

Perder la cabeza al ritmo de la máquina.

Un texto de Jacobo Sucari.

Capítulo del libro: El cine de pensamiento. Formas de la imaginación tecno-estética.

Josep M. Català, ed. Colección: ALDEA GLOBAL

ISBN: 978-84-370-9171-6

Link editorial:

http://puv.uv.es/product_info.php?products_id=25011&language=es&osCsid=a074e4a559e5d9f9af0e6abb1c84ec6a

Perder la cabeza al ritmo de la máquina.

La mente es igual que un paracaídas: solo funciona si se abre.

A. Einstein

1.- Imaginar el pensamiento: tecnologías del pensar.

La tecnología varía las formas de conocimiento de nuestro entorno, es decir, las formas en que el yo se constituye como ser social y comunicativo. De ahí que la observación del pasado precise actualizarse, ya que los puntos de anclaje que habíamos determinado en algún momento de nuestro devenir técnico necesitan adaptarse a una nueva epistemología sugerida por las herramientas técnicas.

El lenguaje, que también puede entenderse como una tecnología, configura y adiestra el pensamiento, estableciendo categorías y un discurso crítico sobre lo que acontece. Crítico en el sentido en que hace posible tomarse una distancia de la inmediatez de los hechos y de la propia compulsión biológica y motora, elaborando entonces un discurso que se quiere expresión de la experiencia sensible.

Hacer frente a esta aparente dualidad entre lenguaje y mundo ha sido parte fundamental del trabajo de la filosofía moderna. En los comienzos del siglo XX el positivismo lógico, intentando validar una científicidad negada a las paradojas del lenguaje, sostuvo que las proposiciones lingüísticas son un modelo sintético de lo real. Lenguaje y mundo comparten una misma dimensión formal, de ahí la posibilidad del conocimiento y del intercambio entre la experiencia y las formas del nombrar.

La relación entre cosa y lenguaje, entre pensamiento y mundo se espeja sin cesar a la manera de los fractales: no se trata por tanto de presentar aquí un texto que catalogue un estado de las cosas imperecedero ni que ejemplifique la magnífica construcción que la

lingüística y el estructuralismo implementaron para intentar comprender la relación entre el objeto y la palabra, entre lo real y el lenguaje.

Por el contrario, podemos en este caso intentar establecer las formas de imbricación entre tecnología y razón, entre imagen técnica y pensamiento a partir de una articulación cercana al ensayo: prueba y error, prueba y optimización.

Propongo entonces en este momento actuar desde cierta fenomenología, es decir, ejercer una experiencia intencional donde la experiencia sensible y la intuición nos permitan elucubrar sumando datos empíricos. No detener el fluir del tiempo, y prestar atención sobre que sucede con el objeto, y, a la vez, qué nos sucede en ese mismo momento de la observación. Se trata entonces de observarse produciendo imagen técnica. Colocar una cámara más que articule un Plano General por sobre la unidad de rodaje principal, esto es, ensayar a partir de una maqueta.

La reproducción técnica sucede en tiempo presente, constituye un acontecimiento. Aprieto el obturador, el on-off, y es el aquí y ahora de lo que sucede. Mientras observo lo que me rodea a través de la lente de la cámara ordeno pensamientos de cara al futuro, para cuando la edición me permita articular estos distintos aquí y ahora, cuando la ordenación expositiva intencionada de cara a la comunicación con los demás, genere un espacio de proyección para destilar emoción y estética. Proyección en el sentido de dar luz, de configurar el pensamiento, pero también de “proiere”, lo que en su raíz etimológica significa: tirar para adelante, modelar la forma. (Flusser, V. 1983: 166). El proyecto audiovisual es un a-priori que se realiza en distintas fases de trabajo: grabar (documentar), articular (editar), exponer (mostrar).

Pero si no hay proyecto, si hago contemporáneo el acto de filmar por la sola capacidad de la cámara de captar mi mundo, es cuando la imagen precede al pensamiento. La máquina fija el límite de lo que seré capaz de componer. Primero está el signo, ese coche que cruza un semáforo en rojo, luego la máquina que hace la fotografía, después el catálogo de los hechos.

El hombre de la modernidad descubre con la máquina de cine una tecnología con la que puede actuar antes de pensar, inventa un pensar diferente. La cámara de cine reproduce el mundo a tiempo real. Maravillado por el ritmo de la máquina, el hombre de la cámara se deja llevar a las calles a captar hechos; sube a puentes, a locomotoras en movimiento, a cadenas de producción en acción, para mostrar el punto de vista de la máquina.

En este momento histórico de fascinación por el ritmo de la máquina y el progreso, el manifiesto futurista italiano de Marinetti y su grupo expresa no solo la pasión por el movimiento continuo, sino por lo que considera la belleza de la máquina: "*Un automóvil de carreras es más hermoso que la Victoria de Samotracia*" (Marinetti: *Manifiesto Futurista, 1908*). Se encienden en el fragor de los tanques y siguen paso a paso la metralla para morir casi adolescentes en ese vivir sin pensar, en la emoción de seguir el nuevo ritmo de la máquina que propone un nuevo rum-rum del dejar de pensar.

Por supuesto que existe un proyecto para esta nueva humanidad que nace con la revolución industrial, y es precisamente ese: perder la cabeza, detener la proyección para vivir la acción dinámica, el sistema nervioso central irradiando la química del empuje maquínico.

¿Deberíamos captar algún mensaje en la resistencia de esta naciente modernidad a continuar con las formas del pensar anteriores a la eclosión del aparato mecánico?

¿Sitúa este momento histórico el fin del romanticismo alemán y su visión de una humanidad abierta a la materialidad sensible? (Schiler, citado por Ranciere, 2011: 45)

¿El lenguaje máquina, la imposición maquínica, varía nuestras maneras de percibir y analizar los hechos hasta el punto de negar el pensamiento como estrategia de abordar el mundo?

La actividad del pensamiento que en el romanticismo significa una de las potencias de ser en el mundo, se escinde. El progreso parece articular, a partir de la sujeción del hombre a la máquina, una esfera de la actividad como contraposición al pensamiento como un orden de lo pasivo.

El poema pensamiento, el pensamiento prosa, es siempre posterior a la acción de los hechos, rememora, y en su describir articula siempre un pasado, pone en línea la acción en una cronología de un antes y de lo que vendrá, es horizontal como las líneas del cuaderno, es en esencia masticación del concepto y rememoración.

