laFuga

Mirar con otros ojos

Dispositivo audiovisual en Ficcionario, de Sebastián Díaz Morales

Por Malena Souto Arena

Tags | **Cine expandido | Cine y artes visuales | Estética - Filosofía | Estudios de cine (formales) | Argentina**

Licenciada en cine, Universidad del Cine de Buenos Aires. Curadora y educadora especializada en cine y arte audiovisual contemporáneo. Es curadora de Cineclub MALBA Jóven y jefa de cátedra en la Diplomatura en preservación y restauración de archivo de la Universidad de Buenos Aires.

Introducción

La serie *Ficcionario* de Sebastián Díaz Morales, integrada por las piezas audiovisuales *The Lost Object* (2016), *Suspension* (2014-2017) e *Insight* (2012) presenta una puesta en obra que emplaza el dispositivo cinematográfico por fuera de los formatos tradicionales a la vez que elaboran una crítica hacia el modelo de representación hegemónico. *Ficcionario* propone adentrarnos en el universo que pone en marcha la ficción, la recreación y la representación de mundo. La potencia estética que atraviesa estas piezas radica en provocar un efecto de conocimiento sobre los mecanismos de subjetivación que emplean las imágenes mediáticas. Díaz Morales ensaya una crítica ante el audiovisual instituyente socavando en sus intersticios, estallando por dentro su modelo de producción, su función social y la relación que establecemos nosotrxs, lxs sujetos espectadorxs, frente a sus discursos seriados y canónicos. A fines de comprender el arte audiovisual contemporáneo y, en particular estas piezas, considero oportuno establecer un diálogo con los orígenes de la imagen en movimiento ya que es en este escenario histórico donde se instituye un determinado tipo de espectáculo y un sistema discursivo alrededor de la maquinaria que se tornará dominante. Este modelo dominante, es rebasado por estas piezas a partir de las tensiones que emergen cuando Díaz Morales explora el territorio expandido de la institución cinematográfica, devela sus mecanismos de representación, cuestiona la tradicional relación obra-espectador y, en consecuencia, se posiciona en disidencia al sistema narrativo canónico.

I

Mirar con otros ojos

Qué puedo decir, lo feo sería lo desconocido y la verdad hiere nuestras miradas cuando la vemos por primera vez.

Étienne Jules Marey

En 1877 Eadweard Muybridge estudiando el galope de un caballo consigue descomponer su movimiento usando cuarenta y ocho cámaras. Por su parte, Étienne Jules Marey crea el *fusil fotográfico* y descompone fotográficamente el movimiento mediante la utilización de una única cámara: una especie de fusil en cuyo cañón se encuentra la lente y que lleva incorporado un soporte circular, similar al tambor de un arma de fuego, en el que en lugar de balas, hay una única placa fotográfica de vidrio. Al disparar el gatillo, la placa circular gira ante el cañón-objetivo dejando tras de sí doce exposiciones en tan sólo un segundo. Posteriormente Marey sustituye la placa metálica por película de papel permitiéndole así un mayor número de exposiciones en menos tiempo.

Marey define la cronofotografía como "la aplicación de la fotografía instantánea al estudio del movimiento. Permite que el ojo humano vea las fases que no podría advertir de manera directa y lleva a cabo la recomposición del movimiento que inicialmente se había descompuesto" (Oubiña, 2009, p. 57).

En su ensayo *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*, David Oubiña (2009) afirma que dichos experimentos constituyen un "primer cuestionamiento sobre la realidad que perciben nuestros sentidos" provocando una "desconfianza sobre la ilusión de transparencia que produce la mirada". La cronofotografía permite un análisis del movimiento que se exhibe segmentado, "como una sucesión de poses estáticas que todavía no han encontrado esa fluidez construida, propia de la representación cinematográfica" (p. 55, 56) [1]

Jean-Luc Godard asevera que el veintiocho de diciembre no supone únicamente la invención del cinematógrafo, sino también la primera vez que alguien pagó un franco para ver imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla. Dicha afirmación supone un punto de partida oportuno para ilustrar la distancia conceptual que existe entre la cronofotografía y el cinematógrafo, y el tipo de espectáculo que se asentará alrededor de este último. Para Muybridge y Marey, la máquina es considerada una herramienta científica, un instrumento capaz de alcanzar un estadio analítico sobre el movimiento –¡sobre la vida!– imposible para la naturaleza del ojo humano. En cambio, los hermanos Lumière le negarán a la máquina toda su capacidad científica para fundar alrededor de ella un espectáculo rentable sujeto a lógicas tradicionales de la literatura y sobre todo, el teatro.

