de las imágenes, modo éste que caracteriza una estrategia expresiva de los transcinemas, rescatamos históricamente el borroso marco de la invención del *Cinematógrafo* y los experimentos pioneros de los hermanos Lumiere y de una serie de científicos, inventores y artistas que han trabajado con aparatos ópticos y mecánicos que antecedieron y sucederán el marco inaugural del cine.

El sentido de interpenetración entre el arte, ciencia y tecnología, siempre estuvo en el centro gravitacional de estas operaciones. Incluso podemos afirmar que la constatación prematura, hecha en aquel momento por los Lumiere, de que el cine era un experimento sin futuro, también asola a los transcinemas de hoy, ya que conforman prácticas sin una función social y comercial establecida. Quizás esta vocación radicalmente experimental remonta en la actualidad el momento histórico en que el cine, aunque diagnosticado como un invento sin futuro, ya apuntaba un nuevo régimen escópico-social, posibilitado por un invento óptico y tecnológico que antes de las funcionalidades que serían atribuidas a él ya era un dispositivo de domesticación de la imagen en movimiento.

En paralelo, podríamos relacionar los experimentos del cine pionero y las prácticas transcinemáticas de hoy a partir de sus inserciones en los ambientes culturales de distinta épocas. Ambientes éstos

marcadamente bohemios, hedonistas y con afán artístico experimental. La historia del cine está permeada por eventos sociales en teatros, ferias de inventos, cafés y salones donde, en una atmósfera humeada, fueron presentados dispositivos mecánicos de proyección de imágenes que muchas veces eran operados de modo concomitantes con la improvisación «presincrónica» (considerando lo que vendría a ser explorado más adelante como paradigma de sincronidad) de músicos, artistas acrobáticos y bailarines.

En la otra punta, quizá, de la misma historia, hace más de una década que se ha consolidado la cultura de los *Veejays*, indisociable de la cultura de la música electrónica que representó «el espíritu de una época». El *Videojockey* fundamentó en el campo visual el lenguaje del *remix* ligado históricamente a la cultura del DJ. Junto a la llamada cultura del *remix* y de su sentido de apropiación y reprocesamiento de distintos contenidos, siempre anduvo la sincronidad, encauzada por los efectos técnicos activadores de experiencias sensoriales vinculadas con un cierto sentido de excitación y vértigo.

Los lugares que conforman la cultura de la música electrónica y sus formas de representación y performatividad (*clubs*, *raves*, *free-partys*, festivales, etc.) remiten de alguna manera a los lugares en que el cine, como experimento pionero, iba surgiendo sorpresivamente delante de miradas asustadas y expectantes, configurando

una nueva experiencia sensorial basada en luz, movimiento y narratividad.

Pero si existe un motivo para el *Vjing* (práctica o cultura del *Veejay*) no haber trascendido y alcanzado la categoría que denominamos como trancinemáticas es el hecho de haber sido cooptado por la industria del espectáculo y del entretenimiento relacionada con la música electrónica. El *vj* fue atrapado en la condición de coadyuvante o de subítem de la experiencia propuesta por esta cultura, y sus imágenes fueron gradualmente perdiendo su carácter crítico-intervencionista y amoldándose a la arquitectura y al mobiliario de los ambientes festivos. Incluso los contenidos remixados en tiempo real y los *mashups* visuales afloraron, poco a poco, su inclinación a la estética basada en una condición lumínica-decorativa, perdieron su vigor crítico, narrativo y militante, aunque mantuvieron su vocación experimental.

En paralelo a este proceso de adecuación a las lógicas del entretenimiento y consumo, se ha desarrollado la vertiente del *live cinema*. Éste constituyó un consolidado circuito internacional a la vez en el *undeground* y en las instituciones de arte y tecnología, configurando un amplio mosaico de prácticas narrativas o no-narrativas, que son caracterizadas por la manipulación en tiempo real de contenidos audiovisuales a partir de sistemas informáticos.

