

# El audiovisual, lo digital y la especificidad del medio.

Agustín Berti, Martín Alaluf y Eva Belén Cáceres.

Cita:

Agustín Berti, Martín Alaluf y Eva Belén Cáceres (2017). *El audiovisual, lo digital y la especificidad del medio*. *Avances*, 21, 87-100.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/98>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/FkR>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

## EL AUDIOVISUAL, LO DIGITAL Y LA ESPECIFICIDAD DEL MEDIO

*Autores: Agustín Berti – Martín Alaluf – Eva Cáceres*

### *Resumen*

¿Cómo vemos cine hoy? El presente artículo se enmarca en el contexto mayor de una investigación en curso que aborda el cambio de paradigma en la producción cinematográfica. En el mismo nos enfocamos en la transición del soporte filmico al digital, así como en los cambios que Internet introduce en los medios de comunicación audiovisual aparecen vinculados por *una misma novedad*, el de la emergencia y establecimiento de la “imagen computacional”. En paralelo, y también habilitado por el cambio de paradigma encontramos una crisis de la sala oscura como lugar de preeminencia para la fruición de la obra cinematográfica. Esto nos lleva a preguntarnos por el concepto de obra en el contexto de la reproductibilidad filmica y por el de reproductibilidad digital. Con el objetivo de evitar una reducción idealista que desconozca las propiedades materiales propias de cada tecnología audiovisual, el trabajo presenta un instrumento tentativo de exploración para relevar los modos en que existen las obras filmicas digitalizadas hoy, puestas a disponibilidad en sitios web que las ofrecen vía *streaming*.

### *Palabras clave*

Digitalización del cine – streaming – realizabilidad múltiple – obra cinematográfica – acervos cinematográficos

### *Abstract*

How do we watch films today? This paper is framed within a broader ongoing research project that discusses the paradigm shift in cinema production. There we focus in the transition from film to digital medium as well as the changes originated by the Internet. Both are affected by a common novelty: the emergence and de facto settlement of a “computational image”. Also allowed by the paradigm shift we see a crisis in the movie theater as the privileged location for the perception of film works. This leads us to question the concept of work in the context of film reproducibility and of digital reproducibility. Aiming at avoiding an idealist reduction that does not acknowledge the material properties of each specific audiovisual technology the paper introduces a

provisory exploration instrument to survey the modes in which digitized film works exist today on the web sites where that are made available through streaming.

### *Keywords*

Film digitization – streaming – multiple realizability – film work – film collections

### *Ontogénesis de las imágenes*

El presente artículo se enmarca en el contexto general de producción del proyecto SECyT “Ontogénesis de las imágenes técnicas. Cambios tecnológicos en la producción y reproducción audiovisuales y su impacto en la teoría” llevado a cabo entre 2014 y 2015 y el proyecto “Cine digital: Los procesos de digitalización I” actualmente en curso. La premisa en torno a la cual organizamos nuestra investigación es que el cambio de paradigma en la producción cinematográfica del film al digital, así como los cambios que Internet introduce en los medios de comunicación audiovisual, aparecen vinculados por *una misma novedad*, el de la emergencia y establecimiento de la “imagen computacional”.<sup>1</sup> El fenómeno atraviesa, también, todas las tecnologías imagéticas de representación, desde la fotografía a los videojuegos así como los dispositivos automatizados de control. El problema que se nos presenta es de qué modo las tecnologías específicas de producción y reproducción de las imágenes influyen en su percepción y recepción. Un problema asociado a esto es de qué modo la teoría audiovisual incorpora el problema de la técnica y cómo esta modifica aspectos centrales de otros problemas recurrentes en la teoría audiovisual como el realismo, la autoría, el carácter artístico de las producciones audiovisuales, la constitución de lenguajes específicos y géneros, entre otros.

A partir de la premisa de la “no transparencia” de la técnica, consideramos que las imágenes guardan relación directa con el medio técnico en el que se producen y esto determina sus características ontogenéticas (Bolter y Grusin, 2000). Por ello, el lugar de la mediación será analizado no sólo en virtud de su rol en la instancia de producción (su ontogénesis) sino también en los modos diversos de reproducción y los lenguajes que

---

<sup>1</sup> En el estado del arte y en el lenguaje cotidiano es más corriente la utilización del concepto de “digital”. No obstante entendemos que el concepto de “computacional” resulta más pertinente a la hora de discutir las posibilidades (o *affordances*) que este paradigma tecnológico introduce.