A diferencia de la cronofotografía, el cinematógrafo reconstruye el movimiento, o mejor dicho, proyecta un simulacro del mismo. La estructura de base es la misma de la cronofotografía: una serie de instantáneas fijas que al ser proyectadas a una determinada velocidad generan la *ilusión* de movimiento. La ilusión de movimiento es producto de la proyección de veinticuatro fotogramas por segundo, y es por ello que la máquina de cine constituye una paradoja: representar la continuidad del movimiento a partir de su discontinuidad, su fragmentación y su detención.

Aunque dicho poder de ilusión, que constituye la esencia del dispositivo cinematográfico, será reducido a un modelo representativo seriado y repetitivo, a fines de instituir un producto de consumo y entretenimiento. El mundo será encarcelado en una cómoda representación naturalista y transparente de un espectáculo de y para las masas.

Sin ir más lejos, el mismo Marey declara sus disidencias con el cinematógrafo de los Lumière y manifiesta:

> lo que muestran habrían podido verlo directamente nuestros ojos. No han añadido nada al poder de nuestra vista, no han arrebatado nada de nuestras ilusiones. Porque el auténtico carácter de un método científico radica en suplir la insuficiencia de nuestros sentidos o en corregir sus errores. Para llegar a eso, la cronofotografía debe renunciar a representar los fenómenos tal y como los vemos. (p. 50)

Es así como rápidamente, entre 1895 y 1929, se crea una institución y un sistema representativo, acuñado por Noël Burch en *El Tragaluz del Infinito* (2008) como "Modelo de Representación Institucional" o "Modos de Representación del Cine Clásico", "en cuyo interior vivimos todos, espectadores y cineastas, y que funciona para llenar las salas, no para vaciarlas",y subraya que:

> este modo de representación, del mismo modo que no es ahistórico, tampoco es neutro, que produce sentido, y que el sentido que produce no deja de tener relación con el lugar y la época que han visto como se desarrollaba: el Occidente capitalista e imperialista del primer cuarto del siglo XX (p.16,17).

Este sistema de representación será fundado y propiciado, bien es sabido, fundamentalmente por la industria de Hollywood, institución encargada de modelar toda una serie de géneros cinematográficos y de articular un lenguaje específico. El M.R.I se sostiene a base de una serie de convenciones o normas estandarizadas y prefijadas para la narración y producción de un film. Su finalidad: la famosa transparencia del cine clásico, la realización de un espectáculo que genera en el espectador una ilusión de realidad, una identificación absoluta con los hechos representados en la pantalla. Se instituye un modelo discursivo compuesto de arquetipos y figuras narrativas que se deben respetar

con una fidelidad sistemática: una psicología trabajada para una serie de personajes distribuidos por roles funcionales a la trama, una sólida casualidad lineal y continuidad espacio temporal, una línea narrativa con un forzoso principio, nudo y desenlace.

Se cristaliza un prototipo de representación y una serie de géneros cinematográficos que conducen al espectador en un relato orgánico sin hiatos ni fisuras. Tal como afirman Max Horkheimer y Theodor Adorno en *La industria cultural. Iluminisimo como mistificación de masas* (2013), el espectáculo hegemónico ha configurado un umbral de comportamientos y modos de observación dedicados a inhibir un ejercicio de escrutinio crítico frente a las imágenes que batallan en la sala oscura.

> Cuanto más completa e integralmente las técnicas cinematográficas dupliquen los objetos empíricos, tanto más fácil se logra hoy la ilusión de creer que el mundo exterior es la simple prolongación de lo que se conoce en el cine. En la medida en que éste, superando ampliamente al teatro ilusionista, no deja a la fantasía ni al pensamiento de los espectadores, ninguna dimensión en la que pudieran pasearse y moverse por su propia cuenta sin perder el hilo, adiestra a los que se le entregan para que lo identifiquen directa e inmediatamente con la realidad" (...) Ellos están hechos de tal manera que su percepción adecuada exige rapidez de intuición, capacidad de observación y competencia específica, pero al mismo tiempo prohíben directamente la actividad pensante del espectador, si éste no quiere perder los hechos que pasan con rapidez ante su mirada (p.16,17)

Pero detengámonos un segundo: cuando hablamos de cine y realizamos esta lectura sobre sus orígenes para luego comprender su particular modelo de espectáculo, lo hacemos para ilustrar que la televisión y la publicidad han operado hacia la misma dirección y poseen, por así decirlo, una historia de vida similar. Es por eso que de aquí en adelante, utilizaremos el termino de imágenes masivas y mediáticas para circunscribir estas formas enunciativas que, en definitiva, persiguen los mismos objetivos.