Aunque no consideramos el *Vjing* una práctica transcinemática, se pueden atri-

buir a esta cultura algunos de los gestos iniciales en la fuga de las imágenes de las salas de cine y de las instituciones artísticas. Otro aspecto vigente de los transcineemas, oriundo en parte de las prácticas de los vj, es la constatación de que una video-experiencia inmersiva y sensorial no está obligatoriamente anclada en los moldes clásicos de la producción cinematográfica, estructurada en los pilares del estudio de filmación, actores, narrativas literarias, personajes y montaje narrativo cerrado. La cultura del *remix* aliada a las nuevas herramientas de posproducción, manipulación y edición en tiempo real, proyectó en los transcineemas la tendencia a un cine digital de *collage* donde, según Godard, «todo es una cita, todo puede incluirse en una película. Todo debe incluirse en una película».

Los transcineemas han abolido los intermedios de la producción y sus dependencias historicistas y de obediencia a la propiedad intelectual para establecer un nuevo régimen de circulación pública de las imágenes. Se trata de un pocine triturador y re-procesador de visualidades y sonidos donde en su sustancia transmedial son entremezclados los sujetos, los iconos, los vectores, las palabras y las cosas.

En lo que cabe destacar del contexto brasileño, el *Vjing* se hizo presente en las manifestaciones de la cultura de la música electrónica que han generado diferentes circuitos, ramas y micro-es-

cenas en gran parte de los centros urbanos del país. Para muchos productores audiovisuales contemporáneos el *Vjing* fue la puerta para los campos del arte y tecnologías, de hecho actualmente gran parte se dedica a proyectos intermediales más complejos, algunos de los cuales podríamos aproximar a los transcineemas. Un ejemplo de cómo la escena brasileña de vjs está no sólo consolidada sino que también ha trascendido a la especificidad de los videojoqueys, es el hecho de que la lista de mails VJBR, comunidad creada hace una década con vocación *copyleft*, hoy es una de las plataformas más activas no solamente en cuestiones relacionadas con *Vjing* sino en el amplio espectro de artes audiovisuales y tecnológicas. A través de la lista es posible cartografiar una serie de proyectos audiovisuales, dispositivos y tecnologías con diferentes funcionalidades.

### **Tríada de los transcineemas**

Trataremos de analizar algunas prácticas de los transcineemas destacadas por su sustancia militante:

- La plataforma virtual online de producción, publicación y autogestión de contenidos audiovisuales experimentales.
- La hibridación de la herramienta de recombinación narrativa y la instalación interactiva.
- La intervención audiovisual urbana y pública a modo de cine-acontecimiento.

Los tres ejemplos, asociados, representan una de las posibles tríadas conceptuales, prácticas y discursivas de los transcineamas y evidencian problemáticas contemporáneas relacionada con la producción social, artística y cultural.

### **Las características convergentes de la tríada de los transcineamas**

En sus aspectos individualizados o en su totalidad, ésta representa una o varias máquinas abstractas y una o varias máquinas de guerra. Haciendo hincapié en los conceptos dinámicos desarrollados por Gilles Deleuze, los cine-acontecimientos públicos, las plataformas online de microcine digital y el híbrido herramienta/instalación son máquinas abstractas por activar en procesos que atraviesan diagonalmente diferentes dominios e inventan nuevas disciplinas, nuevas teorías y nuevas poéticas, estableciendo conexiones entre fenómenos muy heterogéneos. Son dominios totalmente distintos, pero cuando son atravesados de modo transversal hacen fluir un potencial creativo proveniente del acercamiento de áreas completamente dispares y heteróclitas. Por otro lado, los transcineamas, por su potencial de transformar las disciplinas socio-artísticas-políticas y dinamizar las relaciones creativas y culturales, son máquinas de guerra dispuestas a subvertir las disciplinas fijas y generar una creación plural y militante. Deleuze ve la guerra como nomadismo y la paz como seden-

tarismo. La guerra, para el filósofo, es un acto constructivo, no un acto destructivo.

Los transcineamas establecen conexiones entre diferentes sistemas de registros y plataformas recombinantes. Estos sistemas/plataformas no utilizan una memoria acumulativa y un archivo estático. El proceso de archivación utilizado, es, como definió el filósofo José Luis Brea, una Memoria\_RAM. Los fenómenos son archivados apenas para un proceso continuo de re-creación y derivación. De hecho, los transcineamas nunca generan obras de arte, lo que hacen a través de sus flujos audiovisuales es generar acontecimientos en el campo del arte. Esta incapacidad de concluir un proceso artístico y culminarlo en la forma de una obra definitiva está relacionada con el hecho de que siempre que una manifestación audiovisual emerge en el campo de los transcineamas ella está sujeta a la reapropiación, recombinación y transformación, de modo que la poesía es permanentemente hecha y desecha por todos, a modo de flujos poéticos y estéticos transitorios.

