

HOMENAJE A LA OBRA DE P. H. GOSSE

UN CORTOMETRAJE DE PABLO WEBER



Universidad
Nacional
de Córdoba



facultad
de artes



Universidad
Nacional
de Córdoba

TRABAJO FINAL DE LICENCIATURA EN CINE Y TV

CÓRDOBA, 2020

HOMENAJE A LA OBRA DE P. H. GOSSE

Alumno: Pablo Martín **Weber**

Asesor: Agustín **Berti**

ÍNDICE

Agradecimientos	03	4 Manos a la obra	47
Estructura general del escrito	05	4.1 Montaje espacial y la construcción de la mirada maquínica	48
1 Homenaje a la Obra de Philip Henry Gosse	06	4.2 Montaje temporal	64
2 ¿Cine Flarf?	10	4.3 Las voces del mundo	66
3 Frente a la pantalla, frente al a(na)rchivo	22	5 Conclusión	68
3.1 El Museo del Horror Sirio	26	6 Bibliografía	70
3.2 Vida cotidiana de una ciudad agitada por la política	39	7 Filmografía	72
3.3 Curiosity, el explorador solitario	42	8 Índice de imágenes	74
3.4 Esta persona no existe	44		

AGRADECIMIENTOS

A Agustín Berti, por su paciencia, apoyo y por haberme abierto a una dimensión del conocimiento desconocida para mí que ha transformado mi manera de ver y de pensar mi profesión.

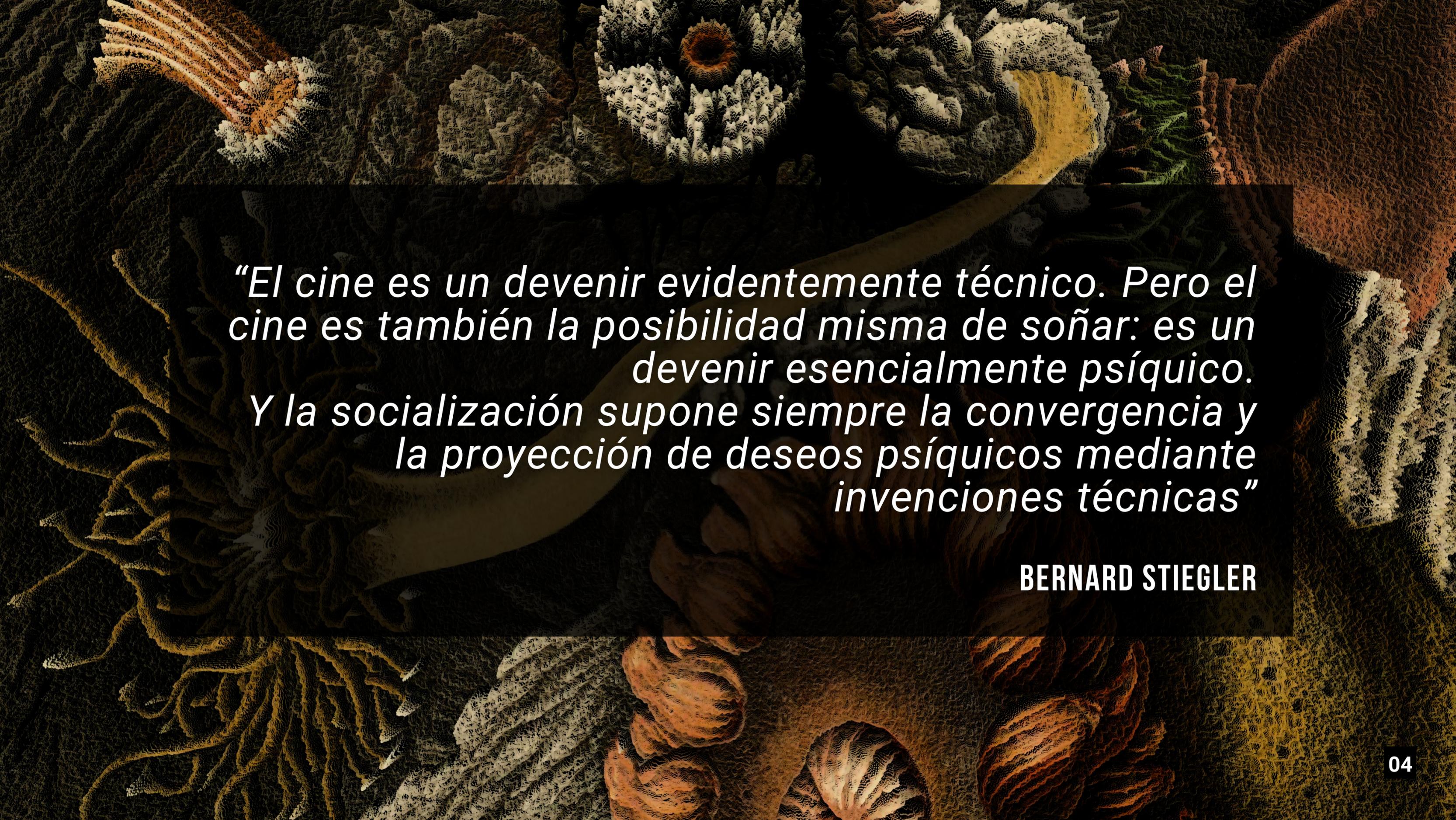
A la UNC por todo lo que aprendí en esta etapa y por darme la posibilidad de estudiar en un espacio público y gratuito.