éstos generan. Para el desarrollo de la teoría y la crítica del audiovisual es menester contar con una conceptualización de la imagen que incorpore el fenómeno técnico, sus inmanencias y su devenir histórico. Apoyándonos en el aparato conceptual de la filosofía de la técnica, procuraremos establecer las especificidades de distintos tipos de imagen a partir de sus dispositivos de producción y reproducción así como de sus soportes de almacenamiento. Pero además buscamos determinar los modos de migración de imágenes producidas en un medio técnico determinado a otros y los modos en que esas migraciones producen adaptaciones y modificaciones en la ontología misma de las imágenes. Una vez establecidos los rasgos específicos de las distintas imágenes técnicas y sus relaciones de migración y adaptación, procuramos establecer el lugar de la técnica en la constitución de los diferentes lenguajes audiovisuales.

En el caso de este trabajo particular nos interesa dirigir la mirada hacia el *streaming* de contenidos audiovisuales, un ejemplo cabal de migración y adaptación, pero también de convergencia de tecnologías y lenguajes previos. El borramiento o la naturalización de la factura técnica es un rasgo común a la estabilización de los lenguajes audiovisuales, especialmente marcado en el cine. En los márgenes y en los emergentes es donde la anomalía es visible, donde la factura técnica se hace evidente, donde la percepción de las marcas de producción torna “opaco” al medio, tal como señalan Bolter y Grusin (2000). Consideramos que es a partir de esta opacidad desde donde puede comenzar a pensarse la especificidad de cada tipo de imágenes.

Provisoriamente partiremos de la noción de “anacronismo de los contenidos” para describir el procedimiento de “rellenado” de un medio con contenidos producidos en otro propuesto por Machado (1993). Con otros matices, enfatizando el proceso en lugar del producto, Bolter y Grusin (2000) hablarán de “remediación” atendiendo al cambio de un medio a otro y cómo cada cambio ilumina aspectos que resultaban imperceptibles en el medio de origen. Un aspecto saliente de la imagen de *streaming* es que se trata de una imagen que se transmite y se recibe por medio de tecnologías digitales, es decir una imagen codificada que la computadora decodifica y puede resultar en *outputs* variables, el monitor y el proyector siendo los más evidentes. Se trata entonces de un tipo de flujo audiovisual que tiene una primera característica saliente: es una codificación que debe ser *interpretada* por una máquina. Intentando conciliar una definición de obra artística audiovisual que preste atención a la especificidad de las técnicas utilizadas para producirla y su relación con el anacronismo resultante, Jorge La Ferla (2009) habla de “simulación del cine”. Asimismo, en relación a la novedad

introducida por la posibilidad de combinación de imágenes fotográficas, imágenes modificadas por herramientas digitales e imágenes enteramente sintéticas, Lev Manovich (2007) señala que uno de los rasgos salientes de los audiovisuales digitales es la “pérdida de indicialidad”. Estas dos ideas acompañarán el presente trabajo.

Nuestra hipótesis de partida es la existencia no sólo de quiebres sino de continuidades entre el paradigma analógico y el digital. Esto se debe tanto a la persistencia de aspectos culturales (como la estabilización de géneros y lenguajes específicos a cada medio) como a las constricciones y posibilidades de cada tecnología (lo que desde la filosofía de la técnica se conceptualiza como *affordances*.<sup>2</sup> En tanto cada dispositivo se inserta en un medio técnico asociado (Simondon 2008, Stiegler 2002), su relación sincrónica y diacrónica así como los “linajes técnicos” a los que pertenece, serán determinantes para las imágenes resultantes y sus modos de recepción. Del mismo modo, cabe señalar que en general, las técnicas automatizadas de producción de imagen y sonido constituyen en sí mismas, una zona gris, un espacio de lo impensado dentro de la reflexión teórica. Una nueva pregunta que puede derivarse de esto es si existen (o pueden existir) formas artísticas o audiovisuales específicas del *streaming* como las hay de la televisión, del cine o de las consolas de videojuegos. Pero al mismo tiempo, y en virtud del anacronismo mencionado, nos interesa saber de qué modo el *streaming* opera en relación a la reproducción de obras cinematográficas pre-digitales que han sido digitalizadas.