Esta constatación nos hace volver a la cuestión de la interactividad y el rol del espectador abordado en el comienzo del presente ensayo. Aunque represente un salto en relación con los regímenes de participación e interactividad implicados en otras disciplinas artísticas, el modelo de video-instalación-interactiva visto por Katia Maciel y André Parente como

formas de transcinemas está cerca de la nulidad participativa cuando es comparado a la visión renovada y militante de los transcinemas que reivindicamos. El sentido de interacción ya no es individualizado y limitado a una obra. En los transcinemas se activa una nueva relación donde los sujetos se comunican horizontalmente y transversalmente, compartiendo los medios de producción y las etapas de creación, abriéndose a un sentido amplio e inédito de co-producción.

No se trata de la experiencia lúdica de un individuo en una obra, los transcinemas son máquinas-rizomas que generan una infraestructura social y virtual donde los sujetos participan de su construcción abierta que permite diferentes niveles de compromiso, sea como productores, conectores, difusores, o como espectadores emancipados, en lugar de «participadores». La emancipación, según Rancière, significa: «difuminar la oposición entre aquellos que miran y aquellos que hacen, aquellos que son individuales y aquellos que son miembros de un cuerpo colectivo».

Así que apostamos por el abandono del término participador de Hélio Oiticica a favor del término de Rancière, Espectador Emancipado, considerando la importancia del rol del espectador crítico y participativo como un punto estratégico en el debate sobre la relación entre el arte y la política. Para Rancière, en el sentido común «ser espectador significa ser pasivo. El espectador es separado de

su capacidad de conocer en la misma manera que es separado de su posibilidad de actuar». Según el autor, de esta diagnosis es posible sacar algunas conclusiones:

El espectador es activo, como el estudiante o el científico: él observa, él selecciona, compara, interpreta. El reúne/ata lo que ha observado con muchas otras que ha observado en otras etapas, en otro tipo de espacios. Él hace su poema con el poema que se ha performativizado (*performed*) frente a él. Él participa en la performance si es capaz de contar su propia historia sobre la historia que sucede delante de ella. Son espectadores e interpretes de lo que es interpretado frente a él. Ponen atención en la performance en la medida que son distantes. Éste es el segundo punto clave: el espectador ve, siente, y entiende algo en la medida en que hacen su poema como el poeta ha hecho, como los actores, bailarines o *performers* han hecho. (...) Lo que hay que perseguir es un teatro sin espectadores, un teatro donde los espectadores no serán más espectadores, donde aprenderán cosas en vez de ser capturados por imágenes y convertirse en participantes activos en una performance colectiva en vez de ser pasivos visores proponen a la colectividad del público performances dirigidos a enseñar a los espectadores como pueden dejar de ser espectadores y convertirse en *performers* de una actividad colectiva. Exige espectadores que sean activos como interpretes, que intentan inventar su propia traducción para apropiarse de la historia

por sí mismos y hacer de ello su propia historia. Una comunidad emancipada es de hecho una comunidad de cuenta cuentos y traductores (Rancière, 2002).

### **Definición y análisis de los núcleos conceptuales y performativos de las tres categorías de la tríada de los transcinemas**

La plataforma virtual online de producción, publicación y autogestión de contenidos audiovisuales experimentales: experiencia brasilera de micro-cine digital

Hace algunos años que están emergiendo iniciativas brasileras que consisten en concebir sitios Web como infraestructuras online a modo de plataformas experimentales de producción audiovisual. Estos lugares virtuales, además de distribuir contenidos, funcionan como nódulos de discusión, articulación, investigación y producción. Las plataformas de micro-cine son militantes por un cine posindustrial hecho, distribuido y re-elaborado en Internet.

Un proyecto internacional de referencia es el colectivo/plataforma online *Pluggincinema* de Inglaterra. Este espacio funciona como una universidad libre, estudio de realización de micro-cine digital y galería de publicación. En su *website* están disponibles aulas virtuales con ejercicios interactivos y un glosario que describe todos los aspectos técnicos

que son necesarios para la producción de una película en Internet. Parodiando el movimiento danés *Dogma 95*, el *Pluggincinema* lanzó un manifiesto en Internet reivindicando un renovado cine contra-industrial y autónomo, realizado totalmente en Internet.