A Francisco Fantín, por su colaboración en la grabación y el desarrollo de la banda sonora.

A mi familia, por su amor y su apoyo incondicional.

A Jacinta Gorriti, por todas las horas de conversación y debate.

A Octavio Papalini, Pablo Estofán, Agustín Álvarez, Juan Sueldo, Emilio Ortecho, Franco Balaguer, Julián Tomás y Tonino Adessi.



“El cine es un devenir evidentemente técnico. Pero el cine es también la posibilidad misma de soñar: es un devenir esencialmente psíquico. Y la socialización supone siempre la convergencia y la proyección de deseos psíquicos mediante invenciones técnicas”

BERNARD STIEGLER

ESTRUCTURA GENERAL DEL ESCRITO

Este es el informe de mi Trabajo Final de Grado cuyo tema fue establecido como “Archivos audiovisuales, bases de datos y creación artística: *Mata el miedo que guarda el animal* y el método del Database Cinema”. Dividido en cinco incisos, en el primero intentaré dilucidar algunas claves del proceso creativo de mi cortometraje, al mismo tiempo que justificaré el motivo del cambio de nombre del cortometraje (de *Mata el miedo que guarda el animal* a *Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse*) en relación al título entregado en el anteproyecto. En el segundo inciso desarrollaré el concepto de Cine Flarf, que prosperó durante la investigación y que yo entiendo en relación al Database Cinema¹ propuesto por Lev Manovich.

[1] MANOVICH, Lev. “Database as a Symbolic Form” en *Millenium film journal*. N°34. California: Millennium Film Workshop, 1999.

El tercer inciso está compuesto por una serie de textos que intentarán dar cuenta de mi experiencia personal explorando las bases de datos consultadas y la relación que esto ha tenido con el proceso de creación artística. El cuarto inciso estará destinado a una descripción operativa del proceso creativo, desde la búsqueda de los archivos de imagen y video hasta la búsqueda y creación de la banda sonora al final del proceso. En el quinto inciso realizaré una conclusión cerrando algunas ideas y proyectando mi carrera como director de cine a futuro. Por último se encuentran los incisos correspondientes a la bibliografía y a la filmografía requeridos por el reglamento.

