

Instalaciones fílmicas: Entre la “muerte del cine” y la resistencia en el arte contemporáneo

Fabiana Gallegos

Universidad del Cine, Buenos Aires

fabiana.gallegos@gmail.com

Recibido: 1 – octubre – 2018 / *Aprobado:* 3 – diciembre – 2018

Resumen

Las instalaciones fílmicas son una práctica artística que ubica al -ya obsoleto- aparato de base cinematográfico en un espacio de arte contemporáneo y por fuera de la tradicional sala de cine o cubo negro. Varios artistas provenientes de las artes visuales y audiovisuales han comenzado a realizar instalaciones fílmicas que, lejos de considerarlo caduco, proponen una resignificación y una resistencia a “la muerte del cine” a través de una expansión estética y epistemológica del dispositivo cinematográfico. Si bien, dentro del vasto y múltiple territorio de las instalaciones audiovisuales, no han sido obras que despierten particular interés para ser estudiadas desde su especificidad, es menester reparar en este tipo de propuestas híbridas y anacrónicas entre el cine y las artes visuales, sobre todo, en un contexto en el que se detecta una inmanente proliferación de la imagen en movimiento en los museos y el digital se impone como soporte en la industria cinematográfica a medida que desaparece todo un sistema propio del soporte cinematográfico.

Palabras clave: cine, instalaciones, museos, obsolescencia, experimental.

Abstract

Film installations are an art practice that locates the -already obsolete- cinematic apparatus in a contemporary art space, outside of the traditional

cinema theater or black cube. Various artists coming from visual and audiovisual arts have begun to create film installations that, far from considering it obsolete, propose a redefinition of cinema and a resistance against the so called “death of cinema”, through an aesthetic and epistemological expansion of the cinematic apparatus. Even though these works haven’t awoke particular interest in being studied because of their specificity within the vast and diverse territory of audiovisual installation, it is necessary to pay attention to this kind of hybrid and anachronistic proposals between film and visual arts, especially in a context in which it is possible to detect an immanent proliferation of the moving image in museums, and the digital image imposes itself as the primary format in the cinema industry while at the same time an entire system of film as a medium disappears. (Traducido por Natalia Cortesi)

Keywords: film, installations, museums, obsolescence, experimental.

Introducción

Partamos de la base de que nos encontramos en un contexto atravesado por el digital. Este medio permite una maleabilidad de datos y una proliferación de dispositivos tecnológicos de tal magnitud, que en muy pocos años la imagen en movimiento ha ingresado, como nunca antes, a todas nuestras esferas de la vida. Incluso a los museos o espacios de arte que durante tanto tiempo fueron reacios en incorporar a las artes audiovisuales dentro de sus exhibiciones y patrimonios. Amén, de que Ricchioto Canudo en *El manifiesto de las siete artes* de 1911 haya determinado al cine como el "séptimo arte", recién en la actualidad el museo y las galerías de arte han servido para legitimar al cine como arte. Paradójicamente, en la década del 20, el llamado séptimo arte fue amado por los artistas de las vanguardias porque aún no estaba legitimado como arte y distaba muchísimo de lo que comprendían las Bellas Artes. De hecho, el primer gran acercamiento del cine a las artes visuales es recién a partir de 1950 y hasta 1968¹ gracias a las vanguardias y movimientos artísticos de los 60 y a los artistas como Nam June Paik, Stan VanderBeeck, Paul Sharits, Stan Brachage y Jonas Mekas, entre otros, que empiezan a salir de la sala de cine y a vincularlo a otros espacios y disciplinas. En esta misma época, la imagen en movimiento ingresa a los espacios de arte en forma de videoinstalaciones y videoesculturas, el medio electrónico copará la escena artística y habilitará un territorio de hibridez disciplinar. Desde la década de los 90, las maquinarias vigentes durante más de un siglo en la industria cinematográfica, en el ámbito documental, experimental y amateur,² han comenzado a ser reemplazadas por dispositivos digitales; en otras palabras, el formato fílmico y sus aparatos desaparecen de los templos de proyección y en el mejor de los casos ingresan a los museos. En paralelo, las políticas culturales deciden ubicar al cine como patrimonio del siglo XX, según Dominique Païni (2002) esta noción nace de la conjunción entre admirar algo y asumir que eso es precedero.

En este contexto, surgen -o resurgen-³ las instalaciones fílmicas. Lo primero que amerita determinar y como su nombre lo explicita, es que dan cuenta de una convergencia disciplinar entre la praxis instalativa y el dispositivo cinematográfico⁴ -a

1 Estas aclaraciones históricas provienen de un ensayo de Dominique Païni titulado *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée* (2002). Allí trabaja el fenómeno de la salida del cine de la sala teatral y su ingreso a los museos, su estatuto de obra de arte y su evidencia patrimonial; además, es el primero en usar el término de cine instalado en el ámbito teórico.

2 Recordemos que hablamos de soportes fílmicos diferentes: el 35 mm usado en su formato tradicional de largometrajes, el 16 mm ligado a usos documentales, independientes y también artísticos; y el super8 y 8 mm, originalmente pensado para uso familiar, pero se extenderá en el ámbito de cineastas experimentales.

3 Si bien más adelante nos adentraremos con mayor profundidad en este tema, cabe aclarar que alrededor de la década de los 60 varios artistas comienzan a experimentar con proyecciones expandidas fuera de los parámetros tradicionales; y unos años más tarde aparecen las primeras obras instalativas con proyectores fílmicos. Sin embargo, no tienen mucha continuidad en aquel momento porque son instalaciones complejas que requieren un chequeo constante ante cualquier complicación técnica que surja, y los artistas se ven mayormente atraídos en realizar videoinstalaciones, que posibilitan la hibridez entre la imagen en movimiento y la práctica instalativa a partir de una técnica más simple, más maleable y menos costosa.

4 Consideramos el término de dispositivo entendido según lo propone Michelle Foucault en una entrevista realizada en julio de 1977 "Lo que trato de situar bajo ese nombre es, en primer lugar, un conjunto decididamente heterogéneo, que

nivel práctico y teórico-. Son el producto de la experimentación de dos ámbitos diferentes y el resultado bicéfalo de la conjunción de sentidos de cada uno de los elementos que las conforman, se ubican en el “entre”, en el intersticio de dos prácticas contemporáneas que *a priori* se resisten a ser definidos unívocamente. Son una disciplina compleja en su conformación y muy dentro del vasto territorio de las instalaciones audiovisuales. Quizá, por un imaginario deleitado hacia las nuevas tecnologías y desinteresado por los viejos mamotretos, pocos son los teóricos que se han detenido en pensarlas y demarcarlas. Este ensayo intentará aunar varias de las investigaciones que se aproximan, pero por sobre todo tomará como principal referencia, el ensayo que realiza, en 2013, el teórico, docente y curador argentino Jorge La Ferla en el catálogo para la muestra de *Cine de exposición. Instalaciones filmicas de Andrés Denegri* (2013) en Fundación OSDE. A través de esa investigación, por primera vez, pudimos tener acceso de manera lineal y completa a una posible genealogía de las instalaciones filmicas como especificidad artística.

En las instalaciones filmicas encontramos una puesta en crisis de la experiencia cinematográfica tradicional, dando lugar a nuevas formas de percepción de la imagen en movimiento en vínculo con la experiencia museal. Además, esta mixtura de fronteras lindantes propone una resignificación y una expansión estética del dispositivo cinematográfico. El presente escrito se aproximará a dicha práctica a través del planteo de una posible especificidad, generando una genealogía y desembocará en el estudio de casos contemporáneos.

