

# ¿Dónde está el cine? Los archivos cinematográficos online en la Argentina

AGUSTÍN BERTI

agustin.berti@artes.unc.edu.ar

*Consejo Nacional de  
Investigaciones Científicas  
y Técnicas/Universidad  
Nacional de Córdoba,  
Argentina*

MATEO BERLAFFA

mateoberlaffa@gmail.com

JOSEFINA MINOLLI

joseminolli@gmail.com

*Universidad Nacional de  
Córdoba, Argentina*

FECHA DE RECEPCIÓN  
septiembre 20, 2018

FECHA DE APROBACIÓN  
diciembre 19, 2018

[https://doi.org/10.32870/  
eloquepiensa.v0i18.310](https://doi.org/10.32870/eloquepiensa.v0i18.310)

RESUMEN / En los años 50 André Bazin se preguntaba qué era el cine; casi siete décadas después esa pregunta ontológica se reformula en términos topológicos: ¿dónde está el cine? Hoy que nos encontramos ante un fenómeno de su recontextualización, es necesario comenzar a pensar, entonces, la imbricación entre las artes audiovisuales y las tecnologías en que se producen, se distribuyen y se experimentan. Este trabajo aborda las respuestas locales de las tecnologías de archivo y reproducción digital que han generado cambios radicales en el modo en que se accede al patrimonio histórico audiovisual argentino. El artículo presenta las conclusiones extraídas de un relevamiento de sitios argentinos de *streaming* que disponen en su catálogo filmes digitalizados. Así, contribuye a comenzar a comprender cómo se preserva hoy en día el cine del pasado, y a identificar oportunidades y amenazas, especialmente en los países latinoamericanos. Y sirve de excusa para preguntarse qué es el cine hoy, dónde está, y si sigue siendo cine.

PALABRAS CLAVE / Digitalización del cine, *streaming*, archivos cinematográficos, video bajo demanda.

ABSTRACT / In the 1950s, André Bazin wondered about what cinema was; almost seven decades later, that ontological question may be posed in topological terms: where is cinema? Today, facing its recontextualization, it is necessary to start thinking the intertwinement between audiovisual arts and the technologies with which they are produced, distributed and experienced. This paper discusses local and partial answers to archival and reproduction technologies that have changed the forms in which Argentine audiovisual heritage can be accessed and preserved. The article introduces the discussion regarding digital archiving and reproduction and presents the results of a survey of digitized Argentinian Cinema film websites. Thus it contributes to present the political and technological threats and opportunities for film preservation today, especially in Latin American countries. And it serves as an excuse to ask what is cinema today, where is it and if it still continues to be cinema.

KEYWORDS / Film digitization, streaming, film archives, video on demand.



La plataforma web estatal CINE.AR, donde puede verse cine argentino vía *streaming*, abierta desde diferentes dispositivos computacionales.

## INTRODUCCIÓN: LA DIGITALIZACIÓN DEL CINE

*"...siempre estás, siempre volvés mejor."  
Cerca de las nubes, Germán Daffunchio*

Con la presencia creciente de Internet en todos los ámbitos de la cultura, las propiedades del cine han cambiado (y probablemente seguirán haciéndolo). No solo en su distribución o en su consumo<sup>1</sup>, sino también en su producción. En este contexto, las tecnologías fotoquímicas y mecánicas, a saber, el registro en filmico, su revelado y posterior reproducción en sala, han sido progresivamente reemplazados por tecnolo-

<sup>1</sup>Entenderemos por “consumo” al visionado y la escucha de una obra cinematográfica, independientemente del medio de reproducción empleado: puede darse en la sala cinematográfica como en el hogar o en cualquier otro espacio en el cual se disponga de un medio capaz de reproducir una obra. Optamos por “consumo” por ser un término más utilizado en la lógica comercial, con los debidos reparos, en lugar de “frucción” ya que este último término remite a discusiones estéticas que refieren a ámbitos más específicos de relación con obras de arte auráticas, donde la interacción no puede ser reapropiada técnicamente. La idea de consumo implica asimismo la inserción de la interacción del usuario con la interfaz de modo tal que su comportamiento ante la pantalla es posible de ser registrado como dato que pueda ser procesado algorítmicamente. A propósito de esta discusión véase el análisis del software de recomendación de Netflix realizado por Hallinan y Striphas (2016).

gías digitales. Las obras pasadas se adaptan al medio digital para habilitar su consumo de acuerdo con nuevos modos de circulación y de reproducción<sup>2</sup>. El fenómeno forma parte de un proceso general de recontextualización de la cultura mediante tecnologías digitales que comenzó en la década del 70 y se aceleró a partir de 1993 con la aparición de Internet<sup>3</sup>. En ese tránsito, la digitalización de obras audiovisuales realizadas en filmico, con el aumento de ancho de banda hogareña, fue acompañado de la creación y propagación de plataformas virtuales destinadas a la circulación de las mismas.

En el pasaje de la sala oscura al *streaming* se producen cambios sustanciales en el paradigma cultural de la recepción del cine. El cine durante su primer siglo de historia fue un evento que ocurría en un lugar y horario pautado, sujeto a repeticiones, pero con la llegada del *streaming* se terminó de diluir el contexto tempo-espacial determinante de la sala de cine, ya jaqueado por la televisión, el videocasete y el DVD, así como por otras prácticas menos extendidas como la reproducción de cine en aviones, trenes y otros modos de transporte, las videoinstalaciones, y las proyecciones al aire libre, como menciona Casetti (2016). Actualmente el espectador no solo decide el momento y el lugar de consumo, sino que también reproduce las obras desde múltiples dispositivos computacionales a su disposición (televisor inteligente, teléfono móvil, computadora portátil, tableta, etcétera). Esto significa que una misma película puede ser reproducida en diferentes dispositivos cuyas *affordances*<sup>4</sup> generan cambios en

<sup>2</sup>Lev Manovich (2013) ha señalado que de hecho el software, a diferencia de la televisión o el video no es otro medio más, sino un metamedio capaz de simular todos los medios preexistentes y crear otros nuevos.

<sup>3</sup>Para una discusión en extenso sobre el fenómeno de recontextualización digital, véase Berti (2015, pp. 53-81) y Doueiri (2010). La recontextualización del cine y la discusión sobre la relación entre soporte de almacenamiento (filmico), contexto de exhibición (sala oscura) y experiencia estética (proyección) han sido objeto de numerosas discusiones. Para un resumen crítico de este debate, véase Casetti (2016).

