

# MONTAJE AUDIOVISUAL Y ENTORNOS DEL MONTAJE

Mikel Otxoteko

## RESUMEN

Nuevas tendencias artísticas emergen constantemente combinando novedosos modelos estructurales con formas y estilos anteriores. Los grandes impulsos estéticos tienen su origen en la recombinación de instrumentos, estilos y técnicas que ya existían. En particular, las técnicas de montaje audiovisual han ido evolucionando e incorporando nuevas dimensiones materiales, hasta el punto de integrar en sus juegos de mutua atracción el propio ambiente en el que se instalan. Por otro lado, esta evolución muestra la fuerte complicidad que se establece entre el dispositivo audiovisual y el propio espectador, quien, como Peter Weibel escribe, poco a poco entra a formar parte del sistema que observa. Esta situación exige la inmediata construcción de un andamiaje teórico capaz de acompañar y dar sentido a la amplia diversidad de prácticas audiovisuales.

**PALABRAS CLAVE:** virtualidad, cine expandido, neomaterialismo, montaje, ensamblaje, audiovisual

## ABSTRACT

«Audiovisual editing and its environments». New artistic trends emerge combining novel structural models with previous styles. The great aesthetic movements were originated as a combination of tools, techniques and that old styles. Audiovisual editing has evolved to integrate new material dimensions, even playing into their mutual attraction with the environment in which they are installed. This evolution shows the strong complexity established between the audiovisual device and the viewer.

**KEY WORDS:** Virtuality, Neo-Materialism, Editing, Audiovisual, Assembly, Expanded Cinema.

En relación con otras artes como la pintura, la música o la danza, la historia de las prácticas audiovisuales es aún muy breve. Tanto es así que casi podría decirse que su historia no ha hecho más que comenzar. Sin embargo, dada la gran diversidad de las técnicas y los estilos, y la inmediata repercusión que el medio ha tenido en las esferas social, económica y política, su estudio resulta de gran relevancia.



A lo largo del siglo pasado, artistas, críticos y filósofos invocaron infinidad de teorías para caracterizar y clarificar las competencias y la función social que una determinada obra audiovisual, o el conjunto de ellas, desempeña en la interacción con la audiencia dentro de un determinado contexto cultural. Una de las visiones más influyentes durante los años cincuenta y sesenta fue la del crítico de cine André Bazin, cuyos intereses se centraban en una retórica simple, pura y transparente, en contraste con la estética proclamada por la tradición rusa. Como fenomenólogo, Bazin creía que la esencia del cine capacitaba al medio para representar mecánicamente la realidad. De hecho, él siempre mostró una inclinación hacia aquellos cineastas que hacían uso del plano-secuencia y la profundidad de campo, y no por aquéllos otros que, como Eisenstein o Vertov, manipulaban las imágenes mediante técnicas de montaje.

A pesar de la celebridad y el respeto que Bazin adquirió entre los académicos, se podría decir que casi todos los críticos y teóricos que irían apareciendo en las siguientes décadas basaron su conceptualización de la experiencia cinematográfica en la aportación lingüística de Ferdinand Saussure. Entre ellos destacan Christian Metz, quien en una segunda etapa de su pensamiento complementó esta visión con la psicología de Freud y la teoría de espejo de Lacan; la rama estructuralista, con exponentes como los semiólogos Roland Barthes y Umberto Eco; o incluso el singular punto de vista del poeta y cineasta Pier Paolo Pasolini. En la actualidad, el determinismo social es el principal recurso de los teóricos culturales. Así, pensadores medulares como Thomas Luckmann o Kenneth Gergen negarían la autonomía ontológica de una determinada producción audiovisual para reemplazarla por las concepciones que tenemos de ella.

En estos términos, raras veces se ha referido alguien a la *materialidad* misma a la hora de dilucidar cómo está constituido el objeto audiovisual, o cómo este objeto afecta emocional y relacionalmente a los espectadores. Una de las aproximaciones más empíricas que podríamos mencionar es *Sobre la televisión*, del sociólogo Pierre Bourdieu. Su perspectiva, de clara influencia marxista, centraba la argumentación en la *lucha por el reconocimiento social*. Más allá de este aspecto, puede decirse que Bourdieu no presta atención al papel que juegan los componentes técnicos o expresivos implicados. Centrado como estaba en los procedimientos del periodismo y en la perpetuación de las jerarquías de dominación a través de este medio, Bourdieu definitivamente deja atrás el análisis del material no simbólico.