Instalaciones y filmico

“Se trataría más bien de concebir esos inter-espacios como el lugar de la diferenciación o de la multiplicidad, algo que se instaura entre dos estados: el estado del audiovisual y el de las artes visuales” (García, 2015, pág. 23)

Las instalaciones en sí, siempre han sido una práctica artística mutante, desbordada y ágil para correrse de las taxonomías teóricas que, incansable e inútilmente, han intentado adjudicarles. Podemos determinar que lo más propio de ellas es la fluidez entre conceptos y disciplinas, en otras palabras, su indeterminación y su hibridez. “Algo que caracteriza al arte contemporáneo -si es que realmente podríamos

comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen: los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como a lo no dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos” (Foucault, 1991, pág. 128). Por lo tanto, cuando nos referimos al dispositivo cinematográfico contemplamos tanto los elementos materiales como inmateriales; por materiales entendemos a todas aquellas maquinarias, herramientas, soportes y arquitecturas específicas, como lo son las salas de cine, los proyectores, las cámaras, el soporte filmico -8, super8, 16mm, 35mm, 70mm-, inherentes a la práctica en sí; por inmateriales, a todas las construcciones simbólicas que se han articulado desde sus orígenes hasta la contemporaneidad, tanto las que se han posicionado con la fuerza hegemónica del canon, como las experimentales que se han encargado de expandir los modos vernáculos de la práctica del cine.

determinarlo en general- es que siempre escapa a todo intento de definición sintética" (García, 2015, pág. 23).

Determinar los orígenes de las instalaciones invita a un recorrido a través de eventos históricos en búsqueda de ese gesto de disolución de los límites entre el espacio y la obra. En algunas genealogías se remontan a las pinturas rupestres del paleolítico en las cuevas de Lascaux y Altamira, se trasladan a las pinturas medievales de Fra Angélico (siglo XV) y continúan con los frescos de la Capilla Sixtina de Miguel Ángel. El patrón común de todos estos casos es el concepto de sitio-específico, es decir, ninguna de esas pinturas puede ocupar otro espacio o arquitectura que no sea para la que se pensó específicamente. Recién en el siglo XX comienzan a aparecer expresiones artísticas que se corren de las taxonomías propuestas por las Bellas Artes, pero aún así se las continúa definiendo como esculturas. Rosalind Krauss sorprendida por la dirección que toma la escultura a partir de 1960 con la aparición de ciertas obras minimalistas escribe un ensayo titulado *La escultura en el campo expandido* en el que deja en claro la problemática "Habíamos pensado en utilizar una categoría universal para autenticar un grupo de particulares, pero ahora la categoría ha sido forzada a cubrir semejante heterogeneidad que ella misma corre peligro de colapso"⁵ (1985, pág. 63). Entre otros conceptos que surgen en la época, comienza a utilizarse el término instalaciones para un tipo de disciplina artística que superan el mero hecho de poner o colocar algo en un espacio y, de manera intrínseca a dicho fenómeno, generan un vínculo con la arquitectura de un espacio determinado⁶ y las diferentes disciplinas que conformen la instalación. Según Kate Mondloch "las obras de arte instalativas son entornos escultóricos participativos en los cuales la experiencia espacial y temporal del espectador con el espacio de exposición y los diversos objetos forman parte de la obra en sí misma" (2010, pág. xiii). El espacio en el que se encuentra es un ente activo dentro de la potencialidad estética de la obra y será difícil definir 'matéricamente' dónde comienza y termina la misma, o qué es continente y contenido. En particular, la especificidad técnica de las instalaciones fílmicas marca una clara diferenciación con otro tipo de prácticas instalativas visuales (minimal art, land art, ambientes) y audiovisuales (videoinstalaciones, instalaciones interactivas, instalaciones audiovisuales). Instala en el centro de un espacio de arte al aparato cinemático de base, activa de esta manera las relaciones formales y estéticas que la obra potencie entre la maquinaria, las imágenes proyectadas y el espacio en cuestión.

Por otro lado, el cine deviene un formato estándar como lo conocemos por una casualidad entre varias otras, podría haber devenido instalación fílmica, haber sido

5 Publicado por primera vez en la revista *October*, Vol. 8 (primavera, 1979), pág. 30-44, publicado por *The MIT Press*.

6 A veces las instalaciones se piensan exclusivamente para un espacio arquitectónico y en ese caso se acuña el término *site-specific* (de sitio específico), otras veces las instalaciones pueden ser arquitecturas o elementos mudables y adaptables a otros espacios museísticos o galerías.

un fracaso comercial y simplemente pasar al olvido. Pero no, la historia del cine se ha contado mediante una estructura lineal ligada a un modo de progreso tecnológico continuo, vinculado a lógicas de industrialización del cine y desvinculado de replanteos estéticos y lingüísticos cualitativos de los dispositivos. Al cine la historia le ha establecido una fecha y lugar de nacimiento, el 28 de diciembre de 1895, en el *Salón Indien du Grand Café* del Boulevard des Capucines en París, cuando los hermanos Lumière proyectan 3 películas y presentan su último y exitoso invento el cinematógrafo, una máquina que capturaba y proyectaba imágenes en movimiento. A partir de esa fecha bisagra, se ha establecido un eje limítrofe entre los inventos precinematográficos y los cinematográficos. Además, se instauran unas características propias que serán recursivas de este tipo de espectáculos: pagar una entrada, ser un espectáculo colectivo, la sala oscura, los asientos, una pantalla frente a los espectadores y un proyector oculto. Pocos años después la industria del cine se convertirá en un lenguaje, en un canon y, por lo tanto, en un dispositivo desde las formas de producción, distribución, consumo, proyección y narración. Toda obra que utilice el filmico por fuera de las lógicas standard quedará innegablemente por fuera de la historia escrita y difundida. Poco se sabe de todos los experimentos, inventos y piezas que haciendo uso y abuso del dispositivo cinematográfico u otros previos han cuestionado el canon y expandido sus sentidos. Sin embargo, siempre han existido otros modos de hacer cine, que pertenecen a una historia paralela, bastarda, menos legitimada y conocida. Son prácticas difíciles de determinar, sólo se pueden abordar a partir de metodologías de contraste respecto a su hermano “canonizado”. Al salirse del perímetro comenzaron a vincularse y a encontrarse con el ámbito de las vanguardias y las artes visuales. Esta necesidad de expansión y puesta en jaque de una forma unívoca de la imagen en movimiento, potenció estos cruces y convergencias, que resistieron y subsistieron a la sombra del dogma mercantil, a veces con más notoriedad y reconocimiento, otras en el destierro, justamente porque su ontología no proviene ni deviene, necesariamente, en capital. Quizá de un gesto caprichoso, de un sueño, de una necesidad de expresión, de un gusto personal, de un juego experimental, de una búsqueda, de un extravío, de una deriva. Los artistas que habitan el territorio del arte experimental difícilmente puedan ser definidos y perimetrados. Encontraremos patrones e intereses en común, colectivos, grupos o movimientos vanguardistas, pero ante todo siempre priorizarán un criterio subjetivo, anacrónico y en muchos casos disfuncional a un paradigma. Este otro tipo de cine se identifica más con prácticas precinematográficas, paracinematográficas o experimentales, que con la supuesta norma. Ana Claudia García deja clara la problemática que presentan esas formas no tan ‘puras’, “en el sentido que se han mixturado, hibridado o contaminado con algo “afuera” de su campo específico” (2015, pág. 23). De hecho, en este territorio es donde encontraremos obras que cuestionan tanto las decisiones formales de la puesta en escena cinematográfica como los formatos de proyección y visionado del dispositivo cinematográfico tradicional. La sala de cine no será el lugar

acorde para estas impurezas.