Con una inclinación semejante, un ejemplo importante de plataforma online de creaciones audiovisuales en Brasil es el proyecto *Kynemas, transcinemas y Poéticas de Flujos: procesos de recombinación, hibridismo de imagen y sonido en movimiento*, coordinado por el realizador de cine y artista transmedia brasilero Pedro Paulo Rocha (hijo de Glauber Rocha, cineasta líder del movimiento «cinema novo» en Brasil de los años 60 y 70). El proyecto consiste en una plataforma o «programa *in progress*» como práctica de creación y recombinación de sonidos y imágenes en movimiento, que pretende ir más allá del escopo específico fílmico. El proyecto dialoga con la improvisación audiovisual, el *live cinema* y el *Vjing*.

La plataforma propone un programa de creación abierto en forma de ciclos. En cada uno de los ciclos el público es invitado a participar en la construcción de una hiperficción online. El material producido en red a través del «programa *in progress*» es reutilizado en performances, proyecciones, intervenciones de vj y *live cinema*.

A partir del significado de la palabra «Kynemas» buscamos el concepto de «cinética»



Festival Live Cinema.



Sprocket. Bruno Vianna y Maira Sala.

como fenómeno perceptivo de los que se mueve y se transforma en el tiempo y espacio. Contraponiendo la cinética al alfabeto de la escritura narrativa del cine pretendemos descomponer las especificidades del aparato cinematográfico en múltiples lenguajes, procesos y situaciones más allá del cine. Con un lenguaje gráfico, sonoro y rítmico y un montaje fracturado, *Kynemas* incita al público a construir su propia película en la pantalla.

Se propone un poscine (inicialmente propuesto por Glauber Rocha) en permanente creación y derivando de las interfaces entre medias y lenguajes. El objetivo es poner en marcha una poética arquitectónica de flujos a modo de diagrama donde el cine, el video y el audiovisual son un medio de interfaz, agenciamiento y conexión entre lugares, personas y lenguajes.

El subproyecto *Kynemas*, Fluxuz Filmes, que forma parte de la plataforma, es una obra electrónica en forma de interfaz de media que hospeda una película abierta

disponible online para ser re-creada por usuarios que asumen el rol de personajes virtuales. El material inicial de la película está disponible en la red como matrices de memoria electrónica en distintos soportes: textos, guiones, diagramas, fotos, *frames*, fotogramas, personajes, sonidos, paisajes sonoros, micro-películas, escenas, aplicativos, etcétera.

Híbrido herramienta/instalación interactivas: Recombinaciones meta-narrativas que apuntan nuevos caminos para los ensayos cinematográficos

La creación colectiva y desterritorializada de los transcineas posibilita el surgimiento de prototipos de herramientas tecnológicas convertidas en instalaciones para la experimentación y recombinación de modelos narrativos en diferentes plataformas.

Desarrollado por los brasileros Maira Sala y Bruno Vianna, parte en Rio de Janeiro y parte en universidades y centros culturales de Barcelona y Madrid, *Sproc-*

*ket* es una Interfaz física para la edición de *live cinema*. Esta interfaz de metacrilato con *leds* de infrarrojo incrustados, esta diseñada para la edición y manipulación de películas narrativas en cines, aunque también es aplicable a otros usos como, por ejemplo, en la forma de instalación artística interactiva. La idea de la herramienta surgió de la necesidad de desarrollar un entorno específico de edición de *live cinema*, distinto del de los softwares para VJ que no cubren las necesidades específicas de las películas narrativas.

El sistema permite ordenar planos y secuencias en directo, con una interfaz *multitouch*, posibilitando una aproximación creativa del proceso de montaje de cine narrativo o experimental. El proyecto en su totalidad se ha trabajado en código abierto y como herramienta de hardware abierta. Teniendo en cuenta la idea de trabajar con películas narrativas, se mantuvo en Sprocket la estructura de secuencias y planos para que el usuario conecte en el orden narrativo que más le apetezca.