El pensamiento puede fluir en la escritura, pero ahí no administra hechos, sino que configura lenguaje. ¡Los niveles de metalenguaje son tan complejos! El pensamiento puede jugar con su propia forma y estructura. La actividad, la acción en su empuje, la tensión del músculo que se dispara en efluvios de testosterona desenvuelve su carácter sin paradojas: no hay vuelta atrás.

El papel de las vanguardias artísticas y políticas durante el siglo XX consistió en descentrar el rol del pensamiento. DADÁ comanda en primera línea: “*Orden = desorden; yo = no-yo; afirmación = negación; éstos son los fulgores supremos de un arte absoluto. Absoluto en la pureza de cósmico y ordenado caos, eterno en el instante globular sin duración, sin respiración, sin luz y sin control.*” (Tzara Tristán, Primer Manifiesto DADÁ, 1918.)

El grupo de vanguardia artística y teórica conformado alrededor de la publicación de la revista “Nueva LEF” en la naciente URSS quiere detener los juegos de lenguaje de la subjetividad romántica y suscribirse a la objetividad que prescribe la sujeción maquínica. Proponen: adoptemos el lenguaje frío, directo y objetivo de la máquina. Dejémonos atravesar por su forma y sus límites y describamos el mundo a su forma y semejanza: *El vagón de este tren en el que viajo tiene paredes tersas y de una luz fría y amarillenta. Los asientos son de color verde con un respaldo alto y curvado.* En esta frase hay pensamiento, pero no hay pensamiento. Es decir, es un pensamiento que desea pasar desapercibido y manifestarse en cuanto resonancia directa con el objeto descrito. Hay configuración de imagen, y la imagen parecería que sitúa un límite del pensamiento. En la imagen obtendremos la objetividad científica que la modernidad quería para su mundo. Un mundo tecno-científico, pero sin necesidad de ser pensado. Un mundo donde se desanuden los nodos de la complejidad y las cosas sean lo que son en su cruda realidad, en su materialidad extrema.

Esta torsión del pensamiento unida a la tensión del cuerpo que acompaña el ritmo de la máquina, fue en primer lugar asumida por una vanguardia que reivindicó su carácter futurista, es decir, la preparación de las potencialidades de una nueva humanidad.

Algunos de sus coetáneos críticos con estos grupos que, como el Futurismo, preconizaban un anti-racionalismo, vieron en este movimiento una prefiguración de lo que la sujeción maquínica haría con hombres y mujeres en esta naciente época industrial y seriada. Un orden de relaciones laborales y sociales que apunta al shock y la respuesta corporal motivada como práctica relacional. Los campos de la estética situaron dos bandos opuestos donde la estetización de la política completaría el cuadro hiper-activo del fascismo participativo, frente a otro campo donde la politización de la estética reivindicaba aquella materialidad sensible como un mundo para los hombres. (Benjamin,W, “El autor como productor”, 1934)

En este contexto surgió el cine; cuando lo mecánico imponía el ritmo de su andar, cuando la máquina era promesa de poder perder por fin la cabeza, cuando la *technè* comenzaba a administrar una lógica propia de progreso y de transparencia, y donde el pensamiento de lo complejo fue desafiado a boxear contra la reacción biológica al destello luminoso de la farola urbana, el proyector cinematográfico y las bombas aéreas. Un nuevo mundo de fascinación y ardor.

2.- Pensar la imagen: ¿Soñamos con imágenes o con proposiciones lingüísticas?

Existen dos escuelas divergentes en relación a la creación de imágenes durante el sueño. Una sostiene que el cerebro es capaz de generar imágenes durante el sueño, a la manera de una proyección fílmica. La otra niega esta posibilidad, o cuando menos insiste en la imposibilidad de su demostración, ya que una vez en estado de vigilia, la reconstrucción de lo soñado se realiza a partir de la concatenación lógica del lenguaje (verbal, corporal, pictórico). Sostiene que no creamos imágenes mentales, sino proposiciones lingüísticas que nos permiten generar imágenes posteriormente durante la vigilia.¹

Sea como sea, el cine ha sido la tecnología capaz de desarrollar el símil más cercano a la materia de los sueños. La oscuridad de la sala, la disposición inerte del observador, todo configura una puesta en escena que permite metáforas tan sutiles como aquella de Edgar Morin: “*El cine es como el sueño de Adán, quién al despertarse se encontró con que era real*”. Afortunada metáfora que permite además vincular lo espectral del imaginario con su inmersión en lo real. (Morin, 1958: 4)

Otras metáforas de la Guerra Fría, con mejor prensa, más divulgadas y quizás menos dichas, han hablado del cine como de “*la fábrica de sueños*”, estableciendo así una relación del ámbito de lo productivo con lo onírico, de un cine que se hace industria y se aplica con tenaz capacidad a alimentar el inconsciente personal y colectivo.

No estoy al tanto de la evolución y de los nuevos discursos e investigaciones que la psicología contemporánea pueda estar generando sobre el sueño, pero como practicante nocturno (como todos), y realizador de imágenes (ya como la gran mayoría en esta órbita de pantallas móviles), puedo inferir que en los sueños somos capaces de articular una narrativa compleja de múltiples dimensiones, mucho más elaborada que la cinematográfica, a la vez que adoptar diversos niveles enunciativos, es decir pasando

¹ He desarrollado este tema en el video-documental: “Rem, estudios sobre le comportamiento nocturno”, Jacobo Sucari. Video, 2001. <http://vimeo.com/31718351>

del relato en primera persona a la tercera, e incluso incorporando una extraña voz omnisciente, de manera de poder accionar y observar al tiempo los hechos que suceden, estableciendo incluso algunos trucos profesionales como el fuera de campo para algunos personajes que prefiero no entren en mi relato onírico. De esta manera también las tecnologías contaminan las formas de nuestros sueños, estableciendo un recíproco devenir.

A pesar de las diferencias que podemos establecer entre la sofisticación de estos niveles de relato del relato onírico con la trama narrativa del cine, podemos también delimitar que en ambos se trata de un ámbito de comunicación lineal en una sola dirección, donde la posibilidad de respuesta e interacción del observador inerte en su butaca-cama, es limitada. En el sueño, no pienso pero actúo, y en el cine, pienso pero no actúo.