II

Ficcionario

Sebastián Díaz Morales posee una fuerza estética que evidencia los mecanismos de construcción de los discursos audiovisuales masivos, aunque también envuelve al visitante en un interrogante complejo: ¿cómo opera la parafernalia industrial creadora de ficción?, ¿dónde está el límite entre la ficción y la realidad?, ¿se podría decir que son elementos disociables?

O como reza James Ballard a la hora de hablar de la pantalla televisiva, la publicidad, la comercialización en masa, la política como nuevo contenido publicitario, etc.:

> Siento que el equilibrio entre la ficción y la realidad ha cambiado significativamente en las décadas pasadas [2] . Cada vez más sus roles se han invertido. Vivimos en un mundo dominado por ficciones de todo tipo: mercadeo masivo, publicidad, la política conducida como una rama de la publicidad, la apropiación de cualquier respuesta original a la experiencia por parte de la pantalla de televisión. Vivimos dentro de una enorme novela. Cada vez es menos y menos necesario para el escritor inventar el contenido ficticio de su novela. La ficción ya está allí. La tarea del escritor es inventar la realidad (Prólogo de *Crash*, 1979)

En otras palabras: ¿Cuánto de ficción existe en nuestra realidad cotidiana? ¿Acaso vivimos dentro de una enorme novela? Y si la ficción ya está allí, para el creador en particular, ¿sería necesario inventar un contenido ficcional o la tarea del autor será tomar la realidad?

El gesto estético estructural de Díaz Morales radica en reflexionar sobre la relación entre las imágenes y la sociedad. El creador intenta provocar un efecto de conciencia sobre aquellos procesos de subjetivación que constituyen nuestra percepción de la realidad o aquello que entendemos –o procuran hacernos entender– como "realidad". Tanto el cine como las imágenes mediáticas y masivas instituyen formas ficcionales, símbolos, modos de representación y un determinado lenguaje discursivo que dispone el imaginario a través del cual construimos experiencias, percibimos y comprendemos nuestra realidad, y establecemos las relaciones intersubjetivas –con los individuos y la comunidad–. Sus obras cuestionan el complejo mecanismo de construcción de ficción y realidad

tanto en el reino de nuestra imaginación como en el campo las imágenes.

En definitiva, Sebastián Díaz Morales sitúa al visitante en una *mise en abyme*, una puesta en abismo que interpela ciertos fundamentos ontológicos del ser. Quizá debamos entregarnos a esa indeterminación y comenzar a considerar que las categorías realidad-ficción con las que solemos pensar la relación entre el sujeto y el mundo son un fundamento obsoleto en nuestra contemporaneidad.

> En el trabajo como en la vida, examino en general esta idea contradictoria acerca de la realidad y la representación. Utilizando estos conceptos como un binomio indivisible, trabajo con elementos de la realidad para crear una ficción que toma forma y sentido, formulando en este rebote, otra nueva imagen de la realidad (...) Para mí no hay separación entre ficción y realidad. [3]

III

Retorno a la ilusión

A continuación, nos detendremos en tres piezas que integran la serie *Ficcionario*: *The Lost Object* (2016), *Suspension* (2014-2017) e *Insight* (2012). Como expresa el título de esta última –percepción, conocimiento–, la serie propone adentrarnos en el universo que hace posible la ficción, la recreación y la representación del mundo. Asistimos al set de producción, vemos la maquinaria de cine, las luces, los dispositivos de registro sonoro, la utilería, los operadores. Los elementos creadores de ficción estallan y se desmiembran para ser vistos por el espectador.