<sup>4</sup>Facilidades identificables que ofrece un artefacto o dispositivo para la realización de una acción. El término se origina en la psicología perceptual

la percepción de la obra, como por ejemplo el tamaño de la pantalla que está directamente relacionado con la relación de aspecto, la apreciación de los detalles o el impacto de los planos generales, así como el rango dinámico sonoro y los canales de audio disponibles. Otra diferencia sustancial, relacionada a la diferencia antes clara entre tecnologías de producción y de reproducción, es la creciente indistinción de instancias antes separadas en un único dispositivo (y que desde una perspectiva más tecnoutópica se denomina “convergencia mediática”):

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 (Berti, Alaluf y Cáceres, 2017, p. 92).

Sin embargo cabe señalar que el término “remediación” propuesto por Bolter y Grusin (1999) hace referencia a la absorción del viejo medio por parte del nuevo, de modo que lleve consigo algo de la herramienta que está sustituyendo. Casetti ha señalado que esta dinámica presta demasiada atención al medio técnico y no al modo en que este funciona culturalmente, por lo que prefiere hablar de “relocación” (y que consideramos ahora más pertinente para nuestro abordaje):

In remediation, what matters is the presence of a device and the possibility of refiguring it. Relocation, meanwhile, involves other aspects, which are in my opinion more decisive. On one hand, relocation emphasizes the role of experience. A given

y la cognitiva pero se ha extendido al diseño industrial y las teorías de la interacción humano-computadora, y es un concepto central en las discusiones hermenéuticas de la filosofía de la técnica. El significado evolucionó para describir solo aquellas posibilidades de acción de las que el agente es consciente. En el sentido en que lo usamos aquí seguimos el uso popularizado por Donald Norman (2013) para indicar la facilidad de descubrir las acciones posibles en una interfaz de usuario. Véase también Lawler (2009).

medium is defined by a specific type of watching, listening, attention, and sensibility. Therefore, it is not the permanence of its physical aspect, but the permanence of its way of seeing, hearing, and sensing, that assures its continuity. A medium survives as long as the form of experience that characterizes it survives. On the other hand, relocation emphasizes the role of the surrounding environment. A given medium is also defined by the situation in which it operates or which it creates—an experience is always grounded. Therefore, it is not the mere reappearance of a device that counts, but rather the manner in which it literally takes place in the world. The concept of relocation makes clear that the migration of a medium outside its prior terrain involves a type of experience and a physical or technological space (2016, pp. 582-583).

A partir de lo expuesto, se pueden establecer tres características específicas del *streaming* audiovisual: su existencia abstracta, su realizabilidad múltiple y su inespecificidad mediática. En primera instancia, cuando algo se digitaliza su existencia pasa a ser una *abstracción transmisible*, es decir que su presencia física es inaccesible a la percepción y la intelección humana como sucede con los archivos en un disco rígido, y además remota, como sucede con esos mismos archivos cuando están en un servidor de la “nube”, que admite ser copiada en múltiples soportes. La “nube” del *cloud computing*, cabe recordarlo, es una imagen poética, ya que *siempre* está en algún lugar en la tierra: nada se desmaterializa al digitalizarse, solo se miniaturiza y se relocaliza<sup>5</sup>. Es decir, se codifica en una secuencia binaria de bits, que para tomar forma deberá ser interpretada por un software. Un rasgo novedoso que se deriva es que como abstracción es *múltiplemente realizable*. Con esto queremos señalar que, en el caso del cine, el mismo código que *es* la obra audiovisual digitalizada puede ser efectuado en dispositivos diferentes e incluso correr bajo distintos software y en sistemas operativos diferentes para ser actualizado bajo *outputs* diferentes: sea como proyección

<sup>5</sup>Hay una creciente historización de la inevitable materialidad de lo digital. En relación a las redes e infraestructuras, véase Blum (2013); en relación a los dispositivos de almacenamiento y la inevitable materialidad del código véase Kirschenbaum (2008).

desde un cañón de video digital; reproducción en un televisor inteligente o pantalla de un teléfono, tableta o monitor de computadora; o, incluso, emisión televisiva en un sistema de *broadcasting* analógico. Y, al margen de las posibles actualizaciones de un mismo archivo, digital seguir siendo, de algún modo, la *misma* obra. Tal novedad se debe a que su existencia como objeto digital<sup>6</sup> estará determinada por las diversas decodificaciones que puedan llevar a cabo diferentes tipos de software, que a su vez tienen *affordances* diferentes, ejecutados en dispositivos computacionales que a su vez también presentan *affordances* diferentes. Aun así, no cualquier secuencia de bits será interpretable como objeto (en nuestro caso como “obra cinematográfica digitalizada”) ya que un error en la decodificación podría despojar al objeto de su estatus como tal y transformarlo en mero ruido. Y, en tercer lugar, en tanto objeto digital será *relativamente inespecífico* debido al carácter metamedial de lo digital, es decir, su posibilidad de existir en múltiples medios que poseen cada uno su propia especificidad, a diferencia de la lata de filmico que solo permite su reproducción de manera idónea en el contexto de la sala oscura y con un proyector.

En resumen, planteamos la necesidad de entender y pensar la preservación digital de las obras cinematográficas no solo con base en su contenido, sino también a partir de los aspectos técnicos que intervienen en el todo del proceso audiovisual. Esto permitiría reflexionar sobre la especificidad del arte cinematográfico, despegándolo tanto de nociones de obra heredadas de disciplinas artísticas que le preceden, como de la reducción a un tipo de contenido digital como lo supone la noción de convergencia. Para ello, es necesario, tener en cuenta las condiciones establecidas por las mediaciones técnicas específicamente cinematográficas y las que introducen las tecnologías digitales.

<sup>6</sup>Para una discusión más exhaustiva véase Blanco y Berti (2016).

## DEL ARCHIVO EDILICIO AL ARCHIVO ONLINE

En *Cine (y) digital*, Jorge La Ferla afirma que la etapa fotoquímica está destinada a desaparecer. El riesgo de desaparición se debe a la materialidad de la película y por ende, la posibilidad del desgaste o desaparición ante la falta de conservación o la discontinuidad de sus dispositivos tecnológicos que permiten su reproducción.

Estamos viviendo una situación cercana a la alegoría anunciada por *Fahrenheit 451* respecto a la pérdida de la posibilidad de conservar y consumir soportes y lecturas analógicas. La desaparición del libro, advertida en la novela de Bradbury, podría ser reformulada frente a lo que está desapareciendo, que es el cine como tal, en su presencia y existencia originales. Al considerar este destino inevitable son escasos los países que se han dedicado sistemáticamente a conservar el patrimonio filmico. Así la quema de libros fue sustituida por la quema de negativos, pero, a diferencia de la novela de Bradbury y del filme de Truffaut, el hombre ya no puede memorizar y reproducir los filmes (2009, p. 17).