Suele decirse en los congresos de marketing sobre nuevas tecnologías, que en el cine, una tecnología ya centenaria, la interactividad es limitada o nula: somos capaces de emocionarnos, sudar, excitarnos, aterrorizarnos y demás experiencias sensibles, pero no de actuar. Este “actuar” en lenguaje informático quiere decir que no hacemos *click*.

En los mismos comienzos del cine, estas críticas a la inactividad del espectador cinematográfico dieron pie a diferentes discursos especializados donde se remarcaba la enorme cantidad de códigos culturales y biológicos que se ponían en juego entre productor y espectador en la experiencia cinematográfica, un ámbito de interrelaciones sofisticadas, necesarias para que funcionen correctamente y el fenómeno del cine se haga posible.

Hugo Münsterberg procedente de los campos de la psicología y de la filosofía, asoció el cine y la experiencia cinematográfica a procesos mentales. De hecho, una de sus principales premisas consistió en afirmar que la verdadera materia prima del cine era la mente humana, pues era esta entidad mental el material que la película conseguía moldear. Lo interesante de esta perspectiva no solo consistía en ir más allá de la simple (compleja) respuesta retiniana al fenómeno cinético, sino que se comenzaba de esta manera a considerar al espectador como proveedor del encadenamiento de sentido del dispositivo cinematográfico. Münsterberg remarcaba que el cine es una forma comunicativa eminentemente cerebral ya que el mecanismo de la persistencia de la visión que permite visualizar movimiento a partir de una serie de fotogramas fijos, es una actividad que depende de la actividad neuronal y mental. También la capacidad de reconstruir un relato a partir de tantos elementos secuenciales y fragmentados dispares. De esta manera, la película solo existe en la mente del espectador que es quién otorga

continuidad y sentido a una materia que en sí misma no la tiene. Esta descripción y este tipo de estudio del fenómeno cinematográfico desde un punto de vista biológico y perceptual, desde el punto de vista de los procesos que configuran el funcionamiento del propio dispositivo cinematográfico (cámara, celuloide, proyector, sala oscura, espectador), recibió el nombre de *teoría cinematográfica*, y constituyó un ámbito teórico que apunta a analizar las características propia del medio, su naturaleza, como se decía entonces. Estos estudios del fenómeno fílmico hicieron posible desmitificar la aparente falta de respuesta del espectador, configurando además la apertura de un nuevo campo de estudio: el del propio rol del espectador y la relación de elementos complejos que crean la experiencia cinematográfica. Rol y parte dinámica de una experiencia sensible que sugirieron respuestas varias a preguntas complejas: ¿cómo se constituye el espectador, cuál su función, en qué situación se encuentra, cuáles son sus competencias y aptitudes para poder jugar al cine?

Ha llovido mucho desde entonces y la investigación sobre el fenómeno perceptual y pragmático del espectador ha generado amplia y fructífera bibliografía. Sin embargo en los últimos años, el concepto de interactividad hombre-máquina ha revivido desde nuevas perspectivas, generando discursos y análisis que resitúan la actividad, la acción y la participación como núcleo del juego comunicativo, asumiendo en esa lógica, definiciones absolutas sobre el propio concepto de interactividad.

A pesar del uso abusivo del mercado sobre el término de inter-actividad entre usuario e interfase, podemos considerar que existen distintos grados de inter-actividad. Es decir, el espectador (desde entonces y a tenor de su actividad, trocado en usuario) siempre actúa, tanto a partir de respuestas puramente biológicas hasta otras, motores. Lo que varía es pues, el grado de esta interactividad, que puede adoptar un abanico de más grados (el ordenador, la Red), a menos, (el cine, la tv).

Entramos otra vez en el ámbito de la acción o de la pasividad. Esa acción que quería para sí el hombre moderno que se ofrecía al ritmo de la máquina, frente a la pasividad que configuraban las formas del pasado. De la misma manera, desde las vanguardias artísticas de la post-guerra se vindica esta necesidad de acción como elemento progresivo frente a la pasividad del espectador del arte: acción para mezclar el arte con la vida, donde no haya quienes hagan y quienes miran.

La institución Arte Contemporáneo absorbe este discurso que en un entonces fue anti-museístico y parte de la contra-cultura, simplifica el discurso y la acción del grupo *Fluxus* y dispone para el mercado actual de las nuevas tecnologías, este aparente bien

común que significa la inter-actividad hombre máquina, aflorando así los discursos de la participación del usuario frente a la debacle pasiva del espectador.

Sin embargo los límites de la acción y la pasividad nunca han estado muy claros. La actividad del espectador en el ámbito del arte, y no menos del ciudadano en el social y político, no es solo una variable unidimensional. Desde una dimensión estética (como expresión de una poética-política), actividad y pasividad son referentes básicos y constructivos del régimen estético, donde la dualidad entre “*la forma inteligente y la materialidad sensible*” situaban procesos contrapuestos para formas que según Schiller planteaban ya distintas maneras de ser de la humanidad, distintas potencias de ser y actuar en el mundo. (citado por: Jaques Ranciere. El malestar en la estética. Capital intelectual S.A., Buenos Aires, 2011.)

Schiller (1759 – 1805) construye y configura un régimen estético que entronca las obras del arte con las promesas de un mundo político, y subraya críticamente la supremacía de las formas inteligentes (que llevan a la acción), frente a la materialidad sensible que sugiere una pasividad trascendente en el ámbito de lo contemplativo. Con esto Schiller hacía manifiesta su crítica a la imposición de la voluntad de la razón, una razón que establecía su voluntad de dominio en el proceso liberador de la revolución francesa. Para Schiller la imposición del pensamiento-acción se pone de manifiesto como razón en el mundo, mediante la utilización de la guillotina, confeccionando un mundo a su medida, imponiendo sus límites. La propia dinámica de la forma inteligente puede castrar un proceso liberador.

Esta vinculación, esta dialéctica entre la acción de la forma inteligente y la pasividad de la materialidad sensible permite en su paradoja aún hoy, establecer un campo de reflexión y análisis sobre la incidencia de acción y re-acción, sobre pasividad e inter-actividad, sobre el tipo de mundo propuesto por el arte y la técnica.

Desde nuestra sensibilidad contemporánea, cuando hablamos de pensamiento, no nos parece que estemos hablando de una forma inteligente que imponga una acción, ¿o sí? ¿Y cuando hablamos de una pasividad contemplativa, estamos considerando un sujeto capaz de vincularse a la materialidad de la obra de arte y su propia poética? Parecería más bien que desde nuestra óptica actual y la del mercado, pasividad debiera relacionarse con abandono.