Hay tres diferencias referidas al espacio y al tiempo de las distintas producciones audiovisuales. El cine era un evento pautado en un lugar y horario determinado (la función en determinada sala y a determinado horario). Uroskie señala al respecto que, contra la intuición benjaminiana de lo idéntico de cada reproducción, en la reproductibilidad técnica, en realidad cada proyección estaba dotada de una relativa unicidad por la inherente materialidad de los dispositivos, las salas y, sobretudo, las latas de filmico (2014:34). Las transmisiones televisivas, por el contrario suponen una idea de simultaneidad compartida a la distancia habilitada por la red. Por supuesto, cada contexto de recepción será único, no es lo mismo ver un partido de fútbol en un bar que

---

<sup>2</sup> La noción de *affordance* permite trabajar desde dos direcciones el problema de los dispositivos implicados en la producción de imágenes técnica: por una parte, desde la ontología de los mismos dispositivos de producción hacia su recepción en tanto dispositivos, así como la recepción de sus productos. Por otra parte, una segunda dirección, que va desde nuestra percepción hacia el mundo. ¿Qué clase de percepción es necesaria para relacionarse con la aprehensión activa significativa de los distintos productos de acuerdo a distintas *affordances* artefactuales?

en un dormitorio, del mismo modo que ver un noticiero en un local partidario o en la cocina de una casa. Sin embargo, esos contextos diferentes están sincronizados por la programación de la emisora. El caso que nos interesa, el *streaming* de películas, presenta una novedad que la hace más similar a la experiencia de visionado de videocassette, pero liberado de las constricciones materiales que imponía esa tecnología. Asimismo, presenta *affordances* muy diferentes (desde la posibilidad de generación automatizada de *feedback* al sistema) a propiedades visuales específicas. Igualmente, su integración con las redes móviles también permite pensar que se asemeja al modelo televisivo de anulación del contexto espacial determinante de la sala de cine, aunque, sin la sincronización temporal de la programación. Nos encontramos entonces ante un nuevo medio de reproducción audiovisual para el que necesitamos nuevas herramientas de análisis.

### *Computando imágenes*

En la primera mitad del siglo XX, la computación se desarrolló a partir de los avances en la automatización de las operaciones matemáticas. Una de las nociones fundamentales para entender el alcance del nuevo campo técnico que inauguraban es la noción de *máquina universal* de Turing. Resumiendo muy sucintamente, Turing propuso una máquina universal: una máquina matemática que pudiera imitar todas las máquinas (matemáticas) existentes. En los últimos años hemos asistido a una expansión de las tecnologías derivadas de la computación a casi todos los ámbitos del quehacer humano y las tecnologías audiovisuales no son la excepción. Los procedimientos y herramientas específicos de cada campo de la producción audiovisual han sido progresivamente imitados por software diversos (y distintos dispositivos de codificación de *input* y decodificación de *outputs*). En un libro reciente, *Software Takes Command*, Manovich sugiere que hoy nos encontramos ante la existencia efectiva de una máquina *cultural* universal por su propiedad de imitar medios preexistentes, algo imprevisto en los orígenes de la computación:

*But as I have already mentioned, neither [Turing] nor other theorists and inventors of digital computers explicitly considered that this simulation could also include media. It was only Kay and his generation that extended the idea of simulation to media—thus turning Universal Turing Machine into a Universal Media Machine, so to speak. (Manovich, 2013: 70)*

En un trabajo Javier Blanco y Agustín Berti (2013), señalan que estamos ante una idea muy potente para abordar filosóficamente a la computadora y los cambios que introduce

en la producción, transmisión y reproducción audiovisual. La computadora en red es un auténtico *metamedio* que puede simular todos los medios preexistentes y también dar existencia a nuevos. En una lectura acotada podemos decir que el *streaming* efectivamente *simula* la televisión y/o el cine (dependiendo de cuál sea el *output* de la señal: televisor, monitor o proyector), o si transmite programas en tiempo real o simplemente actualiza contenidos almacenados (sean estos programas de televisión o películas originalmente pensadas para ser proyectadas en sala). A propósito de esa novedad, en el trabajo mencionado se indicaba que:

*El acoplamiento entre el objeto y el medio asociado es constitutivo en el caso de los objetos digitales. Desde un cierto nivel de abstracción podemos ver a un objeto digital dado como una secuencia de bits, o incluso, más concretamente, como su realización física en términos de voltajes, de una distribución de orientaciones magnéticas en una superficie adecuada o de agujeros en un papel o un disco. No parece posible pensar la identidad de un objeto digital en términos de su realización física. Cuando por ejemplo copiamos una imagen digital de un disco a la memoria de una computadora, las respectivas realizaciones físicas pierden cualquier semejanza posible, sin embargo desde nuestra perspectiva las estamos identificando (el mismo uso de la palabra "copiar" da cuenta de esto). Considerar al objeto digital como una secuencia de bits es también relativamente problemático, ya que la misma secuencia puede ser interpretada de muy diferentes maneras dependiendo del contexto digital en el cual se inserta. Puede ser un programa en código fuente, en código de máquina, una foto, una grabación musical, etc. Ahora, dado un contexto específico, no cualquier secuencia de bits es allí un objeto, y el mismo contexto determina las condiciones de posibilidad de los objetos digitales que existirían en ese medio. Un error de codificación convierte una canción en mero ruido o un programa que interpreta las codificaciones y reproduce canciones en un programa que nos devuelve repetidamente el mismo mensaje de error. (Blanco y Berti, 2013: 61)*

En el caso de estudio propuesto, el software del *streaming* y el hardware que lo interpreta serán el medio asociado para el objeto digital que es, a un nivel dado, la transmisión. Ahora bien, la transmisión puede estar previamente delimitada (con la retransmisión de un objeto ya concluso, como puede ser un film en *Cuevana* o *cinemargentino*) o puede ser la transmisión de un *input* en vivo. En cualquiera de los dos casos, la realización efectiva del objeto depende del funcionamiento dentro de los parámetros establecidos por el software.

Retomando la idea de Bolter y Grusin, la remediación de obras audiovisuales en el medio digital se ha ido diversificando de manera exponencial, abriendo nuevas posibilidades (más objetos digitales con diferentes *affordances*) y crecientes desafíos (mantener la interoperatividad y la coherencia de los datos). Sólo que en todas la remediaciones digitales hay una característica distintiva ausente en medios previos donde la distinción entre a) *dispositivo de registro*, b) *dispositivo de reproducción* y c) *dispositivo de almacenamiento* eran evidentes. En el cine, por ejemplo

encontrábamos:a) cámaras y micrófonos, b) proyectores (y la sala oscura asociada), y c) latas de films, respectivamente. Pero dentro del medio digital no hay ninguna distinción esencial entre una obra audiovisual y un programa, entre el código y los datos. Esta *indiferencia* es constitutiva de la computación como disciplina y de sus productos. Por ello, cabe tener presente la necesidad de:

*[...] Ser cuidadosos al considerar el modo de existencia de los objetos digitales, ya que las distinciones están sólo dadas por el marco, y los marcos pueden cambiar, y de hecho lo hacen todo el tiempo (un programa compilado para correr en una versión de Linux dada no puede ejecutarse en principio directamente en MacOs, en un instante deja de ser un programa para convertirse en un texto plano, o peor, en una indescifrable secuencia de bits). Digamos que pasa de ser un programa a ser un problema (cómo darle sentido a ese objeto o cómo hacer que una abstracción “devenga” objeto). (Blanco y Berti, 2013: 62)*

No sólo eso, sino que una novedad es que un mismo producto audiovisual puede reproducirse *en simultáneo* en plataformas de reproducción diferentes, siempre que estas puedan decodificarlo correctamente. Una única transmisión podrá ser proyectada con un cañón, vista en celulares, en una notebook o en un televisor, y cada dispositivo de *output* presentará *affordances* muy diferentes por ejemplo en lo atinente a la relación de aspecto o el rango dinámico del sonido, elementos constitutivos de cualquier imagen audiovisual.