Con la migración hacia el registro, la producción y la circulación digitales, se superan ciertas limitaciones del filmico en cuanto a su capacidad de conservación, como por ejemplo la posibilidad de desgaste. Aun así, esto no significa que lo digital no entrañe otros riesgos. Como señalan Bolter y Grusin (1999), la adopción de una nueva tecnología medial está fundada en la promesa de una mayor transparencia. La percepción de superación de la evidencia de una mediación suele revelar opacidades de la precedente que antes no eran evidentes o eran tenidas por menores. Así sucedió con el color respecto del blanco y negro, o con el sonido respecto de los intertítulos. Pero las viejas tecnologías también pueden revelar opacidades de las nuevas. Por ejemplo, el *streaming* introduce el problema de que se interrumpa la reproducción por un fallo en el procesamiento de la información, que a veces se debe a problemas con la conexión a Internet o por un error

del archivo o del software. El *glitch* o el desfase de la pantalla partida horizontalmente en dos en un *travelling* son marcas específicas de la reproducción digital en general y del *streaming* en particular que obstaculizan el ideal de la transparencia.

En la transición de una etapa a la otra ocurre un proceso de adaptación de un medio asociado físico a otro más complejo a la vez computacional y social<sup>7</sup>. La digitalización del filmico con fines patrimoniales es un aspecto relativamente menor de la existencia digital del audiovisual, ya que el surgimiento de los nuevos espacios de distribución ha catalizado en nuevas formas artísticas entre las que se destaca la renovación de la ficción serial a partir de la retroalimentación que los usuarios brindan a las plataformas como Netflix que pasan de ser distribuidoras de contenidos a ser también productoras (Hallinan y Striphas, 2016). Con todo, arroja preguntas interesantes a la hora de preguntarse qué es el cine hoy. O, al menos, ¿dónde está? En ese sentido, la irrupción de las tecnologías digitales en el campo de las artes audiovisuales propició relocalizaciones y movimientos similares a los ocurridos en la música y el mundo del libro, agregando así un nivel más de complejidad al problema ya de por sí complejo de la restauración de obras en filmico<sup>8</sup>. Al mismo tiempo, tal

<sup>7</sup>El concepto de medio asociado es utilizado por Gilbert Simondon (2007) para explicar el cambio tecnológico en términos de evolución por adaptabilidad a los cambios del entorno. Para el caso de los linajes tecnológicos vinculados al cine (cámaras y micrófonos, mesas de edición, proyector y amplificadores), cada uno atendía a demandas particulares y ameritaría un desarrollo *in extensum* como los que realizan la teoría alemana de los medios (Kittler, 2006) o la reciente arqueología de los medios (Parikka, 2016). En el contexto digital, como sugiere Lev Manovich (2013), el medio es simulado, y la adaptación al medio se complejiza a partir de la posibilidad de la emulación. Yuk Hui (2017) ha propuesto una extensión del medio asociado simondoniano al contexto digital. Simon Mills (2011) ha introducido la interacción de los usuarios como elemento constitutivo de este medio asociado para dar cuenta de la evolución de las plataformas. Esta ampliación de las lecturas genealógicas simondonianas pueden articularse con la pervivencia de una "idea de cine" a la vez técnica y social propuesta por Casetti (2016).

<sup>8</sup>La remasterización de clásicos del cine, con el caso paradigmático de *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) como ejemplo más claro (Berti, 2018), siempre ha tenido que lidiar con la existencia de múltiples versiones o montajes de las obras.

recontextualización, y la creciente disponibilidad de obras digitalizadas que habilitaba, puso en crisis los modelos de negocios del periodo de finales de los años 90, en especial el discográfico, y propició la emergencia de nuevos modos de acceso a la cultura. El cambio de paradigma puso en cuestión la relativa estabilidad de las obras de la reproducción técnica del siglo pasado, regidas bajo figuras autorales fuertes, sujetas a propiedad intelectual y percibidas como entidades clausuradas y conclusas. En relación a esto, en el marco de nuestro proyecto de investigación hemos llevado a cabo una revisión de la noción de obra cinematográfica a partir del problema de la restauración digital. A la hora de indagar sobre el material filmico que viene digitalizándose nos encontramos ante el problema de que hay opiniones divergentes al momento de definir qué es una obra cinematográfica, y más aún, sobre cómo deberían existir estas en el medio digital. Resumiendo, nos interesa incorporar a la discusión algunas intuiciones:

- ➔ La existencia potencial de las obras cinematográficas.
- ➔ La capacidad de mejora (con los debidos reparos al valor teleológico del término).
- ➔ La idea de obra como suma de las versiones (aunque acotando el alcance de la suma, no incluiría, por ejemplo, las remediaciones de **Metrópolis** para video y TV).
- ➔ Los desafíos a la idea de autor y de adaptación (que vuelven a poner de manifiesto el carácter de producción industrial de lo cinematográfico).
- ➔ El concepto de integridad de obras compuestas por elementos discretos.

Los (...) casos reseñados echan luz sobre un progresivo abandono de una idea de ontología fija de las obras hacia la de una deriva ontogenética que contemple su devenir como productos relativamente estables pero también mutables. La tensión entre integridad y devenir es propia de toda obra de arte de la reproducibilidad técnica (algo que no sucede con la reproducción técnica de obras de arte, es decir, la fotografía de una pintura, el registro de una obra teatral o coral) (Berti, 2018, p.13).

El problema de los archivos filmicos físicos y la restauración de las cinematografías nacionales latinoamericanas excede el

alcance de este trabajo que apunta a revisar cómo circula la cinematografía argentina en plataformas en línea. Sin embargo, consideramos que analizar la circulación y el consumo *online* pueden contribuir a pensar algunas implicancias del nuevo contexto para la preservación de patrimonio filmico latinoamericano<sup>9</sup>.