Habiendo señalado esta carencia por parte de la teoría, el principal objetivo de este ensayo es centrarnos en el campo audiovisual desde una nueva perspectiva que traiga a primer plano el juego de los afectos —la capacidad de afectar y ser afectado—. Esto nos permitirá abrir nuevos interrogantes en torno a los aspectos materiales, específicamente en el trabajo de artistas tanto históricos como contemporáneos. Por otro lado, la idea es acceder a una comprensión más amplia de lo que es la práctica del montaje audiovisual (tradicionalmente entendida de forma exclusiva como lo que ocurre en el interior de la sala de edición).



## POR UN MONTAJE BASADO EN LAS RELACIONES DE EXTERIORIDAD ENTRE PARTES

Más allá del carácter simbólico que se le puede conceder a una producción audiovisual, cabe señalar que este tipo de producciones son (como cualquier otra entidad en el mundo) combinaciones materiales e históricas de elementos heterogéneos. Es éste precisamente el sentido que adquiere el concepto de «composición artística»: la creación de un nuevo orden o ritmo estético que, en unas condiciones particulares e históricas, emerge de un conjunto de componentes singulares y direccionales.

Si nos remontamos a la década de 1910 y principios de 1920, vemos cómo ya en la época, los experimentos de montaje llevados a cabo por Kuleshov demostraron la necesidad de considerar este conjunto de técnicas como una de las herramientas básicas del arte audiovisual. Desde la perspectiva de Kuleshov, esta práctica consiste en ensamblar segmentos de imagen en movimiento para producir nuevas imágenes mentales. No obstante, tal como él hizo, nosotros también podríamos ver más en esta caracterización. Sus experimentos evidencian que un mismo segmento de imágenes en movimiento puede desempeñar funciones expresivas diferentes al ser conectado a diferentes conjuntos de segmentos. Siguiendo la línea de Kuleshov, muchos de los artistas audiovisuales en diferentes épocas —como Vertov, Debord o Godard— dedicaron parte de su trabajo a resaltar el rol que juegan específicamente las relaciones entre los segmentos de imágenes, y no la expresividad de cada uno de estos segmentos por separado en el interior del conjunto.

Este experimento fue realizado por Kuleshov mediante el ensamblaje de segmentos de películas preexistentes; exactamente lo mismo que hizo Guy Debord en los años sesenta y setenta, cuando aplicó la técnica del *detournement* al cine. A través de esta técnica, imágenes de la cultura de masas seleccionadas por Debord se reorganizaban siendo llevadas a un contexto nuevo y *radical* —no debe olvidarse que este tipo de operaciones había sido ampliamente desarrollado en otros soportes, plásticos y gráficos, por los artistas dadá en torno a los años veinte, así como por otros miembros de la Internacional Letrista a mediados del siglo xx.

Asimismo, es importante precisar que Debord fue profundamente influenciado por la semiótica de su contemporáneo Roland Barthes (de quien adquirió la expresión «Société du Spectacle»). Debord explicaba estrategias como el *detournement* y la *recuperation* como la *producción de variación*; no obstante, aquí debe aclararse que en el contexto del estructuralismo, el concepto de «variación» debe ser entendido exclusivamente como sinónimo de «tergiversación simbólica» o «distorsión del significado».

La técnica del *detournement* se materializó ejemplarmente en películas como *La Société du Spectacle* (1973), que sirvió, a su vez, de inspiración para una nueva generación de artistas surgida en la primera mitad de la década de 1980 como un movimiento llamado Scratch Video. *Art of Noise* (1985) es una película realizada por G. Barber y Snow G. en este mismo contexto cultural. Desde la perspectiva de este ensayo, *Art of Noise* es una de esas obras de arte que ilustran el hecho de que, *mientras las propiedades constitutivas permanecen intactas* en una imagen que ha sido separada de su contexto original, *nuevas capacidades expresivas se actualizan* en ella cuando, a continuación, la misma imagen es conectada a un nuevo ensamblaje audiovisual.