La intención es crear un instrumento para todo tipo de película: inicialmente planteada para sala de cine, el director-montador puede editar en tiempo real la película que se ve en cada sesión. El objetivo es juntar la libertad y las posibilidades de la transformación del material en tiempo real con la experiencia cinematográfica más completa, o sea, el visionado colectivo y catártico de una obra guiada por una secuencia de

imágenes y sonidos, casi siempre ordenados narrativamente. Para eso el espacio de la sala de cine es fundamental. Nos parecía bastante clara la obligación de huir del «arte con laptop», en que el público no entiende las acciones del creador por ser este el único a ver la interfaz. Era importante que la herramienta resultara transparente para el público. En nuestro caso, como íbamos a trabajar con una gran cantidad de material (todas las imágenes que suponen la construcción de un largometraje), la necesidad de que la herramienta fuera comprensible se sumaba al requisito de que sea también intuitiva para el director. De ahí a la idea de una interfaz *multitouch* fue un salto casi inmediato (Vianna y Sala).

La intervención audiovisual pública a modo de cine-acontecimiento:

El *video-mapping* y las obras *site-especific* en el contexto urbano

«La ciudad va transformarse en una pantalla y la pantalla va transformarse en una ciudad». Esta frase parodia el estribillo del tema final de la película de Glauber Rocha, «Dios y el diablo en la tierra del Sol» donde resuena un dicho popular/profético convertido en música «El sertao (árido desierto brasileiro) va transformarse en mar y el mar va a transformarse en sertao».

En este escenario de disolución de soportes, la proyección mapeada es una de las técnicas que han despertado atención en los últimos años, no solamente debido a factores tecnológicos, sino también



Video guerrilla

como un síntoma de un movimiento mayor de —parafraseando a André Parente— diáspora de la caja negra, expresión que se refiere a la tendencia a la pulverización de las situaciones dichas estéticas. Así, las imágenes, fugitivas de las pantallas y contextos antes considerados propios, están pulverizadas en el paisaje urbano.

La combinación de técnicas de video-mapeo, intervención urbana y performances está generando en distintas partes del mundo cine-acontecimientos a modo Zonas Autónomas Temporarias de orden audiovisual (la sigla TAZ es con la que comúnmente se identifican). En su original en inglés, *TAZ – Temporary Autonomous Zone*, describe la táctica sociopolítica de crear espacios temporales que eluden las estructuras formales de control social.

No proponemos el TAZ como un fin exclusivo en sí mismo, reemplazando todas las otras formas de organización, tácticas y objetivos. Lo defendemos porque puede proveer la clase de intensificación asociada con la revuelta sin conducir necesariamente a su violencia y sacrificio. El TAZ es como una revuelta que no se engancha con el Estado, una operación guerrillera que libera un área —de tierra, de tiempo, de imaginación— y entonces se autodisuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que el Estado pueda aplastarla. Puesto que el Estado tiene más que ver con la Simulación que con la substancia, el TAZ puede ocupar estas áreas clandestinamente y llevar adelante sus propósitos subversivos por un tiempo en relativa paz (Bey, 1996).



Video guerrilla: Aartes ao ar livre guidu



Video guerrilla

Las prácticas de *video-mapping* y arte interactivo *site-specific* son técnicamente proveniente de la cultura *hacker* y conceptualmente relacionadas con las acciones urbanas, oriundas de las vanguardias históricas, como la deriva y la psico-geografía atribuidas a los dadaístas y situacionistas. Sin embargo, parte de estas producciones rápidamente ha sido cooptada por el *mainstream* de las instituciones culturales y corporaciones mediáticas.

Estas instituciones han identificado que, tras el deslumbramiento visual y tecnológico derivado de estos dispositivos, hay un potencial amplio para las acciones de marketing cultural y estético en el espacio público. Parte importante de este potencial está en promover «maquillajes digitales efímeros» en las fachadas de establecimientos y en los patrimonios institucionales tangibles de la ciudad. Esta misma estrategia de cooptación fue utilizada hace años con el graffiti y *street-art*, dislocando estas expresiones urbanas

*underground* hacia las lógicas comerciales del *mainstream*, haciendo que parte de la producción fuera a parar en los espacios de consumo, sirviendo a determinadas estrategias de marketing cultural.