Binomio de contrarios que a lo largo de la cultura occidental va estableciendo nuevos pasos de baile y giros de conceptos binarios: pensamiento-acción versus pasividad

sensible. No en vano, el título de "*inteligencia emocional*" quiso hace pocos años señalar una fusión de elementos constitutivos de nuestro pensamiento dual y de nuestro hacer dual, para llegar así una síntesis racional que obvie el enfrentamiento visceral entre concepciones de vida diferenciadas.

3.- Pensar la emoción: pasividad y acción.

Cuando grabamos imágenes digitales con nuestra cámara, filtramos una percepción precisa del entorno, fragmentamos y entrelazamos fragmentos, destruimos el conjunto inasible de lo real para crear un relato-mundo: ¿Estamos descubriendo este mundo, o indefectiblemente lo inventamos mientras lo creamos? ¿Investigamos y hacemos ciencia para descubrir el diseño divino que opera detrás de los fenómenos? ¿O es que somos capaces de captar las formas objetivas de las leyes de la naturaleza que rigen tanto el cosmos como la regeneración celular?

Desde el punto de vista de los usuarios de la máquina de captar imágenes, su entorno está siendo en este preciso momento, es un aquí y ahora, es decir, ya es un hecho del mundo, y nosotros nos hemos dispuesto a captarlo, a dejar constancia de este real ya dado con nuestras herramientas de fijar la luz, de captar la vibración del sonido. Tecnologías más antiguas como el lápiz permiten accionar mediante la impresión de las huellas del sentir, a partir de los garabatos con tinta que a veces son palabra y otras, dibujo. Mediante la tecnología: creamos, copiamos, documentamos, inventamos.

Nadie parece dudar en afirmar que en el sueño inventamos y creamos nuestra realidad onírica. Por el contrario, se tilda al documental audiovisual de ser un género referencial de los hechos históricos, que es capaz de poner al descubierto ciertas relaciones subterráneas, es decir, aquello que opera detrás de las apariencias. En su opuesto, se trata a la ficción como una invención de relaciones originales. ¿Qué diferencia básica es capaz de reconocer el espectador para diferenciar genéricamente entre ambos aspectos? Aparentemente el documental apela al conocimiento, a la reflexión, y la ficción a la emoción, la sensación. La hibridación genérica entre documental y ficción que estamos presenciando en estos últimos años, precisamente llevan a confundir ambas dimensiones del pensar y el emocionarse. Pensamiento y sensibilidad, que antiguamente tenían valores sociales y morales muy marcados, en el presente se enroscan, se trenzan. De hecho no creo que nadie pueda sostener que esta fragmentación entre pensamiento y emoción tenga asidero real en su percepción cotidiana, donde todo se teje y entreteje en

una percepción de carácter holística, integral. Sin embargo es parte de la lógica de la máquina el tener que fragmentar para producir, el fragmentar para conocer, fragmentar para mejor vender, fragmentar para controlar. ¿Con qué fin, cuál es el sentido pragmático por el cual el mercado continúa insistiendo en estos ámbitos separados del pensar y el sentir?

Nuestra cultura se nutre de diferentes improntas. Entre las mitologías e imaginarios que nos atraviesan: la tragedia griega, el romanticismo, los comics de la Marvel y demás etcétera, todos han dejado huella. Son unas de las bases clásicas de nuestra cultura en occidente: pensar, sentir, emocionarse, son conceptos que necesitan un arraigo etimológico y también una base de referencia en nuestros relatos clásicos.

La imagen del cine, nuestro alimento mediático, es sin duda el gran productor de relatos de nuestro imaginario contemporáneo, generando la producción en serie más grande en la historia de la cultura.

En esta industria de la creación de imágenes y relatos que conforma la industria audiovisual, la simplificación de la forma, la repetición de modelos y códigos para un rápido consumo junto al shock hipnótico del impacto, han sido las señas de identidad que se han hecho hegemónicas en la producción de relatos audiovisuales. De esta manera : *“la mirada del espectador tiende a volverse automática y habitual al adoptar implícitamente las fórmulas del modo de representación que institucionalizó la naciente industria cinematográfica de 1908 a 1918. La institucionalización de este modo de representar el mundo a través del llamado lenguaje cinematográfico, no solo reduce la producción fílmica a esquemas repetitivos y variantes de estos, sino que interioriza inconscientemente en el espectador una mirada unívoca que reduce las posibles lecturas que brinda la imagen. La fórmula dominante del “Modo de Representación Institucional (MRI) propicia en esencia una narración sin narrador: algo así como el sueño o el fantasma”* (Durán Castro, 2008 a: 79-80).

La respuesta a este MRI a partir de los años 50, por parte de un cine contestatario a las fórmulas de producción hegemónicas de Hollywood consistió en: *“buscar interrumpir el hábito del espectador, para promover a través del extrañamiento y distanciamiento, el pensamiento y la reflexión antes que el acto reflejo de identificación. Intentando interrumpir el hábito de la lectura pasiva, logrando relaciones de distanciamiento crítico con el espectador”*. (Durán Castro, 2008 b).

Se produce de esta manera en la llamada segunda generación del cine ², un relato audiovisual que profundiza en un metalenguaje que rompe con los códigos de homogeneización de las formas dominantes de la narrativa. El plano secuencia que anuncia una cierta vuelta al realismo permite ahondar en diversas capas de profundidad y niveles de comprensión tanto por su manera de constituir el espacio como por la forma de instituir un tiempo real. Se buscan formas alternativas a aquel montaje intelectual que el constructivismo soviético había desarrollado para poder transmitir ideas, pero que apropiado por la industria del cine constituye la base de la publicidad de consumo. Se rompe con la “*ilusión de continuidad*” que permite al espectador seguir la línea narrativa sin plantearse las formas dominantes e impositivas del dispositivo cinematográfico que construyen su imaginario. Distanciarse por lo tanto de las “*formas inteligentes*” que modelan la acción del discurso audiovisual, para expandir la “*materialidad sensible*” (aquella propia materialidad que hace a la construcción del fenómeno cinematográfico: la sala oscura, la película - celuloide, el proyector de luz) en que la pasividad del espectador pueda recibir y asumir un mensaje no autoritario ni unidimensional, donde la reflexión y el pensamiento no sean solo un argumento de la producción, sino también una solución dialogada con el espectador.