Ante la relocalización de lo cinematográfico nos interesa, entonces, revisar plataformas virtuales con contenido audiovisual que ofrecen obras originalmente realizadas en soporte analógico que habilitan su circulación y reproducción digital. Hasta mediados de la primera década del siglo XXI, las páginas web de distribución de contenido audiovisual solo ofrecían la posibilidad de descarga de los materiales, debido

<sup>9</sup>En este trabajo nos centramos en la puesta a disposición de títulos de la cinematografía argentina y en las condiciones en lo que esto sucedía a la fecha de la investigación. Un estudio de las políticas de preservación digital excede el alcance del artículo pero vale la pena señalar algunas iniciativas en esta dirección. En su sitio Web CINE.AR informa sobre dos programas de restauración del acervo filmico nacional por parte del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) del que forma parte: “Desde el año 2012 se lleva adelante el Programa INCAA TV de Recuperación del Patrimonio Cultural, que tiene como objetivo la recuperación y restauración de gran parte de la filmografía clásica argentina realizada entre las décadas de 1930 y 1990. El Programa se inicia a partir de un acuerdo firmado durante el Encuentro de Comunicación Audiovisual (ECA), llevado a cabo durante el 27° Festival Internacional de Cine Mar del Plata, entre el INCAA y Turner Internacional Argentina & Warner Bros, por medio del cual se recibió en donación cerca de 400 películas argentinas en sus soportes filmicos originales, de las que se otorgaron las licencias gratuitas para su emisión en INCAA TV. En muchos casos se trata de “grandes obras de nuestra cinematografía”. Además, “desde el año 2010 el Canal lleva adelante un proyecto de recuperación, masterización y remasterización de películas argentinas de todos los tiempos. El mismo consiste en la digitalización de material filmico y cintas de video en mal estado, y la posterior mejora de la copia resultante a través de la estabilización de la imagen y el sonido. Hasta el presente se han recuperado más de 300 filmes, que pasaron a nutrir la programación de INCAA TV en sus horarios centrales” Recuperado de <http://tv.cine.ar/patrimonio/>.

Además de las iniciativas públicas, cabe señalar el trabajo de Laboratorios GOTIKA y DAC (Directores Argentinos Cinematográficos) que han emprendido una labor de rescate y puesta en valor en calidad 4k de clásicos contemporáneos producidos entre 1972 y 2010. Para más información véase la página del Plan de Recuperación de Películas Argentinas: [www.recuperar.org](http://www.recuperar.org). Este proyecto apunta a volver a dar valor de exhibición comercial, rescatando a las obras cinematográficas del ciclo de obsolescencia del soporte filmico. En ese sentido se trata de obras como contenidos digitales que pueden ser disponibilizados en el marco de las plataformas estudiadas pero no de una plataforma en sí misma.

a que el ancho de banda hogareño de esa época no era suficiente para la reproducción vía *streaming*. Aun así, las primeras páginas de distribución masiva de contenido digital audiovisual no podrían considerarse como archivos públicos, ya que su condición no se ajustaba a las legislaciones existentes cuando ofrecían obras cinematográficas, lo que las condenaba a la persecución judicial. Asimismo, ni la calidad de los archivos de audio y video ni los *outputs* usuales (monitores de computadora) podían disputar seriamente con las tecnologías de imagen en movimiento con las que estaban disputando (a saber: la sala de cine, los reproductores de DVD y la televisión por cable). Los primeros usos del *streaming* de ese periodo, en 2005, eran videos caseros breves como los que podían verse en la plataforma YouTube así como fragmentos digitalizados de filmes o programas televisivos en baja resolución.

En sus comienzos, los sitios web con material audiovisual disponible para su reproducción tampoco ofrecían un criterio de orden claro. Poco a poco, a medida que los usuarios fueron utilizando cada vez más esta posibilidad de reproducción, se generó la necesidad de criterios de organización del material que permitieran acceder fácilmente a una cantidad de videos que crecía de manera exponencial. Y cuando la evolución de esta tecnología permitió la reproducción de archivos de mayor duración y mejor calidad, aparecieron páginas de *streaming* de películas y series televisivas que comenzaron a modificar las pautas culturales de acceso a las obras audiovisuales, de manera similar a la que se había dado con la irrupción de las videocaseteras en la década del 80 y el DVD en la del 90. Durante la transición del paradigma analógico al digital, organizaciones tanto estatales como privadas comenzaron a apropiarse y moldear este nuevo modo de distribución. Se podría decir que en esta instancia hay un pasaje de un orden anárquico en la circulación a plataformas y archivos con criterios y jerarquización más determinados.

En última instancia, un aspecto positivo de la digitalización es que posibilita una preservación (relativa) y una revalorización de la historia del cine de modo ya que el público

comienza a tener al alcance de su mano las propias historias cinematográficas nacionales, así como una gran variedad de películas extranjeras que la concentración de mercado y la lógica comercial de las multisalas había invisibilizado, como lo señala Hito Steyerl (2014). Por supuesto, todavía existen filmotecas y archivos audiovisuales a los que solo se puede acceder de manera presencial. El problema es que suelen estar ubicados en las grandes ciudades de los distintos países, implicando tiempo y dinero para aquellos interesados. Por supuesto, si bien hay un progresivo crecimiento de la cantidad de obras filmicas disponibles en Internet, aún hay mucho material que se encuentra disponible únicamente en soportes físicos. No es solo por causa de aspectos legales, sino también debido a la necesidad de contar con profesionales especializados en la digitalización y su alto costo para llevarlo a cabo en condiciones de preservación y documentación óptimas<sup>10</sup>.

Asimismo, debido a este pasaje en la forma de distribución, el consumo también se ve afectado. No solo porque las plataformas disponibles *online* suelen ser gratuitas o con un bajo costo de suscripción, sino también porque se suprime la necesidad de trasladarse a cines o filmotecas para acceder al visionado de las obras. De este modo, hay un paulatino abandono de la sala oscura, y un aumento en el consumo hogareño o móvil, generando un nuevo modo de ver cine, cotidiano y ubicuo.

En principio, a partir de esto podría inferirse que la copia cinematográfica pasa a estar disponible sin ningún tipo de restricción, pero esto puede ser rápidamente refutado si tenemos en cuenta, en primer lugar, que para acceder a Internet necesitamos una computadora conectada a la red. En segundo lugar, muchos de estos sitios web solo permiten ingresar en función de la localización de la computadora, que es obtenido mediante su dirección IP. Un ejemplo de

<sup>10</sup>Para darse una idea general de los costos y complejidades de una restauración en condiciones ideales en nuestro país, véase la reseña periodística del diario *La Nación* "Restauración: el cine argentino quiere recobrar su pasado de esplendor" (Mugica, 2015) y la entrevista al director de la recientemente creada Cinemateca y Archivo de la Imagen Nacional (Ranzani, 2017).

esto es CINE.AR que solo es accesible en el territorio argentino. En otros casos, las películas son ofrecidas durante un periodo determinado para luego ser eliminadas de la página. Estas variantes responden a aspectos legales relacionados a los derechos de autor.