El vínculo entre el audiovisual y el museo ha sido fluctuante y discontinuo durante la primera mitad del siglo XX, recién, luego de las neovanguardias de los 60, el espíritu interdisciplinar y disruptivo de los artistas hizo que la imagen en movimiento ingrese a los museos a través de tubos de rayos catódicos a modo de videoinstalaciones, videoesculturas o video-objetos. Pocos años después comenzaron a aparecer las imágenes de síntesis, pero llevó varias décadas de híbridos tecnológicos hasta que todos los medios se pasteuricen al digital. Y aún hasta hace menos de una década en las salas y festivales de cine se seguía proyectando en fílmico. En la coyuntura digital contemporánea, se normaliza el hecho de ver imágenes en movimiento en cualquier lugar y dispositivo, sobre todo en museos y galerías de arte que cada vez incorporan más obra audiovisual a sus exposiciones. Lo curioso, en todo caso, es encontrarse con esos viejos e invisibilizados mamotretos de proyección expuestos en espacios de arte contemporáneo.

La hibridez inherente a las instalaciones fílmicas propone dos movimientos: por un lado, al interpelar al espacio y viceversa, el lugar deja de cumplir la función del neutralizado cubo blanco, impoluto, receptivo e indiferente ante la obra que lo habita, como suele acontecer con la pintura o la escultura; y por el otro, se despega del dispositivo que plantean los templos cinematográficos, las salas de cines o los cubos negros, donde el espacio se encuentra completamente neutralizado y optimizado para que el efecto de ensueño que extiende la alegoría de la caverna de Platón funcione a la perfección.

Como delinea Phillipe Dubois (2001, pág. 15), en el cine el espectador se encuentra en un estadio de hipomotricidad y de hipersepción, el primero debido a que las butacas, la gran pantalla y el sonido de la sala apunta a que los espectadores consuman el espectáculo colectivo sin necesidad de moverse de su lugar; y el segundo se da por el hecho que, en general los sentidos de la vista y el oído se encuentran altamente estimulados en cualquier ubicación de la sala. Además, en estos templos cinematográficos para mantener el hipnotismo propio del efecto de ilusión del cine clásico todo el engranaje se encuentra en pos de no develar el dispositivo cinematográfico, por eso el proyector siempre se encuentra oculto a la vista de los espectadores. El dogma de no develar el dispositivo cinematográfico abarcará todas las estrategias de puesta en escena propias del lenguaje narrativo del cine clásico. El espectador estará inmerso en un engranaje arquitectónico y técnico propicio para consumir un espectáculo causal, lineal y narrativo con una sintaxis de comienzo, nudo y desenlace, que tiene una duración determinada, un horario de comienzo y de final; en otras palabras, lo que denominaremos como la imagen modelo del cine industrial.

Las instalaciones al entablar un diálogo con el espacio que las circunda, proponen un "espectador", más bien visitante, explorador o *flâneur* que pone su cuerpo en movimiento en un espacio inmersivo, que recorre la obra y de esa manera aprehende la misma teniendo la libertad temporal y de recorrido espacial deseada. Cada

visitante de la obra, por lo tanto, establece una experiencia perceptiva particular y personal que desdibuja la idea de una forma unívoca o ideal de aprehensión. Esta primera distinción en relación al sujeto que aprehende una obra, entre el dispositivo cinematográfico y las instalaciones audiovisuales, marca un quiebre radical que se reflejará en relación a la lógicas narrativas, temporales, espaciales, el autor, y la experiencia, entre otros. En particular, las instalaciones fílmicas suelen estar programadas para que funcionen constantemente en *loop* o bucle⁷ o en su defecto se activen con la presencia de un visitante -debido al desgaste que sufren los materiales si se encuentran continuamente funcionando-. Lo que relega la estructura narrativa -comienzo, desarrollo y fin- por otras plásticas y discursivas que comprenden el encuentro entre la representación y el visitante como un proceso liberado de las estructuras convencionales. El corrimiento de la pulsión narrativa que encontramos en las instalaciones fílmicas nos acerca a un territorio que comienzan a allanar las vanguardias de principio de siglo, en tanto, se alejan de las representaciones “naturalistas” que pregonaba el cine narrativo, para subscribirse al campo de la experimentación como potencia dentro del arte cinematográfico. Luego, el cine experimental, el cine expandido,⁸ el video arte y las video instalaciones, entre otros, se encargarán de continuar esta historia bastarda de prácticas que sitúan su interés y pensamiento en la reflexión y crítica sobre los propios medios y no en el ocultamiento o transparencia del dispositivo.

Por una genealogía de las instalaciones fílmicas

Es importante considerar que todas las historias son arbitrarias; con solo profundizar un poco, podemos ver como desde su concepción al cine se lo ha pensado como un séptimo arte y a las instalaciones como prácticas multidisciplinares, desde esta posible ontología, dan cuenta de un repertorio de vinculaciones con otras disciplinas y asumen un terreno mucho más amorfo del cual solemos estar acostumbrados; y si además, en este espectro consideráramos los experimentos y experiencias que no suelen estar legitimadas -olvidadas- por los historiadores, las posibilidad de una única historia es bastante remota e ingenua.

Para abordar a las instalaciones fílmicas surge la necesidad de echar luz sobre inventos, experimentos y prácticas al borde de la historia tradicional de la imagen en movimiento, un territorio de cruces e híbridos disciplinares. Trazaremos tres instancias genealógicas desde las prácticas precinematográficas hasta la actualidad: 1. ciencia e ilusionismo; 2. canon y anti-canon; 3. obsolescencia y resistencia.

1. Ciencia e ilusionismo

Alrededor del siglo XVII Athanasius Kircher, un inventor y visionario jesuita, idea

7 Varios de los inventos precinematográficos funcionan en relación a temporalidades en bucle que se repiten constantemente, como el fenaquistiscopio, zoopraxiscopio, praxiscopio, el mutoscopio, como así también kinetoscopio creado por Thomas Alba Edison.