Un movimiento crítico de la industria del cine que denuncia la manera en que la narrativa audiovisual más comercial sitúa al sujeto en un continuo bombardeo que le guía, el placebo condicionado del shock, la imposición de un estado de hipnosis donde se pierde la referencia del contexto, y se instaura la dictadura del ritmo de la máquina, la sujeción al ritmo de la producción que es la sala de montaje, la lógica del montaje en serie como fábrica de consumo cinematográfico.

El movimiento contra-cultural que surge en estos mismos años de la post-guerra, en paralelo a esta segunda generación del cine, pero con base en la música electrónica, el arte performático y anti- museístico, sugiere incluso una ruptura de las formas convencionales más extrema: John Cage desde el ámbito de la música, pero con resonancias que envuelven y se multiplican en todos los ámbitos del arte, sugiere abandonar pensamiento y emoción. Crear es vaciarse, crear es saberse parte de un conjunto mucho mayor que el propio sujeto. Crear es ser Médium y no Ego. Acción y

² La primera generación, a la manera de John Ford: hace, experimenta y crea las formas convencionales del lenguaje cinematográfico; la segunda analiza estas películas y su lenguaje a partir de la actividad de las cinematecas y revistas (Cahiers du cinéma como modelo) y la tercera generación es la que estudia en las universidades optimizando y categorizando las formas convencionales.

no-acción se ponen así en entredicho. Las referencias de que parte este movimiento cultural son los comienzos de la globalización: desprenderse del eurocentrismo, aprenderse también desde la cultura Zen. Abandonar un romanticismo que impulsa a la voluntad de imposición de un yo. Abandonarse para expandirse. Actuar desde la no-acción y donde el pensamiento y la emoción no son el filtro de la comunicación. El arte es comunicación y no expresión subjetiva. El arte es participación energética. Es transformación social y sensorial. No existen los géneros con sus categorías de mediación y homogeneización. No hay diferencias entre el arte y la vida. Perder la cabeza para ganar un cuerpo todo. Fin de la dualidad.

Cierto que en todo este programa hay un posicionamiento vital y social difícil de ejecutar (en el sentido musical), y que el arte conceptual heredero de estas bases de construcción nos ha dado frutos muy disímiles. Pero no toca aquí juzgar o simplificar lo que la historia del arte ha dado por llamar el “*arte conceptual*”. Estábamos situándonos mas bien frente a la disyuntiva dualista del pensar o el sentir, la acción o la pasividad, la forma inteligente o la materialidad sensible, las maneras en que las tecnologías que utilizamos son capaces de construir en nosotros una percepción del mundo, una conducta y un uso del cuerpo, una fragmentación en las maneras de categorizar ese cuerpo, imponiendo formas-acción, formas-pensamiento, formas maquínicas.

4.- El pensamiento hace imagen: el Video

La invención de la imagen electrónica cambió totalmente las relaciones de producción, de distribución y de creación de sentido de la imagen técnica. La imagen basada en sustrato químico propio de la tecnología cine, pasó a conformarse como una relación de variables de impulsos eléctricos, donde instantaneidad, transportabilidad y almacenamiento múltiple, conformaron los nuevos patrones de la tecnología del Vídeo.

Si la cámara de cine, mediante el celuloide y la emulsión química permitía registrar un documento/memoria del pasado, detener una fracción de tiempo y establecer un nuevo concepto de la imagen-tiempo, con la imagen electrónica se abrió una nueva percepción a un orden simultáneo entre el suceso y su contemplación.

La invención del registro electrónico de la imagen hizo visible aquel “*momento decisivo*” en la interacción entre dispositivo y sujeto (grabar y visionar como proceso simultáneo), y creó una serie de fases temporales entre la acción (acción siempre en tiempo presente) y la contemplación (de algo pasado), inventando un nuevo concepto:

el “tiempo real” de la comunicación televisiva. Sucede, grabamos y contemplamos en tiempos simultáneos.

Esta cualidad de instantaneidad, de liviandad del dispositivo, de su bajo coste, situaron al Video a partir de los años setenta en el centro de las discusiones/acciones sobre las relaciones entre pensamiento e imagen, entre archivo y memoria.

Si la “*cámara styló*”, la cámara bolígrafo conceptualizada por Astruc (Astruc, A. *L'Ecran Français* nº 144, 1948), fue la propuesta de escritura audiovisual que había sentado el nuevo paradigma buscado por el cine de autor como manera de llevar al cine una función autoral, la invención del Vídeo llevó esta promesa a una nueva dimensión de lo posible. Esa búsqueda y reinención de una mirada personal y subjetiva como negación de la producción seriada de la industria cinematográfica; la reducción de los costes y el tamaño del dispositivo audiovisual junto a una pérdida del aura de lo profesional en el tratamiento de la imagen técnica, creó el campo de cultivo para el nacimiento del mercado del vídeo doméstico. Quince millones de cámaras en los primeros años noventa configuraban una nueva tribu global con acceso a la producción de imagen técnica. La proliferación de cámaras digitales en móviles ya hace hoy en día insustancial la dimensión cuantitativa.

Pero no solo se precisaba de una cámara pequeña (como la 16 milímetros en tiempos del cine) para ser un cine-autor y experimentar nuevas formas de “*escritura visual*” a la manera de Jonas Mekas o de Stan Brakhage, sino también un espacio donde poder mostrar el material creado, una distribución que haga posible ampliar los campos de resonancia de una obra que se quiere ensayo y experimento y que siempre busca un público con quien dialogar. Para poder conseguir una distribución alternativa, a partir de los años 30 un grupo de cineastas experimentales en los Estados Unidos creó la “*New American Cinema Group*”, una asociación que buscaba la manera de distribuir de manera colegiada un cine experimental que no encontraba salida en las salas convencionales de cine. (Hoberman, J, 2012.)