La discrepancia con los planteamientos de Debord se fundamenta en su apreciación de que al separar un segmento de un todo preexistente, el segmento automáticamente pierde su identidad (para él, como para Barthes, tal identidad se reducía al *significado*). Es fácil comprender que, desde su punto de vista, que en parte nos lleva a la metáfora organicista de Eisenstein, el conjunto debía ser comprendido como una unidad capaz de definir —de forma determinista— el tipo de relaciones que se establecen entre los segmentos ensamblados. Sin duda, Debord (que es conocido como «el último hegeliano») concebía una película como una «totalidad absoluta». Esto significa que, para él, los componentes no tienen ningún tipo de autonomía y son totalmente limitados por el todo. Por otro lado, esta concepción implica que una de las propiedades constitutivas de cada componente, o de cada uno de los segmentos, es ser parte de un todo.

Convencidos como estamos de que un ensamblaje de imágenes no puede ser reducido a símbolos semánticos, y de que el estatuto ontológico de las partes que lo componen tampoco debe ser reducido a la idea de la «obra de arte como totalidad absoluta», sostenemos que un nuevo enfoque se requiere inmediatamente. Así, a partir de estas nuevas coordenadas podríamos, por ejemplo, afirmar y defender la autonomía de los diferentes segmentos utilizados por Kuleshov en sus experimentos audiovisuales, lo cual en un sentido tradicional podría sonar paradójico.

Para este propósito se puede aplicar la teoría de los ensamblajes desarrollada por el filósofo francés Gilles Deleuze. Esta teoría se centra en las relaciones entre las partes y el todo de un sistema, y afirma que el conjunto emergente surge de las relaciones de exterioridad entre las partes componentes. Es importante señalar que, desde esta perspectiva, cada componente conserva su identidad independientemente del conjunto en el que interactúa, y que, por otro lado, el conjunto no podría ser reducido a la suma de sus partes componentes.

## MONTAJE Y VIRTUALIDAD: LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES

Podría ser interesante comenzar este apartado con la idea de que gran parte de la actividad artística va dirigida a bloquear la rutina de nuestras vidas, o lo que sería lo mismo, a aportar *algo nuevo* —es por eso que el concepto de «arte» está intrínsecamente vinculado a las nociones de «cambio» y «transgresión»—. Ciertamente, las prácticas artísticas ofrecen nuevas formas de pensar nuestra experiencia en el mundo, inciden sobre nuestros hábitos, logran desviar ciertas inercias. En efecto, los artistas expresan desde sí mismos la articulación de una visión personal del mundo. Y, sin embargo, sólo inocentemente podría afirmarse que una obra de arte surja de cero como un *flash* que ilumina la mente del artista. La creación artística debe ser concebida como algo mucho más complejo que eso.

No hay obra de arte, bien sea considerada «idea», «acto» o «cosa», que pueda presentarse como una expresión individual pura. Por un lado, está nuestra sujeción a la tradición cultural: el arte es ruptura, pero también tradición y costumbre. Por otro lado, cada producto artístico es el efecto de un cóctel de causalidades, que supera



el territorio de la subjetividad y la razón individual, y que implica la colaboración contingente, tanto de elementos sociales como de los flujos externos que atraviesan el territorio de la cultura. Infinidad de posibilidades expresivas se presentan de manera espontánea mientras se trabaja dentro de un contexto físico. El ajuste o juego mantenido entre unos elementos y otros conlleva el descubrimiento de nuevas soluciones estéticas.

Veamos lo que ocurre específicamente en el terreno del montaje. Como es sabido, en los inicios de las prácticas cinematográficas, las primeras películas de los hermanos Lumière —como *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir* (1895)— eran películas mudas de un minuto de duración. Estas películas se basaban en el *efecto de persistencia retiniana* de las imágenes en el ojo humano. Ahora bien, desde la perspectiva que este ensayo propone, el concepto clave en relación con la expresividad y la evolución de las imágenes tradicionales es la «persistencia», o términos más generales la «imagen temporal» —y no tanto la ilusión de movimiento.

En las películas de una sola toma —como aquéllas a las que nos hemos referido en el párrafo anterior—, las diferentes imágenes (fotogramas) componen un único segmento de imagen temporal. Situados ante el *espacio de posibilidades virtuales* que se abre al nivel del conjunto emergente, podemos referirnos a este territorio como el de la «imagen progresiva»<sup>1</sup>, o más específicamente *Plano de Montaje Progresivo*. Debo aclarar que la existencia de este plano no circunscribe cualquier película de una sola toma entre los márgenes de un determinado período histórico o cinematográfico, sino —literalmente— en una *zona de posibilidades reales*, una zona de nuevas capacidades expresivas dentro del territorio de las prácticas audiovisuales.