## EL STREAMING EN ARGENTINA

Partiendo de este contexto sociotécnico, llevamos a cabo un relevamiento para abordar el fenómeno en Argentina. Nuestro objeto de estudio fueron las plataformas argentinas y exclusivamente de *streaming* que ofrecen películas nacionales (tanto ficcionales como documentales) y que originalmente fueron realizadas en filmico. Un primer filtro fue que funcionasen como archivos permanentes cuyo fin fuera la preservación del material, con un orden sistematizado que permitiera acceder de manera ordenada a las diferentes películas. En ese sentido, canales de YouTube o de origen ilegalizado quedaron fuera de la selección, ya que el material se encuentra disperso, no tiene amparo legal y siempre está en mayor riesgo de desaparecer. Por esto, nuestro recorte fue el siguiente: CINE.AR, Qubit Tv, Cinema Argentino, Cine Argentino Online y Cine Vivo<sup>11</sup>. El objeto del relevamiento se restringió a los filmes del siglo pasado ya que para el cambio de siglo la digitalización del registro estaba en sus orígenes. El relevamiento fue inicialmente llevado a cabo en junio y julio de 2017 con una posterior revisión en el mes de septiembre de 2018. No hubo cambios sustanciales en el contenido de cada sitio, con excepción de Cine Vivo cuya página fue dada de baja, por razones que no fueron dadas a conocer públicamente. Asimismo, el catálogo de películas argentinas en Qubit.tv se redujo significativamente.

El origen de estas páginas web es estatal o privado sin fines de lucro, lo que permite que su utilización sea totalmente

<sup>11</sup>CINE.AR: [www.play.cine.ar](http://www.play.cine.ar); Qubit.tv: [www.qubit.tv](http://www.qubit.tv); Cinema Argentino: [www.cinemargentino.com](http://www.cinemargentino.com); Cine Argentino Online: [www.cineargentino-online.blogspot.com.ar](http://www.cineargentino-online.blogspot.com.ar); Cine Vivo: [www.cinevivo.org](http://www.cinevivo.org).

gratuita. Una excepción a esto es Qubit.tv que al ser comercial exige el pago de una suscripción mensual, lo que hace que su consumo sea más acotado pero, en contrapartida, pone en circulación una gran cantidad de películas independientes que no pueden conseguirse en otro lado. Asimismo, CINE.AR implementa un sistema de bonificación para el alquiler de ciertas películas de estreno reciente en salas, pero a un precio que es comparablemente más barato que una entrada de cine. Qubit.tv también posee un sistema de alquiler similar<sup>12</sup>.

Todos los sitios fueron analizados a partir de los mismos parámetros, de manera que fuese posible encontrar tanto constantes como diferencias. Por empezar, observamos que la mayoría contiene películas de cine sonoro argentino a partir de la década del 30, dejando de lado al cine mudo. Por tanto, en términos generales, no se encuentra disponible *online* el acervo histórico argentino correspondiente a esta etapa. Una excepción es Cinema Argentino que ofrece algunas películas de este periodo, en las que es notorio el deterioro que han sufrido las cintas. En estos casos, la banda sonora (música de acompañamiento) tiene muy buena calidad ya que probablemente ha sido incorporada luego de la digitalización. A diferencia de esto, en las películas de cine sonoro, disponibles en las web estudiadas, el deterioro del audio también es perceptible [GRÁFICA 1].

Asimismo, ninguna de estas se encuentra disponible en calidad HD, sino que es frecuente encontrarlas en calidad SD, con una resolución máxima de 480 píxeles. Algunas de estas no dejan elegir la calidad de visualización sino que se ajusta automáticamente en relación a la velocidad de Internet, mientras que otras dejan seleccionar la calidad (aunque en este caso, las otras variantes se limitan a 144p, 240p y 360p).

<sup>12</sup>En pesos argentinos, en septiembre de 2018, la suscripción mensual de Qubit.tv es de \$209. Netflix ofrece un plan básico de \$129, uno estándar de \$169 y uno premium de \$229. HBO Go ofrece un plan de 10,99 dólares para América Latina. El costo del “alquiler” de películas estreno en CINE.AR es de \$30 -el mismo precio que en 2017-, mientras que en Qubit Tv es de \$20, pero en este último hay que estar suscrito a la plataforma así como varía acorde a la película elegida.



Es importante tener en cuenta que la resolución equivalente en filmico en 35 mm es de 4096 por 3112 píxeles, lo que es mucho mayor a la que puede ofrecer el 4k, por lo que una adaptación a una calidad SD implica una importante pérdida de la calidad de la copia. En cuanto a las características sonoras, no se provee ninguna información (por ejemplo, si la mezcla es mono o estéreo) y lo único que puede manipularse es su volumen, aunque Qubit.tv también permite cambiar el idioma de la banda sonora [GRÁFICA 2]. Las plataformas estatales o comerciales tienen su propio reproductor de video, como ocurre con Qubit.tv y CINE.AR. En cambio, aquellas pertenecientes a entes privados pero sin fines de lucro para visualizar el contenido utilizan un reproductor ajeno embebido de YouTube o Vimeo.

Un aspecto relevante es que estas plataformas no solo contienen diferentes películas, sino que ofrecen información sobre ellas. La cantidad de datos suele variar en relación a la obra, y podemos especular que a veces algunos se han perdido por diferentes motivos. Generalmente se presenta la sinopsis y se consigna el nombre del director, de los intérpretes y, a veces, del guionista de la obra. A partir de estos tres roles que se plantean como fundamentales para la identificación de una obra, se deja entrever una idea fuerte de autoría, en donde otro tipo de rol cinematográfico no recibe mayor atención. Además de estos datos, se suele especificar la duración y el año de estreno. Este último dato permite realizar suposiciones sobre el tipo de soporte en que fue realizada [GRÁFICA 3].

Del mismo modo, el criterio clasificatorio es homogéneo, presentando una división general (ficción, documental o animación) pero también por géneros narrativos como drama, comedia o acción. Esta división es más bien convencional, por lo que nos preguntamos dónde quedarían aquellas películas cuya definición es un tanto indeterminada. Un ejemplo que vale la pena destacar es el de Qubit.tv ya que en el inicio de su web ofrece una propuesta de catalogación definidas a partir de un criterio “curatorial”: Los fabulosos 80, Cine

Político, I love New York, Festival de cine... Creemos que esto permite pensar y acceder a las películas por fuera de los parámetros tradicionales, y es un fenómeno propio del acceso mediado por internet<sup>13</sup>.