8 Haciendo alusión a los conceptos planteados por Gene Youngblood en su libro *Expanded cinema* (1970).

maquinarias que se acercan mucho más a las instalaciones audiovisuales en la actualidad que a otros inventos que surgieron hasta la era digital; dentro de sus inventos podemos destacar el espectáculo de la linterna mágica, un invento que plantea elementos muy próximos a lo que más tarde fue la sala de cine, como proyectar imágenes para varias personas en un cuarto oscuro, generar un espectáculo ilusorio, y una de las más importantes, esconder el dispositivo para que la ilusión sea aún superior.⁹ En esta misma línea podemos nombrar a los espectáculos de fantasmagoría del belga Étienne-Gaspard Robert a fines del siglo XVIII, el Teatro Óptico del francés Émile Reynaud (a mediados del siglo XIX), y la tradición de la linterna mágica y los juguetes filosóficos, entre otros. Esta antesala del cinematógrafo da cuenta de un cruce fructífero entre la idea de ciencia e ilusionismo, en tanto, estos inventores se encontraban en el proceso de construcción de un medio, de una maquinaria que hiciese posible esa abstracción que ideaban, a la medida del efecto de ilusión que buscaban. No había programa por romper, pues aún no había un programa. Por otro lado, los avances de la cronofotografía de Edward Muybridge y Entienne Marey plantean una relación con la deconstrucción del movimiento de la realidad en base a ideas mucho más cercanas al cine experimental que al cine de la transparencia. Sus maquinarias no estaban lejos del cinematógrafo, un aparato que registraba imágenes fijas y las proyectaba devolviendo una ilusión de movimiento, pero sus ideales sí, no encontraban ningún interés en devolver una imagen mimética de la realidad cuando la realidad ya estaba ahí; estaban interesados en expandir las capacidades naturales de percepción y conocimiento que tenía el humano a través de fragmentar el movimiento en imágenes fijas imperceptibles. Este panorama da cuenta de un espíritu maquinico del siglo XIX, donde los desarrollos tecnológicos lindaban entre investigaciones científicas y eventos de ilusionismo o espectáculos de feria. Estos juguetes filosóficos todavía vinculaban al juego con el pensamiento, con la filosofía, mientras que el cine “se convertirá rápidamente en lo opuesto de la filosofía: uno será pura acción concreta allí donde la otra reclama lo abstracto y la reflexión” (Oubiña, 2009, pág. 39). El gesto de reflexión de un medio y la búsqueda de un espectáculo más bien abstracto nos permite tejer un vínculo con toda la vertiente de realizadores experimentales, que incansablemente, han seguido experimentando con el soporte, las cámaras y los proyectores, interviniéndolos, manipulándolos y llevándolos al límite de sus usos programados, a fin de lograr la ilusión o la deconstrucción buscada.

Más adelante podremos pensar en las características inmersivas de las instalaciones contemporáneas en relación a las prácticas de panoramas de fines de siglo XIX y principio de siglo XX,¹⁰ donde grandes instalaciones arquitectónicas, con imágenes proyectadas o pinturas murales gigantes, situaban en el centro de un espectáculo magnífico al espectador o visitante, en busca de generar una experiencia que no pue-

9 El teórico Siegfried Zielinski profundiza sobre los inventos y la figura de Kircher en el texto *El modelador mediático de Loyola. Athanasius Kircher en el contexto de una arqueología de los medios* (2007).

10 El primero en plantear estas asociaciones es André Parente en *A forma Cinema: Variações e Rupturas* (2009).

da aprehenderse desde una única perspectiva física y visual, como suele suceder con el cine, sino pensar el espacio como elemento que expande los bordes de la pantalla y lo construye en sus tres dimensiones. Como el *cineorama* de Raúl Grimoin-Sanson en el que había 10 proyectores de 70 mm, funcionando de manera simultánea dentro de una estructura circular. Estos colosos se montaban en Exposiciones Universales, pues un espectáculo que implica este nivel de desarrollo maquinico y disciplinar, no solo podía ser considerado un espectáculo de feria, sino un despliegue de ingeniería bastante sofisticado para la época. Y en medio de este espacio virtual, se situaba un espectador activo, que debía recorrer el espacio que habitaba y se encontraba inmerso a fin de poder captar la experiencia multidireccional y única. Ese mismo espectador, más bien visitante o explorador, salvando las distancias epocales, es el mismo que hoy vivencia las instalaciones en los espacios de arte.

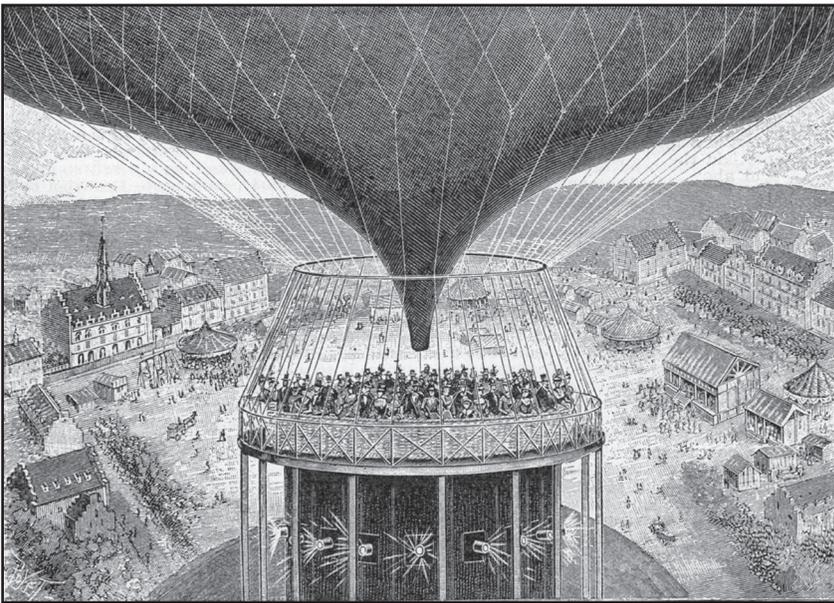


Figura 1. Ilustración de la simulación del globo de Cineorama, en la Exposition de París de 1900. Scientific American Supplement, #1287. Autor: Louis Poyet

2. Canon y anti-canon

Durante los primeros años el cine basculó entre diferentes formas, experimentos y pensamientos que darán lugar a dos caminos. Un primer camino desembocará en el cine clásico hollywoodense; que en pocos años podrá establecer un modo de representación institucional. Por el otro, encontraremos diferentes vanguardias de principio de siglo XX que se aproximaron a la imagen en movimiento, desde una plasticidad y una perspectiva analítica, que podríamos vincular con la idea de puesta en abismo, en detrimento de la búsqueda realista que proponían las representaciones de la época. Los primeros filmes de vanguardia como los de Rene Clair, Fernand Leger, Man Ray,

Germaine Dulac, Luis Buñuel, rompieron con la lógica de narración clásica, la imagen icónica, cuestionando el dispositivo de la industria del cine que comenzaba a establecerse, pero sobre todo que acercaron al cine a las artes plásticas sacándolo de su lugar de espectáculo de consumo. Encontraban una especial atracción por esa práctica que aún no era considerada arte. El ánimo disruptivo y provocador de los artistas de las vanguardias artísticas hizo que fueran los primeros en proponer muestras interdisciplinarias y en romper con las taxonomías y construcciones simbólicas clásicas a las que se sometía el arte en aquella época. Era bastante factible encontrar una proyección de cine junto a un cuadro, una escultura, una fotografía o una intervención en el espacio.

Este cruce entre arte y cine se verá claramente fortalecido cuando en 1929, el director del MoMA, Alfred Barr Jr. y la curadora Iris Barry se proponen realizar el Departamento de la Imagen en Movimiento del Museo de Arte Moderno (MoMA). Un martes 25 de junio de 1934, gracias al apoyo de la Fundación Rockefeller, se funda la *Film Library*—la primera institución de este tipo en el mundo—.¹¹ En paralelo, se escribe un informe donde se plantean varias consideraciones en relación a las tareas y responsabilidades que tendrá dicho departamento. Uno de los conceptos de mayor importancia que se detecta en el informe redactado es la equidad entre la imagen en movimiento y las otras disciplinas artísticas, por ello se propone exhibir y hacer circular esas películas de la misma manera que las pinturas, escultura, modelos y fotografías de arquitectura, y reproducciones de arte; sin ningún tipo de interés por competir con la industria del cine. En el transcurso del siglo la *Film Library* se destacará siempre por estar en la vanguardia y ampliará sus actividades hacia el video, las instalaciones y las nuevas tecnologías.