La existencia de este plano puede llevarnos fácilmente a imaginar otras posibilidades para la expresión audiovisual basadas en las *relaciones de exterioridad* establecidas entre las imágenes (fotogramas); pero también, sin que ello implique necesariamente incrementar su complejidad, entre los segmentos de imagen-temporal.

No obstante, siguiendo el curso de la historia, llevó algunos años desde la primera proyección de los hermanos Lumière hasta que el segundo espacio virtual fue descubierto de forma inesperada. Edwin S. Porter, quien trabajaba como operador para Edison, ensambló varios segmentos de imagen-temporal rodados por diferentes cineastas, conformando así —mediante este procedimiento aparentemente sencillo— una entidad audiovisual secuenciada. *Life of an American Fireman* (1903) es, exactamente, una sucesión lineal de segmentos de imagen-temporal. Es en este momento cuando el concepto de «montaje cinematográfico» realmente aparece en escena, y cuando, inmediatamente, esta nueva práctica se propaga entre la primera generación de artistas audiovisuales. La complejización material y expresiva introducida por Porter supuso el acceso a un gran espacio de nuevas posibilidades

---

<sup>1</sup> En su libro *The Ecological Approach to Visual Perception*, James J. GIBSON utiliza el término «imagen progresiva» para referirse a las imágenes en movimiento, en contraste con lo que él denomina la «imagen detenida» producida mediante la proyección reiterada y continuada de una misma imagen.



audiovisuales, y en términos de sensibilidad humana significó la intensificación de la experiencia visual.

En este período, no sólo Eisenstein, a quien ya hemos mencionado, sino también D. W. Griffith, exploró e hizo evolucionar muchas de las capacidades expresivas de este *Plano de Montaje Secuencial*. Su película *The Birth of a Nation* (1915), con ciento noventa minutos de duración, refleja el uso pionero de técnicas narrativas basadas en las novelas del siglo XIX. Su estilo personal se ha descrito como «montaje invisible», y pronto fue adoptado por una gran variedad de cineastas. Es importante decir que, al nivel de las grandes instituciones, como escuelas de cine y grandes estudios de la industria, aquellas variables y metodologías cristalizaron en un corto período de tiempo. En realidad, el llamado «lenguaje cinematográfico» es sólo la cristalización de una serie de procedimientos estándar, la consolidación de una fórmula general reconocida y legitimada; su aceptación por parte de los artistas supone la asimilación de rutinas ajenas convertidas ahora en norma social e industrial.

En 1925, el sonido sincrónico se hizo posible como parte integrante del ensamblaje audiovisual. Esta nueva capa de complejidad produjo profundas transformaciones técnicas y estilísticas. No obstante, mientras que Griffith no logró sobrevivir a la era industrial del cine sonoro, la mayoría de sus técnicas narrativas perduraron adaptadas a la nueva situación. Dentro de la tradición de Griffith, podríamos referirnos al uso radical de los componentes audiovisuales por parte de Godard, en especial el uso del sonido asincrónico en *Un film comme les autres* (1968). En este filme, las dos bandas, la sonora y la visual, entran en relaciones complejas sin subordinación; característica que hace que este tipo de obras de Godard no den lugar a ensamblajes ordinarios. Aunque muy novedosos y situados lejos del producto audiovisual estándar, nunca se debe considerar la asincronía como algo necesariamente diferente del Plano de Montaje Secuencial iniciado por Porter.

La escena *avant-garde* que surgió en el contexto del *underground* neoyorkino dio lugar a exploraciones y formas híbridas difíciles de clasificar. La doble proyección de Barbara Rubin *Christmas on Earth* (1963) y las instalaciones *Exploding Plastic Inevitable*, de Andy Warhol (1966), podrían parecer según nuestra explicación dos ejemplos del Plano de Montaje Simultáneo. Sin embargo, el uso de imágenes superpuestas sitúa estos productos de forma ambigua entre dos planos diferentes. En este contexto diríamos que, a pesar de haber empleado varios proyectores al mismo tiempo, en términos de percepción visual no hay tal simultaneidad entre las imágenes, sólo un único flujo de imágenes en el interior de una secuencia. Otro ejemplo sería el tipo de montaje desarrollado por Jonas Mekas, un montaje realizado en el interior de la propia cámara que habría que situar entre el Plano de Montaje Progresivo y el Plano de Montaje Secuencial.