A pesar de esto, notamos que las clasificaciones provistas brindan una mayor facilidad y rapidez para buscar un título determinado, que permiten organizar específicamente las obras según preferencias y evitar así una acumulación caótica de títulos. La opción “ordenar por” también cumple con esta función, aunque lamentablemente no siempre está presente. Usualmente sus parámetros son el orden alfabético o el año de realización (ascendente o descendente). Esta última opción permite establecer con mayor precisión la cantidad y disponibilidad de filmes [GRÁFICA 4].

Si bien las páginas estudiadas posibilitan ver estas películas vía *streaming*, no permiten la descarga de estos materiales, probablemente por restricciones de derecho de autor. El acceso solo es posible desde la plataforma, de modo que ningún usuario puede “poseer” el archivo, trasladarlo o compartirlo a gusto. Por esto, se trata únicamente de ventanas de exhibición. Aun así, el problema de la incapacidad de descarga es que si estas quedan discontinuadas o son dadas de baja, el material ya no será accesible como sucedió con la plataforma estatal CDA (Contenido Digitales Abiertos), en la que una gran cantidad de series nacionales quedaron confinadas a un limbo digital durante dos años<sup>14</sup>.

<sup>13</sup>En este sentido responde un poco a recuperar una horizontalidad cercana la noción de *folksonomy* propia de los sitios web 2.0. La idea, opuesta a una taxonomía fijada por expertos, es que las categorías son metadatos propuestos por los usuarios en un modelo de abajo hacia arriba, frente a los modelos expertos que suponen clasificaciones predefinidas de arriba hacia abajo. Los modelos abiertos permiten a los usuarios etiquetar, los cerrados ofrecen una lista de categorías cerradas que se aplican al objeto digital en cuestión.

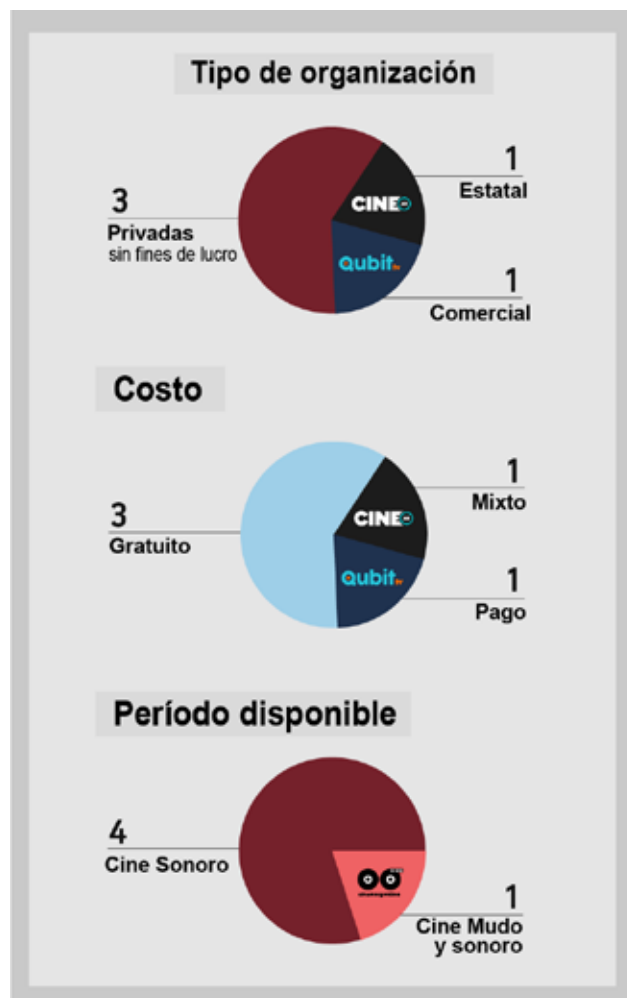
<sup>14</sup>Véase: Respighi, E. (2016). El sitio en construcción que no construye. *Página/12*. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/19-40276-2016-10-13.html>.

A mediados de 2018 se lanzó la plataforma estatal [www.cont.ar](http://www.cont.ar) donde se han puesto nuevamente en circulación muchas de las series televisivas nacionales disponibles anteriormente en CDA.

Tipo de organización, costo de suscripción y periodo cinematográfico disponible.

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICA 1.



Calidad máxima de reproducción de films argentinos digitalizados y posibilidad de descarga a la fecha del relevamiento.

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICA 2.



Datos disponibles en ficha técnica.

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICA 3.



Criterio de clasificación y criterio de orden de las películas.

Fuente: Elaboración propia.

GRÁFICA 4.



En el caso particular de la página estatal CINE.AR, creemos necesario reconocer que se encuentran disponibles una gran cantidad de películas originalmente realizadas en filmico (alrededor de doscientos títulos), lo que permite preservar y acceder al acervo pasado del cine argentino, con la ventaja de estar alojados en un mismo sitio. Su valor es aún más importante si se lo piensa en contraposición a sitios de origen extranjero, como Netflix, en donde no podríamos encontrar la mayoría de los títulos disponibles en esta plataforma.

Por último, resulta interesante hacer una breve mención a otro tipo de modalidades de reproducción vía *streaming*, tomando como ejemplo DocuDAC -actualmente no disponible- y Cablevisión Flow. A diferencia de lo anteriormente expuesto, la primera se caracterizaba por la difusión mensual de una película documental argentina. Es decir, las obras no perduraban en el sitio, sino que se mantenían disponibles por el plazo de un mes. Así, esta web no podía ser catalogada como un archivo *online* ya que su lógica estaba más vinculada a la de una sala de exhibición. Pero se destacaba por la cantidad y calidad de información que proveía. A diferencia de las otras plataformas relevadas, esta hacía mención a la biofilmografía del director o directora, a los premios en diferentes festivales y brindaba una ficha técnica exhaustiva.

El otro caso que vale la pena mencionar, es aquel ofrecido por parte de los cableoperadores, como Cablevisión. En un intento por contrarrestar el avance de los sitios web de reproducción *streaming*, la empresa se vio obligada a actualizarse y ofrecer un servicio de video a demanda vía *streaming*. Este permite visualizar el contenido de su servicio en el momento que desee el espectador, así como desde otros dispositivos diferentes al televisor, como la computadora o la tableta. Lo que llama la atención de Cablevisión Flow es que no solo contiene películas actuales, sino que posee muchas producciones anteriores a los años 70. De todas formas, no se la puede pensar como un archivo ya que la perdurabilidad de los contenidos es acotada, debido a la renovación de su catálogo por periodo para ir ofreciendo nuevo material a los

espectadores, según su demanda e intereses. Sin embargo, cabe señalar una funcionalidad que no poseen las otras: la posibilidad de grabar las películas que se deseen para evitar perderlas cuando se renueve el catálogo, aunque por un periodo a término. Estas no se descargan en el ordenador del usuario, pero se almacenan en su cuenta personal de la plataforma en cuestión.