En un contexto diferente, cuando la tecnología manifestaba una promesa de democratización en la producción de imagen técnica, el vídeo encontró rápidamente en la Institución del Arte una salida para productos audiovisuales que variaban la relación productor-espectador-mercado. El empoderamiento que permitía el vídeo sobre las formas de producción y distribución audiovisuales acercó a un nutrido grupo de artistas vinculados a los movimientos de la contracultura en estos años sesenta. Se practicó

entonces un discurso audiovisual de crítica radical de la sociedad de consumo y de los medios de comunicación de masas, a la vez que se vertebró un nuevo esquema de producción y presentación del relato documental, intentando poner al descubierto sus estrategias de construcción. El cine de autor, el documental vídeo, el video arte, el llamado cine estructural en el ámbito experimental del cine, todos estos movimientos buscan ahondar en la materia significativa de la producción de imagen, en potenciar un metalenguaje que reflexione sobre la propia condición de su existencia, la forma inasible y misteriosa de la imagen. La pintura había dado ya los primeros pasos a comienzos del siglo xx de este ahondar en su propia materialidad, alejándose de una figurabilidad y de la representación, (Didi- Huberman: Ante la imagen. 1990): con el vídeo como dispositivo de trabajo, la imagen en movimiento renueva el lenguaje de su propio estatus.

A partir de estas estrategias de puesta en crisis del lenguaje, sobretodo del periodístico vinculado a la tv, el autor, como responsable de su obra, de su mirada, construye sus trabajos en primera persona en un “Yo así lo veo” (de hecho Vídeo significa literalmente “yo veo”). En el ámbito documental los propios responsables de la información audiovisual aparecen en imagen y con micrófono en mano, en un tipo de reportaje ágil y directo, donde se asumen las condiciones enunciativas del mensaje. Se crea en esta línea un nuevo periodismo audiovisual donde la crónica de los hechos funde tradiciones propias de la escritura y el film.

Desde este empoderamiento de la imagen técnica por diferentes sectores no profesionales en el sentido industrial del término, la práctica del Vídeo ha permitido una inmersión de la tradición de la historia del arte en el ámbito de la imagen en movimiento, creando un nuevo marco teórico, campo que hasta entonces pertenecía casi en exclusiva a los historiadores del cine.

Se ensaya entonces con el discurso y con el dispositivo, se hace teoría y praxis, se funde el artista y el comisario, se experimenta entonces con los modelos y discursos que la historia del arte había reservado para la imagen pre-técnica, empujando a la institución arte a la necesidad de encuentro con nuevos paradigmas y formas de enunciación de la compleja relación entre arte y ciencia, o arte y tecnología. Se reflexiona entonces desde la tradición de la estética sobre la propia forma del medio y su inserción en el ámbito del arte y la comunicación. Al entrar el Vídeo en el ámbito del arte conceptual, el pensamiento busca los intersticios de la imagen para expresarse, para desplegarse.

En la gran diversidad de las prácticas videográficas, en la hibridación de lenguajes de distintas tradiciones entre las que encontramos la periodística y la artística, podemos reconocer caminos vinculados a una cierta subjetividad de la expresión que se organizará en torno a las galerías y Museos, y otro de carácter más político y contestatario que intentará poner en crisis valores que se habían establecido de manera orgánica en el mundo de la información y la comunicación, el cine y la TV.

El nuevo dispositivo videográfico con su liviandad en peso y precio pero también en su renovación del lenguaje audiovisual y en los modos de representación, buscaba poner en entredicho el monopolio sobre la gestión y posesión de los medios de comunicación. Al mismo tiempo, en la crítica de las formas que adoptaban los mensajes y la visibilidad de los conflictos, los nuevos realizadores de Vídeo rechazaban los supuestos sobre el que se había construido el criterio mediático de “realismo” y buscaban nuevas formas de expandir la conciencia del espectador: *“Érase una vez un tiempo en que creíamos que el vídeo equilibraría la política mundial... Esperábamos subvertir la manipulación corporativa y piramidal de la mente.”* (Downey, Juan, *Vídeo porque Te Ve*. Santiago de Chile: Ed. Visuala Galería, 1987.)

Se desarrolla en este ambiente un arte “conceptual” donde el proyecto y el trabajo en proceso tienen tanto o más valor para el artista, que la obra acabada. Se desarrolla entonces un arte proyectual o “*project art*”, donde se presentan conjuntamente textos, fotos, bocetos que permiten la exposición de Tesis y trabajos de investigación en el ámbito expositivo del Arte donde la imagen en movimiento va adquiriendo especial anclaje.

Esta reivindicación de la obra como proyecto, del ensayo como experimento, implica una renuncia al aura de la obra de arte como objeto fetiche, renuncia explícita del movimiento conceptual que motivó precisamente a la utilización de herramientas técnicas de reproducción como la cámara de vídeo o la fotografía, donde no existe un original que el mercado del arte pueda subastar.

En este accionar y producir de imagen en movimiento vinculado a un régimen estético propio del lenguaje de la historia del Arte, no hubo, según mi parecer, una preocupación de los artistas por la relación entre imagen y pensamiento, sino más bien una puesta en práctica de mecanismos y estrategias que potencien la relación inestable de la imagen con la palabra y el pensamiento, una deriva hacia las formas que el cine antropológico y el documental más experimental en su narrativa habían comenzado a experimentar.

Curiosamente, los grupos provenientes del cine y vinculados a una crítica de las formas cinematográficas tradicionales se mostraron reacios en estos primeros años a la producción videográfica, a las distorsiones del lenguaje audiovisual propia de los autores de vídeo, a la contaminación genérica y a la desmaterialización de una estética fotográfica tradicional en la imagen, a los efectos electrónicos de incrustación, a la teatralización e hibridación narrativa. Los rebeldes cineastas de los 60 huían de esta intromisión no profesional en el ámbito de la imagen. Quizás y con razón, veían amenazado su estatus laboral, su cinefilia como conocimiento marginal de la Academia del Arte.

Por cierto que la excepción confirma la regla. Algunos intentaron probar nuevas posibilidades con el nuevo medio Vídeo. Godard entre ellos, se acerca al vídeo para hacer posible aquella utopía del ensayo audiovisual. Juega con lo instantáneo y lo diferido (*Numéro deux*, 1975), con el tiempo del movimiento y la figura (*Soft and Hard*, 1986), con el archivo y el texto como parte constitutiva de la memoria y la imagen (*Histoire(s) du cinéma: Toutes les histories*, 1989).