En realidad, mucho tiempo antes de la disgregación del sonido respecto de la imagen en las películas de Godard, o antes de las experiencias del *underground*, un tercer espacio totalmente inexplorado en las prácticas de montaje había sido descubierto por Abel Gance al hacer uso simultáneo de tres proyectores en su película narrativa *Napoleón* (1927). En su libro de ensayos *L'Art du Cinéma*, Gance denominó esta disposición «montaje horizontal simultáneo»; nosotros podríamos llamarlo simplemente *Montaje por Simultaneidad*, y emplear tal término



exclusivamente para referirnos a las obras audiovisuales multipantalla, u obras que impliquen una *polivisión*.

## HACIA OTROS ENTORNOS DEL MONTAJE

Las producciones que han empleado la simultaneidad como técnica de montaje han sido hasta el momento las menos frecuentes y populares en la historia de las prácticas audiovisuales. Han sido también las más perjudicadas por los filtros industriales. Esta circunstancia se ha mantenido más o menos estable, formándose un círculo vicioso que ha impedido su desarrollo: por un lado, debe señalarse la falta de legitimación institucional y de apoyo económico, y por otro lado, el escaso prestigio social que las ha acompañado. Además, el predominio constante de un tipo de infraestructura especializada en proyectos de *pantalla única* ha obstruido el perfeccionamiento de un sistema de proyección adecuado para este tipo de producto. En consecuencia, aunque se trate posiblemente del *plano virtual* de montaje más amplio y fértil, hay relativamente pocos ejemplos materializados de este tipo de prácticas de montaje, la mayoría de ellos considerados como meros «experimentos».

En la década de los noventa, ya en plena era del vídeo, el creciente poder legitimador de las grandes instituciones de arte —museos y bienales, fundamentalmente— logró mostrar este tipo de prácticas de montaje. Así, durante la última década muchos cineastas y artistas visuales han comenzado a emplear el Montaje por Simultaneidad —entre ellos Jordan Crandall, Toderi Grazia, Sam Taylor-Wood, Harun Farocki, Roger Beebe o Werner Herzog— desarrollando nuevas capacidades expresivas para afectar al espectador. Como el cineasta y teórico Peter Weibel escribe:

Desde el principio, el paso de la pantalla única al multi-screen, de la proyección única a la proyección múltiple, no sólo representó una ampliación de los horizontes visuales y una intensificación abrumadora de la experiencia visual. Siempre estuvo al servicio de un nuevo modo de la narración. Por primera vez, la respuesta subjetiva al mundo no estaba sujeta a un constructo, a un falso estilo de narración objetiva, por el contrario presentaba la misma forma difusa y fragmentaria de nuestra experiencia cotidiana ... las proyecciones múltiples se convirtieron en un factor importante en la búsqueda de una nueva ingeniería de las imágenes capaz de articular una nueva percepción del mundo<sup>2</sup>.

Por motivos cronológicos, podría ser pertinente hacer referencia a las instalaciones de vídeo los hermanos Duvet; no obstante, me centraré brevemente en la práctica de Chris Marker, quien a este respecto propone ideas de gran interés. En particular, en la proyección de vídeo *multi-screen Zapping Zone* (1990), de Marker, un gran número de pequeñas pantallas, posicionadas en la misma dirección, son distribuidas espaciada-

---

<sup>2</sup> Jeffrey SHAW y Peter WEIBEL en *Expanded Cinema. Video and Virtual Environments*, en *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, p. 117.





mente dentro de una sala de museo prácticamente a oscuras. De acuerdo con Marker, en esta pieza el ejercicio de montaje visual se delega en el espectador —por este motivo llamó a esta práctica «montage-eye»—. En este contexto, no resulta tan sugerente el nombre común de «videoinstalación» como el de «suite de edición», término que, en cierto modo, alude a la noción ampliada de montaje que tratamos de defender.