En The *Lost Object*, un travelling lento y constante nos introduce a la intimidad de un escenario montado en un estudio de filmación que simula un humilde cuarto de hotel. Una cama, una pila de expedientes, un escritorio, un libro, lápices gastados, el periódico. Alguien acaba de abandonar el lugar, dejando su saco en la silla, un vaso de agua a medio beber, sus apuntes esbozados en un libro de notas. Han quedado los vestigios del habitar de un personaje desconocido, una figura fantasmática que tensa desde un fuera de campo simbólico a la vez que concreto, ya que su paso por el lugar es tan potente que lo podemos sentir aunque nuestros ojos no lo vean. Por un momento olvidamos que estamos en un estudio, nos entregamos a ese pequeño y acogedor universo. El artista, en este gesto tan simple y poderoso, inaugura y revive en nosotros el mágico poder de la ilusión. De repente, el velador se enciende. El realizador nos revela en un abrir y cerrar de ojos, con la fuerza de un golpe de puño, el fuera de cuadro de ese cuarto. El personaje anónimo se materializa en su verdadera esencia: la maquinaria y los operadores que hacen posible su existencia y la de ese escenario y, en consecuencia, la película en devenir. En el estricto momento en que la mano de un operario maniobra una perilla que enciende el velador del cuarto, el arte del simulacro se hace visible y el pacto de creencia se quiebra en mil pedazos. El escenario lentamente comienza a desenredarse, desarticulando tanto el lenguaje como todo el aparato cinematográfico que interviene: la puesta de luces, los dispositivos de sonido directo, el video assist que proyecta en simultáneo aquello que la cámara registra, el cameraman, los sonidistas, el director de orquesta. [4]

Esta operación, reaparece en *Insight* [5] En esta pieza, un equipo de cine cuidadosamente ensamblado aparece como un cuadro viviente frente al espectador. Súbitamente, estallan: un espejo explotará lentamente en mil pedazos. El enigma de la imagen radica en su doble, indefinida y simultánea dimensión: la de poder ser el registro de un equipo de filmación, el reflejo de los personajes a través de un espejo o ambas al mismo tiempo. Según Nathalie Levi (texto de obra, 2013) "la pieza es un homenaje a la cámara oscura bajo el pulso de un espíritu crítico dirigido hacia los medios de comunicación de masas". A medida que las piezas de vidrio se desmoronan, el contexto del set se deconstruye y desnaturaliza por completo. Díaz Morales toma prestadas "tácticas de la industria" para socavar en sus intersticios, revelar y provocar un efecto de conocimiento sobre su verdadera naturaleza [6] .

La cuestión de lo real y su simulacro, la realidad y la ficción como elementos disociables y las estrategias de representación de mundo aparecen formalmente retratadas en ambas piezas bajo la figura del cristal, el espejo y desde ya la cámara, compuesta en su interior por un complejo mecanismo de lentes y espejos. Nadie lo explica mejor que el propio creador:

> La cámara, el espejo, nuestra percepción de las cosas, los conceptos, las ideas, la forma en que transformamos las cosas con nuestros pensamientos, todos ellos funcionan como espejos del lugar que habitamos. Pero de nuevo, eso es subjetivo. Creemos que las cosas son como son porque acordamos con ello. A veces el espejo te muestra otras facetas de tu rostro cuando lo miras con cuidado, de la misma manera que cuando miras ampliamente a otra persona u objeto, estos pueden comenzar a alienarse. El espejo, como la cámara, tiene ese poder de transformar las cosas si se dirigen en la dirección correcta, en el momento correcto. La cámara, el espejo, nuestra percepción de las cosas, conceptos, ideas, la forma en que transformamos nuestro entorno con nuestros pensamientos, todo esto funciona como un espejo del lugar que habitamos. Pero de nuevo, eso es subjetivo.

Tanto *The Lost Object* como *Insight* inauguran una fuerza estética que interpela los cimientos de las imágenes masivas para reflexionar sobre la relación entre las imágenes y la sociedad. Intentan provocar un efecto de conocimiento sobre los procesos de construcción de una película y, en consecuencia, el proceso de producción de un determinado discurso audiovisual que interpela nuestra subjetividad. El artista evidencia que alrededor de cada imagen existe un sistema de producción disimulado y que este responde al modelo social, político y económico vigente. Sebastián Díaz Morales señala el supuesto realismo o el efecto de verosímil de las películas, delatando que la continuidad y la verosimilitud del relato no es construida más que desde su discontinuidad y su ficcionalización. En *El cine como experimentación filosófica*, Alain Badiou (2014) ratifica que "el cine posee una relación totalmente singular entre el total artificio y la total realidad. El cine es, al mismo tiempo, la posibilidad de una copia de la realidad y la dimensión totalmente artificial de esa copia" (p.28)

Se tratará de romper con el artificio, de estallarlo por dentro, para poder ver en profundidad los elementos que lo constituyen y de esta manera, cuestionar nuestros actos de ver o *mirar con otros ojos*. De proveernos de la maquina no para simular y modelar el mundo si no para deconstruirlo, hallar los detalles invisibles e invisibilizados, aspectos que han pasado desapercibidos por nuestra mirada, desarticular la relación ordinaria que mantenemos a diaria con los objetos y sujetos que nos rodean. Toda una serie de apuestas que anhelaban los cronofotógrafos Muybridge y Marey y que han quedado truncas por las máquinas de imagen posteriores.