1 | HOMENAJE A LA OBRA DE PHILIP HENRY GOSSE

Entrada la madrugada en la selva amazónica, acostado en el piso al aire libre, en la oscuridad de una América no del todo conquistada aún, Alexander von Humboldt escuchó el chirrido del mundo. Un zumbido constante, casi pretérito que sugería variedad y agitación en todos los estratos de la vida. Eran “las voces de la naturaleza, discernibles para la mente solemne y receptiva de la humanidad”² que se manifestaban frente a él y sus compañeros de viaje. Llevaban años recorriendo las colonias españolas con sus instrumentos, mediciones, diarios y cartas y habían ido acumulando una cantidad enorme de muestras de plantas, minerales y fósiles que requerían la asistencia de once mulas para ser transportadas de un lugar a otro.

[2] VON HUMBOLDT, Alexander. *Views of Nature*. Chicago. The University of Chicago Press. 2014

Un verdadero lastre que complicó los destinos de su viaje en más de una ocasión. En sus diarios quedó registrado cómo, desde los instantes posteriores a haberse bajado del barco que lo trajo desde Tenerife, la excesiva cantidad de muestras sería uno de los grandes problemas de su viaje, un problema no solo operativo sino también de consecuencias epistemológicas.³ Esa noche, frente a un siglo XIX que apenas comenzaba su efervescencia y frente al velo opaco y saturado de voces de la noche amazónica, Alexander von Humboldt se preguntó: ¿Cómo seleccionar, cómo jerarquizar, cómo clasificar una realidad tan vasta, un mundo tan ancho y ajeno?

[3] WULF, Andrea *The invention of Nature*. New York. Penguin Random House LLC. 2015

Philip Henry Gosse nació algunos años después en el Imperio Británico, terminada ya la primera década del siglo que llevaría la bandera de su nación hasta los puntos más recónditos del planeta. Como todos, producto de su época, fue la viva representación de esa figura decimonónica tan típica para la cual hoy utilizamos el término *naturalista*. Philip Gosse fue un naturalista de la misma manera que Borges un escritor y Kubrick un cineasta. Dibujante, aventurero, observador natural, su tendencia hacia el positivismo vivió en constante conflicto con su fe ineludible. Esto lo llevó a involucrarse de manera activa con las polémicas de su tiempo, naturalmente, Darwin fue uno de sus interlocutores y amigos. En su libro *Omphalos*, del cual solo se consiguen testimonios laterales o gente que opinó sobre él, desarrolló su curiosa teoría metafísica sobre la naturaleza de los fósiles: estos polímeros, cuya existencia tan incómoda era

para el pensamiento de religioso de la época, tenían, por supuesto, un lugar predeterminado y una significación establecida por la Divinidad. ¿Cuántos años tenía la tierra? Philip Gosse afirmó que la edad establecida en la Biblia era la correcta, seis mil años. La Biblia era la verdad, obviamente, no podía no ser La Verdad para él. Pero, intuyó Gosse, cuando Dios creó la tierra, no la creó hacia adelante solamente, sino que también la creó hacia atrás. Gosse se imaginó un Dios que crea retroactivamente. En el momento de crear La Tierra, también creó los fósiles. La elegancia que este argumento metafísico poseía, que no escapó de la sagacidad lectora de Borges quien le dedicó unas reflexiones en *Otras Inquisiciones*,⁴ no fue valorada por su época, y rápidamente quedó olvidada y descartada.

[4] BORGES, Jorge Luis *Obras completas Vol. 1*. Buenos Aires. Sudamericana. 2011

El proceso creativo de *Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse*, que en un principio llevaba el nombre de *Mata el miedo que guarda el animal* pero que decidí cambiar debido a mi encuentro con la figura de Gosse, fue entendido como la continuación de mi primer cortometraje *Fragmentos desde el exilio* (2018), que fue estrenado en el último Festival Internacional de Cine de Cosquín. En dicho trabajo desplegué algunas intuiciones que, a lo largo de esta investigación he podido sistematizar de manera, aunque siempre incompleta, más sólida. Desde el primer momento en el que me encontré con la teoría de los fósiles de Gosse leyendo *What is sex?*⁵ de la pensadora lacaniana Alenka Zupancic, en una lectura no muy relacionada con esta investigación, quedé fascinado por sus implicancias metafísicas y epistemológicas y por la extraña relación que esto tenía con mi propio proceso.