## PARA UNA CRÍTICA DE LA CONVERGENCIA

El surgimiento reciente de Odeón, su reconversión en CINE.AR, así como la baja de CDA (Contenidos Digitales Abiertos) y su posterior relanzamiento como CONTAR son indicativos de la importancia de la existencia de plataformas digitales estatales que pongan a disposición el acervo histórico del cine nacional, pensadas no solo en términos de distribución comercial sino también de archivo, así como su continuidad y sustentabilidad en el tiempo. A partir del relevamiento, constatamos que el *streaming* es una tecnología de gran relevancia para las artes audiovisuales del presente, pero también para una preservación, aunque sea parcial, del acervo cinematográfico del siglo XX. Es evidente que, a pesar de las observaciones técnicas antes señaladas, el *streaming* amplía las posibilidades de acceso, tanto para estudiantes o especialistas en cine, como para el público en general que desee ver una película del pasado y no tenga acceso a su proyección en sala. En ese sentido, es menester defender este proceso en desarrollo en especial en países latinoamericanos donde el acceso a la producción propia está acotado por la cuota de pantalla de las producciones extranjeras, especialmente las norteamericanas. Con todo, cabe señalar los riesgos de una aceptación acrítica de la digitalización así como la aplicación de políticas culturales que no cuenten con herramientas teóricas que les den sustento.

En primer lugar, las diferencias entre filmico y digital merecen atención crítica para no adoptar una posición ingenua

ante el cambio tecnológico que suponga la existencia de “contenidos puros”, que no guardan relación co-constitutiva con sus continentes. Un primer riesgo evidente del contenido es su transformación en mercancía en las disputas por los catálogos en curso que evidencian las plataformas con suscripción paga. Un segundo peligro es la acumulación desordenada sin información rigurosa que permita la constitución de acervos que no expliciten los materiales fuente ni indique la existencia de otras posibles versiones. Un tercer peligro es el riesgo de obsolescencia técnica por abandono del medio digital asociado a los archivos de filmes digitalizados. Cuando un medio digital establecido es reemplazado por otro, todos los objetos digitales cuyas existencias dependen del mismo se transforman en mero ruido, o, en términos técnicos más clásicos, quedan obsoletos. De manera similar a lo que sucede con una cámara fotográfica para la cual ya no se fabrican rollos de película fotosensible o, a la inversa, como un casete de audio cuando se discontinúa la fabricación de pasacasetes.

Por otra parte, es necesario reconocer que el acceso vía *streaming* a las obras cinematográficas se ve determinado por la interfaz propia de cada plataforma, ya que esta determinará en última instancia cómo nos enfrentamos y experimentamos ese contenido, brindándonos la posibilidad de variar una serie de parámetros finitos, mientras que otros no. Por ende, el acceso siempre es mediado, y no será el mismo -tampoco la experiencia- ni en las diferentes plataformas web ni en otros espacios de exhibición. En ese sentido la idea de Casetti de la pervivencia de una “idea de cine” (2016, p. 290) asociada más a una relocalización que a una remediación que permite reconocer experiencias cinematográficas más allá del filmico y de la sala oscura, puede extenderse a una “idea de obra cinematográfica” cuando accedemos al visionado de estas obras del pasado. Tal aceptación de una “idea de obra”, más adecuada para la relocalización del cine en plataformas de video a demanda, supone dejar de lado una ontología fija para aceptar una

deriva ontogenética que contemple su devenir como productos relativamente estables pero con posibilidad de mutación.

La tensión entre *identidad*, *integridad* y *devenir* (o entre objeto digital, calidad y actualización) es característica de toda obra de arte de la reproductibilidad técnica. Benjamin (2015)<sup>15</sup> señalaba que las obras cinematográficas eran las primeras con “capacidad de mejora” por ser obras de montaje de fotogramas discretos, por lo que admitían múltiples montajes<sup>16</sup>. En su etapa digital a esta cualidad de las obras cinematográficas la relocalización le agrega nuevos contextos técnicos de recepción que además admiten realizaciones múltiples incluso de un mismo montaje (como sucede con la oscilación entre alta y baja resolución en la “misma” película típica del *streaming*, o la diferencia evidente entre calidad de imagen y calidad de sonido para películas del cine mudo relevadas).

Este recorrido apunta apenas a señalar una carencia de conceptos operativos sobre qué es y dónde está el cine hoy, especialmente ante la creciente necesidad de políticas culturales y tecnológicas de Estado que incorporen todas las dimensiones del arte cinematográfico para garantizar la preservación de los acervos nacionales. El caso argentino es apenas uno más que ilustra los desafíos para los países periféricos en un nuevo estadio de la relación entre arte e industria signado por la digitalización de los contenidos y la algoritmización de la cultura. Una respuesta posible es mantener siempre en vista la particularidad de las obras cinematográficas como *obras provisionarias*, rasgo derivado de su necesaria imbricación

<sup>15</sup>Escrito en la antesala de la segunda guerra mundial, el ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” tiene una historia editorial compleja, con cuatro versiones entre 1936 y 1939, a las que cabe agregar el problema de definir cuál es la traducción definitiva. En español circuló primero a partir de la traducción de Jesús Aguirre de 1973 publicada por Taurus. En 2008, Adaba publicó una traducción crítica a cargo de Alfredo Brotons Muñoz. En este trabajo hemos partido de una traducción más exhaustiva y minuciosa de las cuatro versiones realizada por Andrés Wiekert en México y reeditada en Buenos Aires por La Marca en 2015.