Otras experiencias que se conocieron como "cine expandido"¹² cuestionaron el modo de proyección y de percepción de las imágenes en movimiento, como Abel Gance que desarrolla la "polivisión" para la secuencia final de su film *Napoleón* (1927), consistió en una triple proyección simultánea y contigua que proponía una relación de aspecto total de 4:1. El espectador sentado en su butaca no podía ver las tres pantallas al mismo tiempo, era libre de decidir su propio visionado. En esta misma línea, alrededor de los años 1963 y 1965, el artista y arquitecto norteamericano Stan VanDerBeeck materializa su interés por una experiencia de cine expandido al crear el Movie-Drome, en el terreno de su propia casa en Stony Point, Nueva York. Construye, en un antiguo granero, una cúpula geodésica metálica de aproximadamente 9,5 metros de altura, el interior se convertía en una bóveda para múltiples proyecciones y disciplinas, como explica Jorge La Ferla "se proyectaban diapositivas, películas, *collages* electrónicos a la par que exhibían otras artes escénicas, como la *performance*. Un panorama mediático que convergía en ese tablado de

11 En 1935, el coleccionista Henri Langlois y el director Georges Franju crean un cineclub llamado el *Cercle du cinema*, que un año después dará lugar a la aparición de la Cinemateca Francesa, con el objetivo de coleccionar, conservar, restaurar y dar a conocer el patrimonio cinematográfico mundial.

12 El primero en usar este término será el artista Stan VanDerBeeck, y luego será el título del compilado de textos que realiza Gene Youngblood en 1970 sobre todas las prácticas con la imagen en movimiento experimentales que intentan correrse de los límites impuestos y proponen otro tipo de estado de conciencia.

arquitectura cóncava circular que rememoraba los antiguos panoramas” (2013, pág. 10).



Figura 2. Stan VanDerBeek, Movie Drome, 1963-1965 tomado de <http://a401.idata.over-blog.com/4/06/17/09/2011/stan-vanderbeek.jpg>

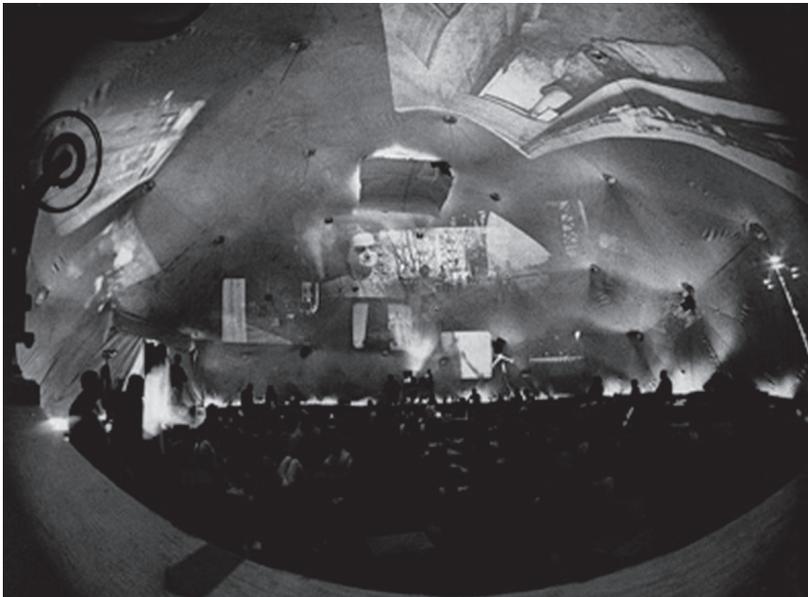


Figura 3. Stan VanDerBeek, Movie Drome, 1963-1965 tomado de <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/2202/bild.jpg>

Cuando la acción de proyectar deja de estar en un lugar neutralizado y oculto entramos en el terreno de las *performances*, en tanto, quien proyecta pone su cuerpo

y decisiones estéticas a medida que lo hace, hay un intercambio constante entre quién, dónde, cómo, qué proyecta y quiénes están en el espacio. De alguna manera, por más de que la proyección no sea unidireccional y conviva con otras prácticas, la convivencia entre proyectorista y espectador traza un vínculo activo e interdependiente, que no tendremos en las instalaciones audiovisuales. Amén, de que debemos considerar a estas prácticas de cine expandido como una antesala de las instalaciones fílmicas, estas últimas suelen ser proyecciones en bucle autónomas e independientes de cualquier presencia humana. El visitante es liberado de su lugar de espectador al no limitarlo a una forma unívoca y establecida de aprehender una obra instalativa que, a su vez, funciona por sí sola más allá si hay alguien que la observe o no.

Entre 1962-64 el artista coreano Nam June Paik realiza *Zen for film*,¹³ también conocida como *Fluxfilm no.1* debido a que es una obra que produce en el período en que forma parte del grupo Fluxus. Consiste en una proyección en 16 mm. de un *leader* fílmico, un fragmento de película transparente que no contiene imágenes. La versión original duraba alrededor de 30 min, luego, a fin de emular este gesto continuo de proyección, se instaló un proyector que funciona en bucle. La luz que atraviesa el acetato y el lente devela, casi de manera microscópica, los rastros de partículas volátiles que se adhieren al soporte y los rayones que se generan por el mismo arrastre. Una aparente nada, expone de manera inmaterial las mínimas y casi invisibles injerencias que sufre la materia en una proyección fílmica. *Zen for film* activa las reflexiones sobre el medio cinematográfico, el espacio de proyección y el lugar del espectador. Es una instalación fílmica que piensa sobre el dispositivo cinematográfico desde su propia esencia y génesis: expone al proyector como escultura cinética, su imagen es el *lienzo* cinematográfico vacío y su sonido es el propio ronroneo del proyector y la película corriendo. Paik, formula una crítica profunda al tipo de dispositivo cinematográfico dominante de la época, como si fuese contundente la necesidad de que la imagen en movimiento se mude de espacio y comience a tejer otro tipo de relaciones sígnicas con su entorno.

En este mismo período, Paik y Wolf Vostell comienzan a realizar obras con tubos de rayos catódicos, haciendo que un aparato doméstico ingrese a las salas de exposiciones y sea resignificado como objeto de arte. Este tipo de obras, que posteriormente, se denominarán videoinstalaciones, video-esculturas y video-objetos, resultarán ser las primeras piezas artísticas que contengan imagen en movimiento e ingresen masivamente a los espacios de arte. Es menester destacarlas porque a partir de este momento de interdisciplinariedad, muchos artistas dejarán de utilizar el fílmico y se mudarán al medio electrónico, lo que hará que el fílmico quedé relegado a sus usos tradicionales y reducido a un grupo de personas que continuarán experimentando. Solo para quienes el interés creativo no estaba dispuesto en la especificidad del medio en sí, sino en la capacidad de registro, accesibilidad y manipulación, el "nuevo" medio era ideal en comparación con el fílmico.