[5] Zupančič, Alenka *What is sex?* Cambridge. MIT Press. 2017

La idea del fósil entendido como una superficie en la que Dios había sugerido un tiempo que nunca existió me parecía sugerir una divinidad que se comportaba de forma parecida a la de un programador: ¿qué son esas explosiones que vemos en el cine, esos dragones, esos árboles generados por computadora sino fósiles, restos de un tiempo y un espacio precarios, incompletos? ¿No es un programador de imágenes digitales una suerte de divinidad embaucadora, un “estafador de abismos”⁶ como diría Emile Cioran (1952)? ¿Y no era mi colección de archivos similar a la colección de fósiles que este albergaba en su hogar, y en la cual se perdía durante horas, observando, clasificando, buscando vestigios, pistas dejadas por su Dios? Al igual que von Humboldt, Vertov y Philip Henry Gosse, he ido acumulando a lo largo de los años una considerable base de datos en mi casa.

[6] CIORAN, Emile *Syllogismes de l'amertume* Paris. Gallimard. 1952

Al 08/07/2020 poseo quince mil doscientos veinte archivos de video individuales, catalogados de diversas maneras a lo largo de los años. Cine Flarf es como he decidido llamar al proceso a partir del cual he alimentado esta base de datos y he creado mis dos cortometrajes y un largometraje en estado de posproducción llamado *Ecos de Xinjiang*: un cine que hace con lo que otro filmó, que, como aquellos exploradores del Siglo XIX, recorre la Web buscando el fósil indicado, esos breves momentos en los que en una imagen, como afirma la voz en off de Werner Herzog en *Grizzly Man* (2005), “la magia inexplicable del cine” emerge, incluso en contra de la voluntad de quienes las filmaron.

2 | ¿CINE FLARF?

Un siglo después de las especulaciones gosseanas, Kenneth Goldsmith, vio desde su estudio de Nueva York cómo unos trabajadores municipales levantaban con palas nieve que se había acumulado en la acera y tuvo una curiosa idea. Quizás la nieve no estaba hecha de moléculas de agua sino de palabras, trituradas como arena, pensó: de la misma manera que la actividad humana genera residuos de carbono que son liberados en la atmósfera, las palabras saturan sus entornos y su excedente debe ser materializado de alguna manera. Esta actitud frente al lenguaje recorre de principio a fin su *Escritura no creativa*, Goldsmith, desde el pensamiento literario, está interesado en las palabras como objetos, y a los objetos en las relaciones que establecen entre sí,

[7] GOLDSMITH, Kenneth. *Escritura no creativa*. Buenos Aires. Caja Negra. 2015

con su entorno y a través de sus cualidades materiales. Su recorrido teórico así lo indica: desde la poesía concreta y el situacionismo hasta Andy Warhol pasando por las fotografías de Matt Siber y llegando, más en la actualidad, hasta la Flarf Poetry; desde las publicidades que adornan las ciudades contemporáneas hasta el subsuelo invisible del software, el lenguaje es, siempre y antes que todo, materia. Así Goldsmith pone en práctica desde la teoría literaria un procedimiento que ha sido piedra angular de mi proyecto: pensar el método de una práctica artística (en su caso, la literatura, en el mío el cine) desde su condición material. Y pensar la dimensión material de una práctica artística siempre implica una reflexión epistemológica, una búsqueda por responder la pregunta sobre la naturaleza de las cosas y los procedimientos a partir del cual las conocemos.

Los que creen en los unicornios no anuncian fatwas

Aunque parezca extraño, existe un "Anillo Unicornio de Placer". Estudios revelan que Hitler se robó la famosa esvástica de un unicornio que salía de un arco iris.

Nazi a unicornio: "No vas a salir conmigo vestido con ese atuendo ridículo". Por fin le puedes decir a tu hija que los unicornios son reales. Uno le arrancó la cabeza a una estatua de cera de Hitler, reportó la policía.

El 22 de abril es un bonito día. De verdad me gusta.