### *Realizaciones múltiples*

El concepto de *realizabilidad múltiple* de la filosofía de la técnica por el cual un mismo objeto, en el sentido funcional, puede adoptar diversas formas aquí es extensible a la misma identidad del objeto. Y por *identidad* aquí nos referimos a los rasgos distintivos que hacen que un determinado producto audiovisual sea considerado, de máxima, una *obra* o, de mínima, un *contenido*.<sup>3</sup> Pero no sólo estos objetos sino los propios elementos constitutivos del medio digital suelen ser ellos, a su vez, objetos digitales de otros medios. Esto tiene algunas consecuencias que permiten identificar algunas propiedades distintivas de los audiovisuales en el medio digital y, dentro de estos, aquellos que circulan mediante *streaming*. La primera propiedad es que admiten múltiples realizaciones, a diferencia de la relación indisociable de unas series de latas de 35 mm y las posibilidades de realización efectiva de una obra audiovisual en un

---

<sup>3</sup> La redefinición de *obra* (junto con la aún más problemática de *contenido*) en relación al medio digital excede largamente los límites de este trabajo, algunas respuestas desde esta perspectiva se esbozan en *From Digital to Analog. Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture* (Berti, 2015)



proyector, frente a las de la *misma obra* en un VHS o en un DVD. Y, a diferencia de estos casos, la identidad misma de los audiovisuales en el medio digital sólo puede considerarse de manera relacional, en tanto el medio asociado es inseparable de ellos. Una cadena de bits puede realizarse físicamente de las maneras más diversas, pero su significado como contenido de un *streaming* depende de la interpretación que hagan de sí los programas de su entorno digital. Nótese además que, como dijimos antes, dichos programas también son objetos digitales, y por lo tanto también admiten múltiples realizaciones (por ejemplo los softwares de decodificación de un celular y de un televisor inteligente), y que también están identificados en su propio entorno o medio asociado. Retomando la propuesta señalada, "[...] esta cadena de interpretaciones y de meta-medios, meta-meta-medios, meta-meta-meta-medios... puede extenderse, no habiendo *a priori* límites conceptuales para dichas extensiones." (Blanco y Berti, 2013)<sup>4</sup>

Así, la primera propiedad de la imagen de *streaming*, su múltiple realizabilidad, nos lleva a un segundo rasgo necesariamente vinculado, su inespecificidad. Esto la diferencia notablemente de la imagen fotográfica, la videográfica, la televisiva y la cinematográfica (omitiendo el hecho de las enormes diferencias existentes hacia dentro de las mismas, que están condicionadas por la historia de sus respectivas tecnologías de producción y reproducción). Con esto, no estamos afirmando necesariamente, que una obra no sea la misma en distintos medios. Asumiendo la posición de que la cultura es un fenómeno más consensual que esencial, lo que entendemos por *obra* parecería ser también múltiplemente realizable. Con todo, desde una mirada materialista, preocupada por el fenómeno técnico, nos interesa profundizar en la ontogénesis técnica de las imágenes y señalar las particularidades inestables de cada tipo de imagen. Esto eventualmente permitirá complejizar la definición de qué es una obra audiovisual que supere los conceptos de *anacronismo de los contenidos*, *remediación* y *simulación* antes mencionados.

### *Lo inespecífico*

Las miradas eufóricas de la técnica suelen aceptar acríticamente la idea de su transparencia (o de la neutralidad). Esto implica una adhesión tácita a una teleología del

---

<sup>4</sup> BLANCO, Javier. y BERTI, Agustín: "¿Objetos digitales?" En *Actas del IV Coloquio Internacional de Filosofía de la Tecnología: Tensiones, continuidades y rupturas*. Buenos Aires, Universidad Abierta Interamericana, 2013.