13 Nam June Paik *Zen for film* (1962-64), 8 min, b&w, silente, 16 mm film.



Figura 4. Oscar Bony *Sesenta metros cuadrados de alambre tejido y su información*.
Instalación 1967. http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/bony.php

En medio de este contexto de hibridez y de asunción de la imagen electrónica a la esfera de las artes visuales, en Buenos Aires -Argentina- se llevó a cabo la segunda edición de *Experiencias visuales 1967* en el Centro de Artes Visuales del Instituto Torcuato Di Tella, en las mismas se combinaban obras de todo tipo de disciplinas y contó con la participación de artistas como: Alfredo Rodríguez Arias, Oscar Bony, Pablo Suárez, Antonio Trotta, Delia Cancela, Pablo Mesejean, Margarita Paksa, Ricardo Carreira, Edgardo Giménez, David Lamelas, Juan Stoppani, Oscar Palacio. En esta exposición el artista argentino Oscar Bony, instala “*Sesenta metros cuadrados de alambre tejido y su información*” (1967), una obra que marca el ingreso del cine a los espacios de arte. La misma consistía, en un proyector de 16 mm situado en una base sobre un alambre que cubría el piso de la sala la cual producía una situación de inestabilidad en la proyección generada por el mismo movimiento del proyector y por las personas que recorrían la sala. La imagen que atravesaba el haz de luz en un constante bucle, era un plano detallado del alambre. Esta instalación fílmica pionera en el arte contemporáneo argentino, nos recuerda a ciertas obras conceptuales que trabajan sobre el problema del signo, entre el significante y su significado, aquí el sentido se amplía aún más al incluir el recorrido del visitante como gesto que infiere directamente en el acto de proyección de ese mismo elemento. La obra nos obliga a reflexionar sobre el gesto de transcripción que propone el traspaso de lo real, su registro y su denominación, cuestionando las posibilidades del propio decir y mostrar; más específicamente, del decir y mostrar del dispositivo cinematográfico. En esta misma

línea y para reforzar el interés de Bony de evitar categorías y poner en crisis las propias teorías sobre el cine, cabe mencionar, que en la misma muestra se proyectaron una serie de cortometrajes en 16 mm de su autoría bajo el nombre *Fuera de las formas del cine*.

En aquel momento, el artista americano, Paul Sharits comienza a notar este movimiento de los artistas al soporte electrónico y toma conciencia del hecho de que, más allá de que el fílmico seguía vigente, pronto iba a volverse obsoleto. Quizá, parte de este contexto es lo que lo motiva a realizar instalaciones con proyectores, a las que denominó *locational film*, y a dejar sus ideas plasmadas en un manifiesto.¹⁴ Allí contempla que el *film* pueda estar conformado por múltiples proyecciones y que el hecho de ocupar otros espacios, más allá de la sala teatral de cine, permita que entre en diálogo con las formas y escalas, tanto sonoras como visuales, del mismo, es decir, sea parte holística de la obra.

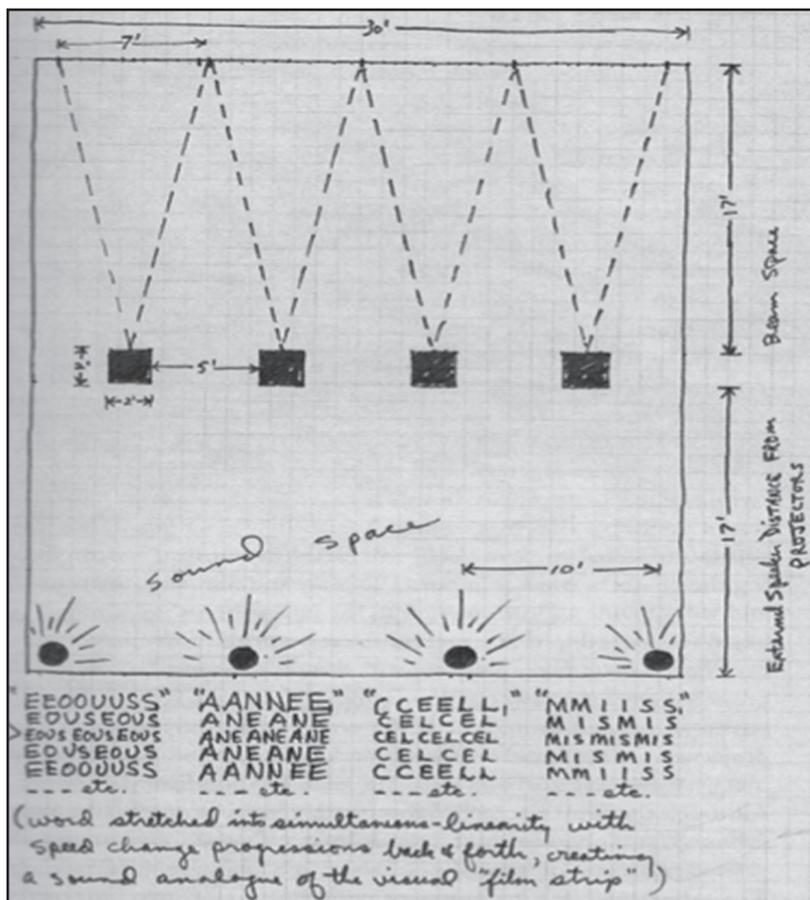


Figura 5. Paul Sharits, *Soundstrip/Filmstrip*, 1971-72. Diagrama del artista que indica la concepción de cómo instalar el sonido, la imagen y los objetos de la obra en relación con el espacio de la galería. Copyright Christopher Sharits.

14 Se hace referencia a *Statement Regarding Multiple Screen/Sound 'Locational' Film Environments- Installations*, escrito en 1974 y publicado en 1978 por la revista *Film Culture*.

Soundstrip/Filmstrip (1971-72) es la primera *locational film* que realiza en colaboración con Bill Brand. Consiste en cuatro proyectores de 16 mm puestos de lado y uno contiguo al otro, lo que resulta una imagen alargada conformada por cuatro películas proyectadas en bucle y de izquierda a derecha, en lugar de arriba hacia abajo. Sharits capturó diferentes superficies de colores, una vez rebelado, rayó el material y volvió a capturar la proyección de esa película ya intervenida mientras corría la misma de su lugar para que aparezcan las perforaciones de soporte. En la imagen final se pueden percibir la manipulación realizadas sobre el soporte y las perforaciones de manera horizontal. El sonido es la mezcla que resulta del ruido de los proyectores y la superposición de fragmentos de palabras que acompañan cada película. Aquí, cada uno de los elementos que componen la pieza, así como el espacio arquitectónico, articulan una obra opuesta a las estructuras ilusionistas a las que suele estar acostumbrado el espectador, tanto a nivel sonoro como visual. La percepción de la obra abarca: al espacio contenedor, al cuadrático de imágenes que expanden el cuadro en un todo mayor y muestran el proceso de manipulación en una puesta en abismo, el valor escultórico de los proyectores y el fílmico, y el sonido cuadrafónico que resulta de la sumatoria de los audios en el espacio. Todas estas decisiones estéticas confluyen en una obra que posiciona al visitante en una dinámica de total libertad de recorrer el espacio en el tiempo y forma que desee, a la vez que activa una relación de autorreflexión del contexto y del dispositivo cinematográfico en sí.