De esta manera, aquello que va del discurso pensante y que se estructura como un lenguaje, a aquello que es imagen y que se manifiesta en su iconicidad, encuentra en el Vídeo un “*shortcut*”, un atajo donde pensamiento e imagen, palabra y dispositivo técnico se acercan y configuran nuevas variables. El ordenador, algunos años más tarde de este episodio del vídeo electrónico que estamos relatando, ampliará el orden de una nueva experimentación, que con la imagen digital incluirá el tratamiento integral de la imagen y el sonido como una nueva dimensión de la relación del cuerpo y la máquina.

5.-Desplegar la pantalla, abrir el pensamiento.

Se pueden captar imágenes de nuestro entorno a partir de una fotografía, de una película, un documento-libro escrito a manera de diario, realizar un collage de diferentes medios; se puede luego presentar en una página web, en un cine, ordenando fotocopias en un plafón, instalando diferente proyecciones audiovisuales en una galería de arte, o sin más, como documentos alineados en una sala a manera de archivo de biblioteca.

Se puede articular un discurso sobre lo real de diversas maneras mediante la imagen como lenguaje de expresión y acompañamiento en “*tiempo real*” del pensamiento. Se puede ir pensando, a medida que vamos grabando imágenes y sonidos de lo que sucede, a manera de escritura automática. Se puede narrar desde lo real, ese ámbito de lo que

denominamos como no-ficción, para articular y filtrar una manera de darse del mundo y del pensamiento. Llamamos a esta forma inteligente como: documental.

El documental como forma cinematográfica, como estructura de discurso que utiliza imagen y sonido apela a la participación ciudadana a través de una voz que señala y que propone: “*miren*”. Implica a una mirada que deviene curiosa, instiga a la visualización de lo oculto, a resaltar lo que se esconde detrás de los hechos y la historia. Quiere actualizar memoria y relacionar presente y devenir. Necesita construir mirada pensante. Se comprende así la alusión que hace Epstein en 1946 sobre el nacimiento de una nueva “*filosofía mecánica*”, al cinematógrafo como una máquina de percepción y pensamiento que representa el espacio-tiempo, de imágenes en movimiento y sonidos que expresan como la mente/cerebro percibe y comprende el entorno.

Esta forma expresiva que discurre en imágenes a partir de la invención del cinematógrafo, y que resume aquella figurabilidad y aquello simbólico de lo pictórico, adquiere en nuestros días de tecnología digital nuevos atributos. La imagen digital es ahora mimética y mutante.

Esta materia digital va en búsqueda de una forma propia y apuesta por surcar otros canales de expresión fuera de los convencionales, ya que surge de una necesidad de existencia del nuevo dispositivo técnico digital en contacto con un usuario transformado, y de la propia materialidad organizativa del mundo digital en una realidad compleja y cambiante que se despliega en diferentes ámbitos de lo público y lo privado. La continua absorción por parte de la industria de la tv y el cine de las formas originales que vehicula el documental al experimentar con el dispositivo digital y el orden del relato, se convierte en la industria y el lenguaje televisivo en “*nuevos formatos*”. Esta incorporación veloz de nuevos códigos y modos expresivos dentro de la industria, crea sinergías hacia los márgenes y empuja necesariamente a la continua mutación de las formas y estrategias documentales para así huir precisamente de los muros de contención del sistema y la imposición de tópicos del mercado.

Escapando de algunos de estos “*nuevos formatos televisivos*” que son una reproducción continua de lo mismo, nuevas estrategias documentales surgen como expresión y búsqueda por trazar una comunicación horizontal entre iguales, creadores y público, artistas y usuarios, sujetos pensantes al fin, alejándonos de la homogeneización mediática y del anclaje a una sola tradición hegemónica.

La imposición de códigos fuertes de sentido, o la reiteración de formas constructivas que simplifiquen los contenidos, son los reiterados métodos de censura que ejecutan los medios de comunicación de masas como contención de aproximaciones diversas al orden de lo real por parte de creadores independientes. En la dimensión de los 250 canales de emisión televisiva de nuestros días, la homogeneización es parte del programa establecido e impuesto por los detentadores del monopolio comunicativo.

Esta comida basura como alimento mediático de la población global busca su reflejo y expansión en la minipantallas de los móviles, en la proyección de las pantallas urbanas que atrae la mirada del paseante/consumidor, en un orden tecnológico donde el espacio de la comunicación se ha desplegado y quiere ocupar todo el horizonte de lo visible, y de lo pensable.

Esta expansión del espacio proyectivo en la arquitectura urbana, esta hibridación de medios digitales que conforma nuestra era post-mediática (donde aquello que definía las cualidades propias de un medio y una estrategia específica de trabajo con ese medio han ido desapareciendo), han acabado por desplegarse en una serie de procesos y técnicas digitales que trastoca el juego comunicativo de la producción y la contemplación. La expansión del espacio proyectivo saca de su contexto tradicional a la mirada del espectador, modificando el valor simbólico de la imagen y lo incorpora en el continuum del paisaje urbano, en un ritmo vinculado a la acción y al consumo.

¿Tiene sentido que continuemos hablando del cine, como de un específico comunicativo, o más bien deberíamos situar a todo el audiovisual digital como un conjunto unitario de producción que se despliega en distintos contextos? Parecería por tanto, que es el espacio donde se produce la comunicación quién fija los modos de anclaje de sentido y comunicabilidad. El espacio como factor de sentido, y también el hiper-espacio, ese espacio virtual donde este proceso de anclaje espacial se complementa con la transmisión intensiva de imágenes a nivel de usuarios, donde el móvil asume el carácter de demiurgo y el autor/técnico/productor, el nuevo emisor, el trabajador temporal y precarizado de la era digital.

En este desplegarse de la imagen en el espacio de la esfera digital, aflora la pérdida de límites entre espacio público y espacio privado, así como de la transustanciación entre espacio virtual y espacio presencial, liberación de dualidades impuestas por un anterior orden burgués que en nuestros días se transforma en un nuevo orden económico neoliberal que impide el potencial de ruptura que las nuevas tecnologías propician. Las tecnologías varían nuestras percepciones y modos de representarnos las relaciones

humanas, pero el mercado frena estos procesos mientras consolida los privilegios de clase.³

El documental, como forma in-formativa que genera análisis y discurso sobre el entorno se despliega también en el espacio, se expande podríamos decir, más allá del marco físico de la sala de cine y el monitor de plasma y encuentra canales de construcción de un discurso múltiple en el ámbito expositivo y en plataformas web.