progreso en el que las formas puras borran las marcas de la historia y las disputas que les han dado origen. En una historia del cine, la historia de las relaciones de aspecto, por ejemplo, ocupa así un lugar marginal o anecdótico frente a la historia de los *géneros* o los *autores*. Las formas puras, se alejan de la materialidad contingente de sus soportes y dispositivos de reproducción específicos en los que se originan los estímulos y devienen puro *contenido*, independiente de sus eventuales *continentes*. Desechada la importancia del ancla física, el sujeto podría así eludir la contingencia material de los objetos y asumir un modo de existencia inmaterial para las obras. Pero el giro materialista, implícito en disciplinas tan dispares como la preservación audiovisual, la arqueología de los medios o la historia de la técnica, permite recuperar este aspecto impensado y, a partir del mismo, reconsiderar el estatuto de las obras audiovisuales. Con la salvedad de las mentales, todas las imágenes son técnicas, y su ontogénesis está determinada por el modo en que son producidas y luego reproducidas. Atendiendo a este proyecto, y a la contextualización realizada, podemos presentar tres propiedades distintivas de las imágenes de *streaming*: a) su *existencia como abstracción* (en tanto codificación), b) su *múltiple realizabilidad* (como decodificación) y c) su *inespecificidad* (debido al carácter metamedial de lo digital). Enunciados estos tres principios presentaremos un análisis de casos de *streaming* de obras cinematográficas donde podemos detectar estos rasgos y los modos en que la propia materialidad y contingencia de los dispositivos implicados en su producción y reproducción las vuelven opacas. Dicho de otro modo: cómo los problemas técnicos que emergen de experiencias propias de películas actualizadas mediante de *streaming* nos permiten pensar en sus rasgos distintivos.

### *¿El cine en casa?*

Responder a este interrogante en el marco del presente artículo excede por mucho las intenciones del mismo. Sin embargo, en el proceso iniciado en torno al tema de investigación nos encontramos ante algunas cuestiones que requerían ser categorizadas *a priori* para permitirnos así, encarar un análisis que abriera la posibilidad de responder a algunas preguntas que surgen de la problemática en cuestión. En este sentido, una de las primeras cuestiones que surgieron, fue percatarnos del escaso aparato analítico para encarar la cuestión del *streaming* en el sentido que lo venimos describiendo. Preguntas tales como: ¿qué plataformas de *streaming* relevar? ¿qué cuestiones sobre la imagen tener en cuenta? ¿cuáles sobre el sonido? ¿bajo qué

condiciones de hardware realizar las diversas experiencias? ¿qué tipo de conexión a internet usar? Estos cuestionamientos entre otros, son los que dieron inicio a un primer proceso de sistematización con el objetivo de establecer algunas categorías analíticas iniciales.

La primera cuestión que se decidió para encarar esta etapa fue un recorte del trabajo de campo en torno a tres plataformas de *streaming* con características distintivas y específicas. En este sentido, se eligieron: una privada que requiere un pago mensual (Netflix); una privada y gratuita -no oficial o “pirata”- (Películas Chingonas.org); y una público-estatal y gratuita (Odeón). De esta manera se buscó abarcar espacios virtuales diversos que pudieran erigirse en tanto muestra significativa de los distintos y múltiples casos que pudieran encontrarse en futuras instancias. Una segunda cuestión que hacía referencia a las decisiones metodológicas apareció inmediatamente: ¿qué relevar de las diversas plataformas? Dado que el conjunto de variables podían ser bastante amplias, y por otro lado no teníamos aún la herramienta de análisis ya conformada, se definió a este respecto utilizar un criterio tomado en préstamo de los etnógrafos y del registro etnográfico: relevar todo lo que se pudiera y con el mayor detalle posible.

En definitiva, esta instancia debía guiarnos a la formulación de una heurística positiva (Lakatos, 1983) que permitiera ampliar el núcleo conceptual del proyecto de investigación. Los primeros resultados del relevamiento se presentan en el siguiente apartado.

#### *Condiciones técnicas del relevamiento*

El relevamiento de contenidos audiovisuales disponibles en plataformas online que se consigna a continuación, se ha llevado a cabo con las siguientes condiciones técnicas: sistema operativo Windows 8 de 64 bits, procesador CORE i3 con tarjeta de video Intel HD Graphics 4000 (máxima resolución 1366x768, lo que habilita una reproducción en HD), memoria Ram de 4096 mb, y un dispositivo de sonido predeterminado ConexantSmartAudio HD.