<sup>16</sup>Cabe señalar aquí, que por “mejora”, Benjamin, en su ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, se refería a la posibilidad de su modificación de la materialidad de las obras y no necesariamente a un cambio cualitativo de la forma, de acuerdo a un juicio de valor estético.

con un dispositivo técnico de reproducción que incluso en su etapa filmica ya las diferenciaba de otros tipos de producción artística. Tal resguardo epistemológico supone la necesidad de explicitar qué “idea de cine” se pone en juego en cada relocalización, dejando de lado la nostalgia fetichista de cuño idealista que aqueja a muchos discursos apocalípticos sobre el devenir del cine. Esto no implica, en modo alguno, aceptar acríticamente la ilusión de las obras audiovisuales como

meros contenidos independientes de sus continentes, como se afirma desde los discursos asociados a las plataformas de distribución de contenidos digitales, en tanto cada espacio de reproducción introduce y sostiene distintas ideas de cine. La labor de la mirada crítica es desentrañarlas, explicitando dinámicas, disputas y negociaciones ya no solo entre forma y contenido, sino también entre contenido y continente. 🗣️

# Bibliografía

- BENJAMIN, W. (2015). *Estética de la imagen: cine, fotografía y pintura*. T. Vera Barros (Comp.). Buenos Aires, Argentina: La Marca
- BERTI, A. (2015). *From Digital to Analog: Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*. Nueva York, EE.UU.: Peter Lang. doi: <https://doi.org/10.3726/978-1-4539-1667-4>
- BERTI, A., Alaluf, M. y Cáceres, E. (2017). El audiovisual, lo digital y la especificidad del medio. *Revista Avances*, (26), 87-100.
- BERTI, A. (2018). Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones. En *Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales (AAHD)*. Buenos Aires, Argentina: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires. Recuperado de <https://www.aacademica.org/aahd.congreso/44>
- BLANCO, J. y Berti, A. (2016). No hay hardware sin software: Crítica del dualismo digital. *Quadranti. Rivista internazionale di filosofia contemporanea*, 4(1-2), 197-214.
- BOLTER, J. D. y Grusin, R. (1998). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, EE.UU.: The MIT Press.
- BLUM, A. (2013). *Tubos: En busca de la geografía física de Internet*. México: Océano.
- CASETTI, F. (2016). The Relocation of Cinema. En S. Denson y J. Leyda, (Eds.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer, Reino Unido: Reframe Books. Recuperado de <http://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/5-1-casetti/>
- DOUEIHI, M. (2010). *La gran conversión digital*. México: Fondo de Cultura Económica.
- HALLINAN, B. y Striphas, T. (2016). Recommended for you: The Netflix Prize and the Production of Algorithmic Culture. *New Media and Society*, 18(1), 117-137. doi: <https://doi.org/10.1177/1461444814538646>
- HUI, Y. (2016). *On the Existence of Digital Objects*. Minneapolis, EE.UU.: University of Minnesota Press.
- KIRSCHENBAUM, M. G. (2008). *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge, EE.UU.: The MIT Press.
- KITTLER, F. A. (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, EE.UU.: Stanford University Press.
- LA FERLA, J. (2009). *Cine (y) digital: Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- LAWLER, D. (2009). Una incursión a la hermenéutica artefactual: artefactos, textos y affordances. En D. Parente y L. Catoggio (Comps.), *Enfoques sobre la hermenéutica contemporánea* (pp. 172-184). Mar del Plata, Argentina: Asociación Argentina de Investigaciones Éticas.

- MANOVICH, L. (2012). *Media After Software*. Recuperado de <http://manovich.net/index.php/projects/article-2012>
- MANOVICH, L. (2013). *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*. Nueva York, EE.UU.: Bloomsbury.
- MILLS, S. (2011). Concrete Software: Simondon's Mechanology and the Techno-social. *The Fibreculture Journal*, (18), 206-231. Recuperado de <http://eighteen.fibreculture-journal.org/2011/10/09/fcj-127-concrete-software-simondon%E2%80%99s-mechanology-and-the-techno-social/>
- MUGICA, M. F. (13 de junio de 2015). Restauración: el cine argentino quiere recobrar su pasado de esplendor. *La Nación*. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1801427-restauracion-el-cine-argentino-quiere-recobrar-su-pasado-de-esplendor>
- NORMAN, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Cambridge, EE.UU.: The MIT Press.
- PARIKKA, J. (2016). Media Archaeology: Questioning the New in Media Arts. En E. Ertan (Ed.), *Histories of The Post Digital* (pp. 133-147). Estambul, Turquía: Akbank Sanat.
- RANZANI, O. (2 de abril de 2017). Para preservar el patrimonio filmico. *Página/12*. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/29318-para-preservar-el-patrimonio-filmico>
- RESPIGHI, E. (13 de octubre de 2016). El sitio en construcción que no construye. *Página/12*. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/19-40276-2016-10-13.html>
- SIMONDON, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires, Argentina: Prometeo.
- STRIPHAS, T. (2015). Algorithmic Culture. *European Journal of Cultural Studies*, (18), 395-412. doi: <https://doi.org/10.1177/1367549415577392>
- STEYERL, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.



AGUSTÍN BERTI (Argentina) es Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba. Es investigador del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), docente de la Maestría en Técnica, Políticas y Culturas de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) y profesor titular de la cátedra “Análisis y Crítica” del Departamento de Cine y TV de la Facultad de Artes (FA) de la misma casa de altos estudios. Actualmente codirige un proyecto de investigación de la Secretaría de Ciencia y Técnica (SECyT), UNC sobre la algoritmización de la cultura. Es autor de *From Digital to Analog. Agrippa and other Hybrids at the Origins of Digital Culture* (Peter Lang Publishing, Nueva York, 2015). Es coautor de *La Biblioteca Roja. Brevíssima Relación de la Destrucción de los Libros* (DocumentA/Escénicas, Córdoba, 2017).

MATEO BERLAFFA (Argentina) es estudiante avanzado de la Licenciatura en Cine y TV por la Universidad Nacional de Córdoba. Integró el equipo de investigación de SECyT UNC “Cine y digital: Los procesos de digitalización” dirigido por Mgter. Pedro Klimovsky. Fue ayudante alumno en “Diseño editorial y comunicación institucional” en el Centro de Producción e Investigación en Artes (UNC). Actualmente es ayudante alumno de la cátedra “Análisis y Crítica” del Departamento de Cine y TV de la Facultad de Artes y se encuentra desarrollando el Trabajo Final de Carrera cuyo tema es la repercusión de la muerte del otro/a en el personaje protagónico.

JOSEFINA MINOLLI (Argentina) es Técnica productora en medios audiovisuales, y actualmente está desarrollando su Trabajo Final de Carrera para la Licenciatura de Cine y TV en la UNC. Es co-creadora y redactora del blog *El Mate – Debates y pensamientos sobre cine*. Se desempeñó como ayudante alumna de las cátedras “Realización Audiovisual I” y de “Análisis y Crítica” de la FA, UNC. Asimismo, ha integrado el proyecto de investigación de la SECyT, UNC “Cine y digital: Los procesos de digitalización I”. Participó en la 13° edición del Talents BA, 2018. Actualmente tiene una Beca Estímulo a las Vocaciones Científicas del Consejo Interuniversitario Nacional para investigar sobre la vinculación entre el cine y la interfaz gráfica de usuario.