Las tendencias que han potenciado este despliegamiento hacia esta forma de “*documental expandido*” están vinculadas por un lado al cambio de las tecnologías de producción y difusión, (se hace lo que se hace porque técnicamente se puede); a las experiencias recibidas del Vídeo y el Arte proyectual, y es a la vez una respuesta política al contexto de concentración mediática e imposición de discursos dominantes. El documental expandido es un revulsivo contra la estrangulación de opciones comunicativas impuestas y una manera de tensar el pensamiento en la representación y análisis de una realidad que se quiere compleja, que requiere más que un punto de vista para atravesar los velos de lo oculto.

Esta propuesta de lo expandido en el ámbito de lo estético, (como articulación de nuevos lenguajes), y de lo político (a partir de nuevas formas materiales de expresión y comunicación) es heredera de los movimientos y tendencias que marcaron una crítica de la cultura, de la relación entre arte y tecnología, actuando a manera de diálogo con diversos movimientos artísticos y prácticas del pasado. Continuando con el legado del cine experimental en toda su trayectoria de ruptura figurativa y no narrativa, pero también y quizá en mayor medida, por la manera en que la seducción del Vídeo propulsó la incorporación y la influencia del teatro, la danza y la escultura, a una interacción con la imagen en movimiento y una valorización de los procesos constructivos más que a los productos acabados, a una re-conceptualización de la proyección y del espacio.

Esta influencia de diversas artes, esta manera de relacionar el producir y actuar de artistas de distintas especialidades, sacaron a la imagen en movimiento de las salas de cine y del comedor hogareño para ahondar en un espacio físico delimitado, configurando un nuevo sistema de relaciones entre público y creadores, y en las

³ He desarrollado este tema en el artículo: *El espacio público en la época de la presencia virtual*.

http://salonkritik.net/10-11/2010/12/el_espacio_publico_en_la_epoca.php

maneras de generar producción de sentido, variando así la propia estética del mirar y ser mirado, del ver y el ser visto.

El despliegue de la pantalla bidimensional del cine y la tv, siguiendo los trazos de las vanguardias pictóricas, rompieron así el espacio-marco de una sala acondicionada a la contemplación y se han multiplicado en zonas de contaminación de luz, sonido, tránsito. El cubo negro (la sala de cine) se re-alimenta del cubo blanco (la sala de la galería y el museo) y viceversa, en un ir y venir de influencias cruzadas, en momentos en que el mercado, a manera de agujero negro, se lo quiere comer todo. En esta dinámica dialéctica y contradictoria respecto a lo que perdemos y a lo que ganamos, artistas y cineastas necesitan probar con distintas fórmulas de construcción y producción, para poder seguir trabajando, para dar salida a un discurso capaz de generar nueva representación de realidad.

Este modelo expositivo del documental expandido permite situar al espectador-usuario en un contexto de contemplación y paseo por la sala, permite articular distintos lenguajes: desde el texto, la imagen fija o en movimiento, hasta el sonido, lo plástico-pictórico y el collage. La riqueza de esta estrategia radica en su capacidad de selección, en su propiedad de filtro donde el dispositivo se adapta al pensamiento y donde toda iconología, toda lógica discursiva en imagen, encuentra sitio para abrir el campo semántico del análisis, la descripción o la reflexión.

Aquella voluntad de detener el orden secuencial ilusorio y naturalista del discurso cinematográfico para así dismantelar la construcción hipnótica e identificativa de la narrativa fílmica, encuentra un nuevo modelo constructivo en este desplegamiento mediático.

La diversidad de puntos de vista encontrados, la ruptura temporal y estilística que permite la exposición matérica en diferentes niveles de sentido, propone un espacio de pensamiento y contemplación, la introspección de una materialidad sensible. Una forma que acerca la obscuridad necesaria a la proyección, propia del cine, con la contemplación pensante del recorrido del *flaneur* galerístico.

Desvelamiento, información y análisis, que son contenidos propios del documental, a la vez que una unidad temática como mirada de la expresión autoral, siguen teniendo su principal marca en el documental expandido. Importancia de las voces narrativas que sitúan un contenido y también del propio espacio de la representación que ahora incorpora nuevos efectos de contexto donde se produce la comunicación: en un juego

con la luz, el silencio o los sonidos, y los posibles recorridos del espectador-usuario por este espacio.

Aquel distanciamiento que propiciaba el cine de autor, aquellas formas cinéticas que hacían posible un distanciamiento crítico, encuentran una reformulación en el desplegamiento de la imagen en el espacio: orden disperso en el espacio público de las pantallas urbanas, discurso focalizado en la sala/cerebro del museo/galería.

El pensamiento para extenderse, para abrirse necesita del espacio, necesita de un ritmo propio e interno para que un sujeto sensible y sensibilizado pueda encontrarse con la imagen, una forma inteligente de expresión y comunicación.

Jacobo Sucari

Bibliografía:

Libros:

- Benjamin, Walter (1934). "El autor como productor". Barcelona: Itaca, 2004.
- Didi- Huberman, G (1990). *Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte*, Cendeac, 2010.
- Epstein, Jean. (1946). *L'Intelligence d'une machine*. Les Classiques du Cinéma. Editions Jacques Melot.
- Hoberman, J. (2012). *El cine independiente americano. Underworld USA*. Buenos Aires. Editorial Bafici.
- Munsterberg, Hugo, (1916), *The Film : a Psychological Study*, New York, Dover Publications, 1970.
- Ranciere, Jaques. (2011). *El malestar en la estética*. Buenos Aires. Capital intelectual S.A.

Artículos de revista:

- Astruc, Alexandre. "Nacimiento de una nueva vanguardia: La *caméra stylo*". n° 144 de la revista *L'Ecran Français*. 30 de marzo de 1948.
- Downey, Juan, *Vídeo porque Te Ve*. Santiago de Chile: Ed. Visuala Galería, 1987.)

Internet:

- Durán Castro, Mauricio. (2008). *El cine como máquina de pensamiento*.
<http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/filosofia/tesis55.pdf>
[con acceso el 27-01-2013].
- Sucari, Jacobo (2010). *El espacio público en la época de la presencia virtual*.
http://salonkritik.net/10-11/2010/12/el_espacio_publico_en_la_epoca.php
[con acceso el 27-01-2013].

Vídeos en Internet:

- Sucari, Jacobo. (2001). Rem, estudios sobre le comportamiento nocturno.
<http://vimeo.com/31718351> [con acceso el 27-01-2013].