#### *Plataforma paga: Netflix*

“Ver películas y series cuando quieras, donde quieras”, así se presenta Netflix, un servicio online pago de transmisión para ver películas y series desde una PC, tablet,

teléfono celular o un televisor inteligente (*SmartTV*). Para su correcto funcionamiento, es necesario instalarse la aplicación en el soporte que se pretenda utilizar para acceder al contenido digital. Dentro del menú “Formas de ver”, la plataforma ofrece información específica de las particularidades de cada dispositivo de reproducción, para aprovechar al máximo sus posibilidades, así también la oportunidad de personalizar los contenidos de acuerdo a gustos y preferencias.

A través de la instalación de la extensión *NetflixTrailerButton*, permite agregar los tráileres a cada una de las películas ofrecidas en el menú. Además, la disponibilidad de contenido varía de acuerdo al país desde el que se conecta el usuario, ya que existen contenidos que sólo están disponibles en los países que han adquirido sus derechos de exhibición.

Requiere una velocidad de conexión mínima 0.5 megabytes por segundo para obtener una mejor calidad de video, una de 5 megabytes por segundo para la calidad HD y una de 25 megabytes para Ultra HD (UHD). No obstante, para acceder a los diferentes tipos de calidad de reproducción de imágenes, el usuario debe suscribirse a un plan de pago determinado. Asimismo, en lo que respecta a los contenidos UHD (una parte diferenciada del menú que ofrece la plataforma), es necesario contar con condiciones técnicas específicas para lograr una óptima visualización: la conexión mínima de datos descrita anteriormente, así como un televisor inteligente (en nuestro país se han popularizado los dispositivos Full HD y no así los 4k).

Una película como *Avengers*(2012), disponible para ver en HD, puede ser reproducida en óptimas condiciones teniendo en cuenta las características técnicas del usuario descritas al inicio, sin interrupciones (los famosos *frames* congelados) ni imágenes pixeladas, estableciendo preferencias de subtítulos y audios. Sin embargo, la calidad viene predeterminada (no podemos elegir entre 360, 480 o 720 p, algo que sí ofrece actualmente *Youtube*). Lo mismo sucede con el sonido: la plataforma no brinda la posibilidad de determinar las condiciones de audición de la reproducción (como si fuera lo mismo escuchar en estéreo que en un sistema 5.1).

*Plataforma gratuita (pirata): Películas Chingonas.org*

Plataforma online gratuita que permite la visualización de los últimos estrenos de series y películas. Cada contenido se ofrece para ver online o para descargarse. Sin embargo, al ser contenido gratuito, la ganancia del propio sitio web es obtenida a través de publicidad, lo que se traduce en *pop-ups*(elementos emergentes) y páginas que llevan

al usuario fuera del sitio cada vez que se hace clic sobre el botón *play* del video, convirtiéndolo en una experiencia engorrosa que muchas veces termina siendo abandonada en su intento. Requiere la instalación del *plug-in* Adobe Flash Player para su correcta reproducción.

*Avengers* también se encuentra disponible para ver en [peliculaschingonas.org](http://peliculaschingonas.org). El usuario puede determinar las preferencias de audio e idioma, así como la calidad de la imagen reproducida (baja, media, alta) haciendo click con el botón derecho del ratón sobre el video. Al igual que en Netflix, el contenido puede verse en pantalla completa o *fullscreen*. Sin embargo, existen diferencias notables en la reproducción del mismo contenido en una y otra plataforma. Aquí, no existen diferencias entre la imagen en alta o baja calidad (la película se reproduce como si estuviese solamente disponible en baja), el pixelado es una constante, y por momentos, su reproducción se interrumpe por tiempo indeterminado.

#### *Plataforma gratuita pública: Odeón*

Es una plataforma *online* de contenidos nacionales gratuitos desarrollado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), lanzada a finales de 2015. Al igual que Netflix, Odeón permite acceder a todo tipo de contenido (películas, series y cortos en HD y otros en SD) para ser reproducido en distintos dispositivos (teléfonos móviles, notebooks, *smart TV*, tabletas). Permite: la personalización del contenido, generar una lista de favoritos y acceder a un historial de navegación. Requiere la instalación del *plug-in* Adobe Flash Player. Sus contenidos son provistos por ARSAT y viene predeterminado, es decir, no hay posibilidades de adaptarlo a las condiciones técnicas de cada usuario.