Las producciones canónicas se esfuerzan en disimular la técnica, ocultar el procedimiento discursivo, los instrumentos y el trabajo empleado ya que de lo contrario, su exposición atentaría contra la tan famosa ventana abierta al mundo. Sin embargo, es justamente eso, el mecanismo creador de ficción (dispositivo dominante) lo que *Ficcionario* procura hacer visible, legible y mostrable. [7]

Por su parte, *Suspension* ahonda en la exploración del artista acerca de los límites entre la realidad y la ficción. Poética y onírica, la pieza de Díaz Morales se tiñe a menudo de ironía y escepticismo con respecto a la existencia humana y a nuestra relación con otro envolvente constitutivo: la naturaleza. La película comienza con una visión quimérica de una espesa nube de vapor blanco que se disipa para revelar a un hombre suspendido en el espacio. Parece estar cayendo en cámara lenta, con los ojos cerrados, trascendiendo el tiempo. Inspirado en la historieta *Absoluten Calfeutrail* de Moebius (1977), la obra es una especie de alegoría del hombre moderno, permaneciendo imperturbablemente pasivo a medida que cae en el universo que lo rodea. El universo que suspende al sujeto puede ser visto como un sueño o un escenario onírico que habita dentro de su mente. Otra manera de preguntarse si aquello que construimos como "realidad" no es más que un sueño eterno o una ficción sin fin. Sueño, ficción, realidad, son así, elementos que lejos de pensarse como divisiones categóricas, simplemente sirven a la existencia humana para resistir en el complejo universo que nos envuelve.

IV

El verdadero objeto perdido

¿Qué es entonces lo que se ha extraviado en el camino de este universo que marcha al ritmo de las imágenes ficcionadas, hiperrealistas, simuladas, virtuales? ¿Qué han olvidado aquellas imágenes que banalizan el mundo, lo burlan, lo desencarnan y lo envuelven en un sin fin de fetiches de deseo y consumo? El verdadero objeto perdido en nuestra contemporaneidad es el poder de la ilusión, de la

novedad, de la fantasía. Debemos recuperar lo que nos han quitado: el juego, la sorpresa y la posibilidad de experimentar un verdadero éxtasis sensible e intelectual.

A diferencia del arte audiovisual experimental, práctica en donde la imagen numérica sirvió para renovar el estilismo y explorar la técnica creadora a favor de la experimentación estética, en las producciones industriales la técnica digital solo sirve para abandonar el mundo de una vez por todas. La imagen numérica avanza sobre la realidad para simularla, y recrearla. Si antes hablábamos de los limites entre ficción y realidad, lo que observamos en este momento es que ya ni si quiera podemos considerar dichos conceptos porque el mundo se tiñe bajo su completa simulación.

> ¿Qué decir del cine sino que, a medida que evolucionaba, a medida que progresaba técnicamente, del filme mudo al sonoro, al color, a la alta tecnicidad de los efectos especiales, la ilusión –en el sentido fuerte del término– se iba retirando de él? La ilusión se marchó en proporción a esa tecnicidad, a esa eficiencia cinematográfica. El cine actual ya no conoce ni la alusión ni la ilusión: lo conecta todo de un modo hipertécnico, hipereficaz, hipervisible (...) Cuanto más nos acercamos a la definición absoluta, a la perfección realista de la imagen, más se pierde su potencia de ilusión. Su única meta es la prostitución, el exterminio de lo real por su doble" (Baudrillard, 1988, p.14) [8] .

Según Jean Baudrillard en su ensayo *El complot del arte: Ilusión, desilusión y estéticas* (1988), "una imagen es justamente una abstracción del mundo en dos dimensiones, es lo que quita una dimensión al mundo real e inaugura, de ese modo, la potencia de la ilusión" (p.14).

La ilusión es el secreto, la incertidumbre, el silencio, la elipsis, la falta de transparencia, la invisibilidad. Es aquello que aparece y nos seduce cuando existe una ausencia, cuando lo que no se ve ni se hace presente tensa la imagen y nos fuerza a imaginar, abrir sentido, nos invita a soñar.