Estas formas de cooptación, por supuesto, se distancian del ideario militante de los transcinemas y de la TAZ. Para evitar que la TAZ sea objeto de atención mediática o estatal, Hakin Bey (autor del TAZ) aconseja que se desarrollen tácticas de discreción y evitación total del *establishment*. Esto está relacionado con el espíritu de TAZ respecto de la libertad de la vida cotidiana y no la libertad como espectáculo.

En São Paulo, Brasil, el proyecto Video-Guerrilla del núcleo audiovisual Visual Farm liderado, por el vj Alexis, es un ejemplo de acciones de *video-mapping* urbano que han pasado por diferentes etapas de adecuación al consumo. Surgió activista y *underground* como una TAZ y luego despertó el interés de las empresas e instituciones particulares. Hoy el pro-

yecto intenta equilibrarse en un espacio intermedio entre los dos extremos. Video–Guerrilla se ha convertido en un festival de arte público digital, gestionado y financiado en parte por su propia empresa Visual Farm, con el apoyo de distintos órganos públicos y empresas privadas.

El evento ocurre en una emblemática y movida calle de São Paulo donde se despliega una fuerte estructura tecnológica a través de un complejo trabajo de logística y montaje. A partir de una convocatoria abierta a creadores audiovisuales, son

seleccionados materiales provenientes de todo el país y de otras partes del mundo que durante tres noches son plasmados lumínicamente en los edificios que forman parte del paisaje urbano de la ciudad.

El debate acerca de los usos públicos de la imagen han abierto en una nueva escala, pero quedan aún muchas cuestiones que plantearse acerca de la relación entre su contenido y la forma de operar en su contexto, así como sobre su efecto en el espacio físico y mental de sus espectadores.

## Bibliografía

- ADORNO; HORKHEIMER (1972). «The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception». En *Dialectic of Enlightenment*. Londres.
- AGAMBEN, G. (2008). *¿Qué es un dispositivo?*
- ASCOTT, R. (2003). *Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness*. California: University of California Press.
- BELLOUR, R. (1997). *Entre Images*. São Paulo: Papyrus.
- BENJAMIN, W. (1973). «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica». En *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- BEY, H. (1996). *TAZ. La Zona Temporalmente Autónoma*, Madrid: Talasa.
- ——— (1999). *Inmediatismo*. Barcelona: Virus.
- BURGER, P. (2002). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- BLISSET, L.; BRÜNZELS, S. (2000). *Cómo acabar con el mal. Manual de Guerrilla de la Comunicación*. Barcelona: Virus.
- BLISSETT, L. (1998). «Notas sobre la naturaleza de la conspiración». En AA. VV., *Acción directa en el arte y la cultura, radicales livres #5*. Madrid.

- CRITICAL ART ENSEMBLE (1994a). «Nomadic Power and Cultural Resistance». *The Electronic Disturbance*. Nueva York: Autonomedia/Semiotext(e).
- ——— (1994b). «Utopian Plagiarism, Hypertextuality, and Electronic Cultural Production». *The Electronic Disturbance*. Nueva York: Autonomedia/Semiotext(e).
- DANÉY, S. (2004). *Cine: arte del presente*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- DARLEY, A. (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós.
- DANTO, A.C. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (2000). *Mil Mesetas*. Valencia: Pre-Textos.
- DELEUZE, G. (1990). *Posdata a las sociedades de control en Babel 21*. Buenos Aires.
- FOSTER, H. (2000). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Barcelona: Akal.
- HEGEL, G.H.F (1966). «La Religión». *Fenomenológica del Espíritu*. Trad. W. Roces, México: FCE.
- HEIDEGGER, M. (1952). «El origen de la obra de arte». *Arte y poesía*. México: FCE.
- HOME, S. (1995). «Art Strikes». En Home, S. *Neoism, Plagiarism & Praxis*. Stirling: AK Press.
- MACIEL, K. (org.) (2009). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contra Capa.
- MACHADO, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- NEGRI, A.; HARDT, M. (2002). *Imperio*. Barcelona: Paidós.
- OITICICA, H. (1986). *Aspiro ao Grande laberinto*. Rio de Janeiro: Rocco.
- PIRANDELLO, L. (2000). *Um nenhum e cem mil*. São Paulo: Cosac&Naify.
- RANCIÈRE, J. (2002). *La división de lo sensible. Estética y política*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.
- XAVIER, I. (2008). *El discurso cinematográfico —la opacidad y transparencia—*. Buenos Aires: Manatíal.