Una película como *Juan Moreira* (1973), registrada originalmente en filmico, se encuentra accesible en su versión digitalizada dentro de la plataforma (en SD no así en HD). Sin embargo, su calidad de proyección es pobre, las imágenes se pixelan, y su reproducción se interrumpe en varios momentos. Por otro lado, el sonido pierde su calidad en esta proyección, se oye “sucio” y sin amplitud dinámica. *La ley que olvidaron* (1937) de Agustín Ferreyra, es otro ejemplo de la pérdida de calidad que se produce en el traspaso de una imagen filmica a una computacional. Esto no significa que ya no podremos disfrutar de su visionado, si no que la calidad del original (la resolución del filmico 4096x3112 píxeles, mucho mayor a lo que puede ofrecer

inclusive el 4k), termina adaptándose a las condiciones técnicas que cada soporte en sí mismo puede aceptar. Por el contrario, producciones más recientes disponibles en HD, como *El crítico* (2013) o *Showroom*(2015), sí son posibles de visualizarse en óptimas condiciones técnicas de reproducción.

Vale la pena mencionar la importancia de los procesos de remasterización de películas rodadas en 35 mm, en los que se retorna a los archivos originales (los “masters”) y se realiza un escaneo fotograma por fotograma permitiendo eliminar defectos tanto de imagen como de sonido con el objetivo de mejorar su versión, obteniendo de esta manera, un nuevo *master* pero digital. De este modo, en la actualidad podemos acceder a ver, por ejemplo, *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock en Blu-ray obteniendo una calidad de proyección en soportes digitales que se asemeja en su alta calidad a la del filmico.

### *Conclusiones provisorias*

Contando por el momento, con una definición sólida de imagen computacional que permita contrastar sus especificidades con las de la imagen filmica, es sólo un primer paso para comprender cómo se está produciendo una recontextualización de las artes audiovisuales desde la primacía del proyector y la sala oscura hacia un nuevo modo de reproducción que, no obstante, toma como patrón de referencia y norte la imagen del 35 mm. Si bien esta indagación está aún en su etapa inicial, consideramos que un trabajo de exploración sobre un medio en estado de cambio casi permanente, aunque difícil, es una labor necesaria para comprender el estatuto de las obras cinematográficas en la actualidad y su relación con las demás obras audiovisuales (televisivas, videoinstalaciones, videojuegos etc.). La necesidad de repensar la especificidad de las técnicas del arte cinematográfico así como las del medio digital demandan incorporar al aparato heurístico conceptos de disciplinas generalmente consideradas accesorias y contingentes, por ello los *media studies* y la filosofía de la técnica pueden brindar herramientas analíticas útiles para abordar estos cambios de paradigma. Este trabajo insinúa apenas una posible pero necesaria línea de indagación en torno a la integración del acervo filmico del siglo XX a la novedad radical de producción, distribución y reproducción que introduce la tecnología digital.

### *Bibliografía*

- BERTI, Agustín: *From Digital to Analog. Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*. Nueva York, Peter Lang Publishers, 2015.
- BOLTER, Jay D. y GRUSIN, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press, 2000.
- BLANCO, Javier. y BERTI, Agustín: “¿Objetos digitales?” En *Actas del IV Coloquio Internacional de Filosofía de la Tecnología: Tensiones, continuidades y rupturas*. Buenos Aires, Universidad Abierta Interamericana, 2013.
- LA FERLA, Jorge: *Cine (y) digital: Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Manantial, 2009.
- LAKATOS, Imre: *La metodología de los Programas de investigación científica*. Madrid, Alianza Editorial, 1983.
- MACHADO, Arlindo: *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Sao Paulo, Edusp, 1993.
- MANOVICH, Lev: “El cine, el arte del índice”. En *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación*. La Ferla, J. (ed.). Buenos Aires, Aurelia Rivera, 2007.
- MANOVICH, Lev: *Software takes Command*. Cambridge, MIT Press, 2013.
- ROCKWELL, Elsie: *La experiencia etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos*. Buenos Aires, Paidós, 2009.
- SIMONDON, Gilbert: *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires, Prometeo, 2008.
- STIEGLER, Bernard: *La técnica y el tiempo I. El pecado de Epimeteo*. Hondarribia, Hiru, 2002.
- UROSOKIE, Andrew V.: *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*. Chicago, University of Chicago Press, 2014.