Si bien durante estos años encontraremos varias instalaciones filmicas para ser destacadas, cerraremos el siguiente apartado con *Two sides to every story* (1974) de Michael Snow, una obra que pone en tela de juicio el lugar del espectador tradicional. El artista dispone dos proyectores de 16 mm enfrentados que proyectan, en bucle y de manera sincronizada, a ambos lados de una pantalla de aluminio. En cada pantalla vemos los dos lados de una misma acción que consiste en una mujer pintando una hoja transparente con un aerosol, en el mismo encuadre podemos ver al camarógrafo y a Snow dando instrucciones respecto a la acción que está siendo filmada. Rebelo, como si fuera una meta puesta en abismo, toda la estructura que conforma la pieza: desde el fuera de cámara del registro hasta el aparato de proyección en la sala. Amén de todo este develamiento, construye el concepto de la obra en base a la imposibilidad, a lo inaprensible, a eso que queda fuera por más de que se muestre lo extra-diegético. Al espectador se le cuestiona la esencia misma de expectación, porque no hay manera posible de que la obra se contemple desde una sola perspectiva, requiere de él un movimiento en el espacio y una elección consciente de relegar una imagen, es decir, de dejar algo fuera del campo de visión más allá de que todo está siendo mostrado. Su acción ya no comprende 'mirar a' sino estar 'dentro de', así Snow, redefine la experiencia cinemática a una espacial más compleja, completamente opuesta a la posición pasiva, no crítica y no reflexiva del modelo del cine de la transparencia.

3. Obsolescencia y resistencia

Desde los primeros experimentos precinematográficos hasta la actualidad, la imagen en movimiento se ha vuelto cada vez más inmaterial atravesando un proceso teleológico que tiene por objetivo facilitar su registro, reproducción, manipulación y proyección, sin reparar en las propiedades pertenecientes a cada medio.

Hasta hace menos de una década¹⁵ el soporte fílmico -sus aparatos de captura, revelado, edición y proyección- queda en desuso por la inminente llegada del digital más económico, versátil, liviano y con posibilidades algorítmicas de generar altas calidades de imágenes. Casi sin reparos fenomenológicos sobre las especificidades estéticas y simbólicas que este comprendía, los cines, los festivales, las productoras y los realizadores viraron a este nuevo dispositivo, y casi sin darse cuenta a un nuevo lenguaje. Ese tipo de imagen de esencia fotográfica y en movimiento que vimos en las salas de cine durante todo un siglo, no está más en los templos oscuros del cinematógrafo, la única manera de tener acceso a esa experiencia es gracias al arte contemporáneo que encuentra en la imagen en movimiento una nueva forma de atracción para el público y decide dar lugar a todo el espectro de prácticas que las trabajan.

Pauls Sharits vislumbra esta problemática y en 1974 escribe:

En mis obras de una sola pantalla y de múltiples pantallas, lo que es primordial para mí es esto: nuestro primer modo de registro de movimiento es casi obsoleto y, antes de que desaparezca en la memoria vaga, se deben registrar los documentos ontológicos de sus objetos-procesos. El artista de cine debe poner la responsabilidad social por encima de los motivos estéticos. En la actualidad, es comprensible que muchas personas no estén profundamente comprometidas con los dualismos sutiles del cine, tal vez porque el medio todavía es accesible. Esta actitud da lugar a una visión general de que lo más importante es lo que uno hace con el medio, cómo lo usa, más que sus modos de ser. No comparto esta sensibilidad general. Sin embargo, estoy muy preocupado por extender mi trabajo a un "público general" y, a través de la exhibición de cine "locational", permitir que ese público comparta conmigo un respeto y entusiasmo por las estructuras primarias del cine (Sharits, 1978, pág. 79).¹⁶

En la contemporaneidad, como en un gesto de resistencia varios artistas redoblan la apuesta y expanden las posibilidades creativas de esos viejos mamotretos -muchas de las cuales ya hemos nombrado a lo largo del escrito-. Algunos terminarán en la basura, otros en un museo de cine o de arte contemporáneo. La palabra alemana *museal* (propio del museo) tiene connotaciones desagradables,

15 No es fácil determinar una fecha de caducidad del fílmico, ya que, si bien fue un proceso sin retorno y acelerado en el último período, generar un cambio de esta dimensión conlleva primero el cese de la producción de dispositivos de máquinas de registro y proyección, luego de material fílmico, el fin de producciones en fílmico, el cambio en políticas de festivales y de proyectores fílmicos a digital en las salas de cine; por último el cierre de laboratorios de procesamiento de fílmico y la falta de continuidad del oficio de reparación de dichas maquinarias. Luego surge el conflicto de la conservación y restauración de ese patrimonio cultural.

16 Sharits sostiene que escribió esto por primera vez en 1974, de ahí la fecha citada en el texto.

describe objetos que están en proceso de extinción con los que el observador ya no tiene una relación vital. Deben su preservación más al respeto histórico que a las necesidades del presente. Museo y mausoleo son palabras conectadas por algo más que la asociación fonética.

En este atractivo paradigma, encontramos varios artistas que realizan instalaciones filmicas dentro de espacios de arte contemporáneos, se destacan las obras de: Tacita Dean, en particular *FILM* (2011) que instaló en la Tate Modern de Londres; *Steenbeck* (2002) la laberintezca instalación filmica del director de cine independiente Atom Egoyan; y *La piel* (2007) de Thierry Kuntzel, una instalación en 70 mm.

Cerraremos el corpus de análisis con obras del cineasta experimental, artista y curador argentino Andrés Denegri que tuvo la oportunidad de experimentar en persona.¹⁷ Desde el año 2013 cuando realiza una muestra en Fundación OSDE, en donde exhibe 8 instalaciones filmicas en toda la sala, comienza una seguidilla de muestras y exposiciones que lo han hecho ir profundizando y experimentando aún más sobre dicha disciplina.



Figura 6. Andrés Denegri *Éramos esperados (plomo y palo)* (2013)
<https://verrev.org/2013/12/17/cine-de-exposicion-andres-denegri/>
[andres-denegri-eramos-esperados-plomo-y-palo-2013-2/](https://verrev.org/2013/12/17/cine-de-exposicion-andres-denegri/andres-denegri-eramos-esperados-plomo-y-palo-2013-2/)

17 A diferencia de las películas, que podemos ver, consumir o tener acceso de diversas maneras, las instalaciones solo podremos experimentarlas si están exhibidas y esa experiencia será particular y única cada vez. Hasta aquí, todas las obras mencionadas fueron trabajadas a partir de registros y textos alusivos de las mismas, ninguno de estos análisis es el resultado de una experiencia física y concreta, lo cual es paradójico, si de lo que hablamos son de instalaciones que justamente lo que proponen es una experiencia holística entre los elementos instalados y el espacio, es decir, un borramiento de la diferenciación entre continente y contenido de una obra. Las instalaciones son el espacio.

Comenzaremos analizando *Éramos esperados (plomo y palo)* (2013) una de las obras exhibidas en la muestra de Fundación OSDE. La obra consiste en un proyector de 16 mm sobre unos andamios que proyecta hacia una estructura tubular imágenes de “represión policial y militar durante movilizaciones obreras y sociales realizadas a lo largo de todo el siglo XX” (Denegri, 2013, pág. 57). En la estructura tubular pasa la misma cinta de celuloide que está siendo proyectada, haciendo las veces de imagen y de pantalla de proyección, es decir, la película se proyecta sobre sí misma. La obra superpone las imágenes de violencia sobre la misma violencia fragmentada que cada fotograma expone. Denegri, nos devuelve una reflexión ya no únicamente sobre el dispositivo como objetualidad sino respecto a las representaciones de la realidad y de nuestra memoria que ha sido testigo este medio.