Como aquel sujeto enigmático de *The Lost Object*.

En cambio la imagen virtual, al crear una imagen basada en la perfección y en la simulación hiperrealista del mundo, deroga la ilusión. Lo virtual, la expresión de la ficción en su máxima potencia, se ha devorado a lo real. El sujeto ha abandonado su capacidad crítica que refleja, traduce y transcribe analíticamente lo real para entregarse a la ironía y manipulación de las imágenes y los objetos que nos absorben y despersonalizan por completo. El sujeto aquí no es quien representa el mundo y sus objetos para devolver de este una imagen intervenida, esta relación ha sido invertida. El objeto se transforma en pura potencia privada de secreto e ilusión: "todas las cosas están condenadas a la existencia, a la apariencia visible; están condenadas a la publicidad, al hacer-creer, al hacer-ver, al hacer-valer. Nuestro mundo moderno es publicitario por esencia" (p.14)

En cada una de sus piezas, Sebastián Díaz Morales intenta retornar a la pura abstracción, recuperar la potencia de la ilusión, la verdadera esencia del cine. Algo que no aparece sólo en sus videos si no en el montaje y diseño expositivo de sus piezas. No ingresamos a la sala oscura, sino a una atmósfera subyugada por los distintos haces de luz que nos envuelven. En muchas ocasiones, la puesta en abismo se ve reforzada por la presencia en la escena de arte de objetos representados en sus videos. Sus instalaciones se destacan a la hora de construir escenarios, rampas y senderos en los que el visitante pasea por las obras asistiendo a distintos estadios en la construcción de su cadena conceptual.

El artista nos invita a suspendernos en un escenario onírico, dominado por un efecto de luces que interpela el espacio y quienes lo visitan. Porque de eso se trata, de echar luz sobre aquello que desconocemos, o que damos por sentado como natural pero que en realidad no es más que una triste falacia. O quizá, simplemente, de iluminarnos como sujetos y volver a la auténtica esencia de las cosas: la belleza, la sorpresa, la novedad, la ilusión.

Lo desconocido.

Bibliografía

Adorno, T. & Horkheimer, M. (2013). *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*. Buenos Aires: El cuenco del Plata.

Badiou, A. (2014). *El cine como experimentación filosófica*. Buenos Aires: El Manantial.

Baudrillard, J. (1998). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Ballard, J.G.(1979). Prólogo *Crash*. Buenos Aires: Minotauro.

Baudry, Jean Louis. (1974) Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base. *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*: Ediciones Nueva Visión, año 1, nº 2, Diciembre.

Burch, N. (2008). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.

Oubiña, D. (2009). *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*. Buenos Aires: Manantial.

Notas

1

Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital es un estudio inspirador no sólo por su aporte historiográfico y conceptual respecto de los inventos precinematográficos si no por la puesta en relación que realiza ante prácticas audiovisuales experimentales.

2

1960

3

Fragmento de una entrevista entre Sebastián Diáz Morales e Inesa Brasiske publicada en la edición n° 3 de 7 Meno Dienos (2014) en la ocasión de la exhibición de Ficcionario III, Centro de Arte Contemporáneo de Vilnius, Lituania.

4

Extracto de video: https://vimeo.com/174798555

5

https://vimeo.com/46746259

6

Texto de obra completo en http://www.sebastiandiazmorales.com/sebastiandiazmorales/Insight.html

7

En *Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base*, Jean Louis Baudry (1974) afirma que "la especificidad cinematográfica remite a un trabajo, es decir a un proceso de transformación". Lo que se debe analizar es "si el trabajo es mostrado, si el consumo del producto provoca un efecto de conocimiento o si se encuentra disimulado y en tal caso el consumo del producto estará evidentemente acompañado por la plusvalía ideológica. En este sentido, "cabe interrogarse acerca de si los instrumentos –la base técnica- producen efectos ideológicos específicos, o si tales efectos se encuentran a su vez determinados por la ideología dominante: en cuyo caso también la disimulación de la técnica provocará cierto efecto ideológico" (p.55)

8

Baudrillard homologa las imágenes televisivas y cinematográficas, considerando que en la actualidad ya no hay especificidad alguna que las caracterice y las oponga, dado que ambos formatos respiran una ambición arrolladora hacia la alta definición y "la perfección inútil de la imagen".

Como citar: Souto, M. (2019). Mirar con otros ojos, *laFuga*, 22. [Fecha de consulta: 2026-11-05] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/mirar-con-otros-ojos/932