El letrista Maurice Lemaître ya había considerado el conjunto de los elementos físicamente presentes durante la proyección de películas como parte de la experiencia artística; según su concepción, los espectadores y la arquitectura que envuelve a tales espectadores se convierten en elementos expresivos que intervienen en la experiencia. Es fácil adivinar que la idea de una «suite de edición» ya estaba presente en los planteamientos de Lemaître. Mediante entornos inmersivos e interactivos, esta tradición de artistas supone la evidencia de que «el espectador entra a formar parte, poco a poco, del sistema que observa»<sup>3</sup>.

Como vemos, los múltiples y diversos tipos de prácticas artísticas coevolucionan en su interacción con otras rutinas sociales. Tal como deja ver la trayectoria que hemos ido dibujando en torno al montaje, dicha evolución no tiene nada que ver con un progreso determinista ni teleológico. En este sentido, es importante observar que los artistas no siguen una sola línea de desarrollo, sino múltiples líneas, unas y otras siempre impuras. Los artistas y los movimientos artísticos de cada época están constantemente en búsqueda de nuevas formas de expresar las circunstancias de un momento histórico determinado, tratando de influir en el espectador y aportar un cambio, por pequeño e insignificante que éste resulte. Para tal fin, toman todas las oportunidades que se presentan en su propia experiencia.

En esta línea, otra de las actuales vías de desarrollo es la que el realizador Marc Lafia propone. Según explica, un plano de posibilidades totalmente nuevo se está conquistando con la introducción de la variabilidad en las prácticas audiovisuales mediante técnicas ensamblaje computacional. Su obra *Variable Montage* (2002) es un buen ejemplo de ello. Los ensamblajes de Lafia, que están programados por un *software* informático, están forzados a renovarse una y otra vez y, en consecuencia, a ejercitar nuevas capacidades expresivas entre las partes constituyentes. Así lo escribe Lafia:

«Cuando el cine es programado por un montaje realizado mediante computación, éste, se distancia de la narración para aproximarse a la construcción [...]. [El proyector] se convierte en un instrumento variable, que puede ser instruido para proyectar la película respondiendo a determinado tipo de instrucciones [...] el proyector es al mismo tiempo una máquina de reproducción y de creación»<sup>4</sup>.

Constantemente, nuevas tendencias emergen combinando novedosos modelos estructurales con formas y estilos anteriores. Los grandes impulsos estéticos tienen su origen en la recombinación de instrumentos, estilos y técnicas que ya existían. Muchos niveles de complejidad se suman en cada fase, tal vez aproximándose a

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 117.

<sup>4</sup> Marc LAFIA y Didi FIRE, *Variable Montage. A work of Computational and algorithmic cinema. Future Cinema*.



nuevas dimensiones y planos estéticos; son, además, el efecto de la incorporación de nuevas creencias o artefactos conceptuales; y no sólo eso, sino también, consecuencia de la incorporación y aplicación de nuevos desarrollos tecnológicos y metodológicos. Cualquier tipo de recurso cultural puede ser asumido como una oportunidad para alcanzar nuevas expresividades, y cualquier aspecto derivado de otra disciplina podría garantizar en un futuro la llegada de un nuevo plano estético, e incluso podría crear las condiciones para importantes cambios sociales.

## BIBLIOGRAFÍA

- BOURDIEU, Pierre (1988) *Espacio Social y Poder Simbólico; Cosas Dichas*, Buenos Aires, Gedisa.
- BOURDIEU, Pierre (1997): *Sobre la Televisión*, Barcelona, Editorial Anagrama.
- BURCH, Noël (1995): *El Tragaluz del Infinito*, Madrid, Cátedra.
- DELANDA, Manuel (2006): *A New Philosophy of Society. Assemblage Theory and Social Complexity*, New York, Continuum.
- DELEUZE, Gilles (2006): *Diferencia y Repetición*, Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- Gilles DELEUZE; Félix GUATTARI (2008): *Mil Mesetas*, Valencia, Pretextos.
- DIXON, Wheeler W. (1997): *The films of Jean-Luc Godard*, State University of New York Press.
- GIBSON, James J. (1979): *The Ecological Approach to Visual Perception*, USA, Cornell University.
- LAFIA, Marc; FIRE, Didi «Variable Montage. A Work of Computational and Algoritmical Cinema. Future Cinema». *The Cinematic Imaginary After Film*. ([http://www.zkm.de/futurecinema/lafia\\_werktext\\_e.html](http://www.zkm.de/futurecinema/lafia_werktext_e.html)).
- SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter (2003): *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Karlsruhe ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe; Cambridge: MIT Press.