En el 2015 es invitado a exponer en el Centro Cultural Recoleta, donde presenta *Clamor* una gran instalación que agrupa 3 obras: *Éramos esperados (Súper 8)* (2012), *Éramos esperados (16 mm)* (2013) y *Éramos esperados (35 mm)* (2015).



Figura 7. Andrés Denegri *Clamor*(2015) <https://vimeo.com/142259091>

Cada una está compuesta por un diseño similar: dos proyectores de cine enfrentados disparan imágenes que se encuentran en una pantalla situada en el medio de ambos.

Por un lado, se proyecta la primera obra de la historia del cinematógrafo, *La salida de la fábrica de Lumière en Lyon* (1895) de Louis Lumière, y por el otro el remake¹⁸ de la primera filmación argentina de Eugenio Py *La bandera argentina*. La sala de la galería se convierte en un conjunto de andamios, proyectores, fílmico y pantallas que replican las mismas imágenes fundacionales en diferentes tamaños:

18 Originariamente la película se realizó en 1897 pero se encuentra extraviada. Denegri emuló la imagen de la bandera registrada por Py.

en 35 mm el formato standard del cine industrial de largometrajes, en 16 mm el mayormente usado para documentales, registros televisivos y cineastas independientes; y por último en Súper 8 el formato amateur de las películas familiares y de los cineastas experimentales. Es un gesto repetitivo que nos saca a la luz las variaciones inherentes a cada soporte. El visitante a medida que vivencia la obra en su totalidad aprende las especificidades de cada formato, desde los proyectores, el tamaño de la película y su proyección, así como la calidad que cada uno tiene. A su vez, el hecho de ser una múltiple proyección hace que cada imagen proyectada sea interpelada por otra o por otras imágenes, revelando así un carácter intertextual, es decir, lo que vemos y leemos se constituye en el cruce entre imágenes y objetos. Denegri desnuda la esencia cinematográfica a través de la yuxtaposición anacrónica entre el origen del cine, el aparato obsoleto y el espacio de arte contemporáneo.

La última obra que nos interesa trabajar es *Mecanismos del olvido* (2017), obra que instala en el 2018, en el espacio expositivo de la Cinemateca y Archivo de la Imagen Nacional (CINAIN) en la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC) en una muestra que agrupa tres obras. Aquí, Denegri redobla la apuesta e interviene el funcionamiento del proyector de 16 mm, le genera una falla que hace que el arrastre se detenga un tiempo justo para que la película comience a derretirse y luego continúe su proyección. La película que se dispara y se destruye es el *remake* de *La bandera argentina* de Eugenio Py.



Figura 8. Andrés Denegri *Mecanismos del olvido* (2017) <http://chela.org.ar/archives/2172337>

De esta manera el cine, esa tecnología de la memoria, del documento, se transforma en una alegoría de los procesos del olvido y la negación de la historia (...) Cuando el film se detiene y el fotograma comienza a derretirse una ola de reflexiones y sentimientos encontrados nos invade. La película se quema, algo está mal, hay un error, debemos detener este daño. La pulsión es mayor en este presente tecnológico donde impera lo digital: en el universo de la

información inasible la destrucción física de la película nos angustia porque representa la pérdida de una cosa real. Pero, ¿quemás un original?, me preguntaron. No hay original, es cine. ¿Quemás la bandera? No, solo una imagen. Esta ansiedad frente a una pérdida que no es tal impide detenerse en lo realmente original, en tanto irreplicable, que es la imagen del fotograma en su proceso y transformación, resultado de una relación especial entre el proyector y la película. Poco vale la memoria si no es materia del presente. Solo así, la historia es nuestra. (Andrés Denegri, 2018. Texto del autor para la gacetilla de la muestra *Mecanismos de olvido* curada por Fernando Madedo).

Palabras finales

Las instalaciones fílmicas son la expresión artística y experimental de los aparatos expulsados y en desuso de la industria cinematográfica contemporánea. Sería un error considerarlas como la contracara o el negativo del cine, ya que son su continuidad. Ingresan a una nueva vida en la que se abre un nuevo juego de posibilidades. Para las nuevas generaciones serán la única manera de acceder a la experiencia cinemática -pero no a la tradicional-. Vivenciarán una reversión, una escultura expandida, un producto mutante y anacrónico posible gracias a la conciencia -e insistencia- de ciertos artistas que lo han llevado cada vez más allá del límite. Se posicionan en el lugar de la resistencia en contra de que una imagen en movimiento desaparezca, ávidos de seguir reinventándola. De recordar aquello que se olvida. De traer eso que está oculto. Aquello que es corrompido es su causa y su efecto. Aquello que desaparece, su tarea pendiente. En ese intersticio nace su interés y su compromiso. Desde aquí, desde este presente, amerita que volvamos a preguntarnos: ¿el cine ha muerto?

Referencias

- Alonso, Rodrigo (1998). Oscar Bony. Fuera de la tiranía de la imagen (catálogo). *Página 12* (suplemento especial) / Museo de Arte Moderno. Buenos Aires.
- Denegri, Andrés (2013). "Éramos esperados (plomo y palo), 2013", en La Ferla, J. *Cine de exposición. Instalaciones fílmicas de Andrés Denegri*, págs. 57-58. Buenos Aires: Fundación OSDE.
- Dubois, Phillipe (2001). "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general", en *Video, cine, Godard*, págs. 9-30. Buenos Aires: Libros del Rojas/UBA.
- Foucault, Michel (1991) "El juego de Michel Foucault", en Foucault, M. *Saber y verdad*, trad. Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría, págs. 127-162. Madrid: Ediciones La Piqueta.
- García, Ana Claudia (2015). "Cine instalado. El lugar de las imágenes fílmicas en el arte contemporáneo", en colab. de La Ferla, J. Aurora. *Instalaciones fílmicas. Andrés Denegri*, págs. 22-39. Salta: Ministerio de Cultura y Turismo de la Provincia de Salta. Museo de Bellas Artes.

- Krauss, Rosalind (1985). "La escultura en el campo expandido", en Foster, H. (Coord.), *La posmodernidad*, edición española traducido por Jordi Fibla. págs. 59-74. Barcelona: Kairós, S.A.
- La Ferla, Jorge (2013). *Cine de exposición. Instalaciones filmicas de Andrés Denegri*. Buenos Aires: Fundación OSDE.
- Monloch, Kate (2010). *Screens: Viewing Media Installation Art*. Electronic Mediations, Vol. 30. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Oubiña, David (2009). *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Païni, Dominique (2002). *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*. París: Ed. Cahiers du cinema.
- Parente, André (2009). "A forma Cinema: Variações e Rupturas". En Katia Maciel, *Transcinemas*, págs. 23-47. Rio de Janeiro: Contracapa.
- Sharits, Paul (1978). *Statement Regarding Multiple Screen/Sound "Locational" Film Environments- Installations*", págs. 79-80 del núm. 65-66, New York: Film Culture.
- Youngblood, Gene (2012). "Cine Expandido", edición en español traducido por María Ester Torrado. Sáenz Peña: Universidad Nacional de Tres de Febrero.
- Zielinski, Siegfried (2007). "El modelador mediático de Loyola. Athanasius Kircher en el contexto de una arqueología de los medios", en *Genealogías comunicación, escucha y visión*, págs. 21-47. Bogotá: Universidad de los Andes, Facultad de Artes y Humanidades, Departamento de Arte.