Digo, no es tan fantástico como ese culo de unicornio de Hitler, pero es bastante especial para mí.

ACABANDO el águila calva hay un diminuto Abe Lincoln boxeando con un Hitler diminuto. UNICORNIOS MÁGICOS.

"¿De verdad eres un unicornio?" "Sí. Ahora bésame los pies." Hitler como un gran hombre.

Hitler... mmm sí, Hitler, Hitler, Hitler, Hitler, Hitler, Hitler... la comida alemana es tan mala, que hasta Hitler era vegetariano, como los unicornios.

NADIA GORDON

Para este trabajo me centraré en las ideas de Goldsmith en torno al movimiento de la Flarf Poetry. El poema que introduce este párrafo fue escrito por Nadia Gordon, una de las principales referentes del movimiento. Gordon le encomendó a un algoritmo de búsqueda rastrear a lo largo de la web términos como *Hitler* o *Unicornio* y a partir de ello fue construyendo su poema. El resultado es siniestro, aterrador. La palabra Hitler, o más bien, la conjunción entre los símbolos h, i, t, l, e y r, nada significan para la máquina que lo articula con la indiferencia de las cámaras de los drones cuando establecen sus objetivos y disparan en silencio desde el cielo. Silem Mohammad llamó a la Flarf Poetry una poesía “buscada” –en vez de “encontrada”–, ya que los artistas están involucrados, de manera constante y activa, en el acto de explorar y procesar textos. A partir de esta materia prima, recolectada con la ayuda de

algoritmos, un artista puede elaborar un texto formalmente sofisticado como el de Gordon. Resulta curioso que la Flarf Poetry haya sido un movimiento surgido en los Estados Unidos de la era Bush, una época muy distinta de nuestro presente, alejada de las batallas culturales de las redes sociales. Imaginémosnos un poema realizado a partir de esta técnica buscando términos habituales en la discusión pública de nuestro país: Macri, Cuarentena, Cristina Kirchner, Hidroxicloroquina, etc. Limitemos nuestra búsqueda a Twitter, en un horario determinado de un lunes (que podría ser entre las nueve y las once de la noche), bajo el hashtag #LunesIntratables. Nuestra herramienta mapearía la red social y revelaría ante nuestros ojos un magma inabarcable de palabras que luego utilizaremos para nuestra composición poética. ¿Cómo sería nuestra obra final? Con seguridad no sería un poema tranquilizador. Sería un poema

salido de las entrañas del infierno, me animaría a decir. La Flarf Poetry, al maridar algoritmos de búsqueda y proceso creativo, nos enfrenta ante el vértigo de las palabras, la inconsistencia del lenguaje; ante el abismo sobre el cual todo orden social se erige.

Ahora bien, ¿podríamos imaginarnos un ejercicio similar para el cine?. La historia de nuestra disciplina puede ser leída como un capítulo más de otra aún mayor que comienza con las pinturas rupestres y culmina en los sensores digitales del Telescopio Hubble que orbitan nuestra atmósfera en búsqueda de los orígenes del Universo: la historia de la producción y reproducción de imágenes. Así, el cine puede ser entendido como un arte que surge en un determinado momento histórico del capitalismo, aquél que está signado por la reproducción del capital a partir de la lógica mecánica y por el Estado-nación como dispositivo

político propio de esta forma específica de acumulación y reproducción del capital. Hoy, en cambio, vivimos una etapa histórica distinta; aquella signada por el carácter informacional de gran parte de la economía y por la lógica digital que ha colmado casi todos los aspectos de la vida pública y privada y, por ende, de los hábitos de producción y reproducción de las obras cinematográficas (o, podríamos decir, de la información audiovisual). Así, como diría Deleuze (1995), podemos establecer que el pasaje de la reproducción analógica a la digital “no es solamente una evolución tecnológica, es una profunda mutación del capitalismo”.

Esto implica, naturalmente, una transformación radical de la disciplina en tanto tal. Los computadores personales son *Universal Media Machines*⁸ (UMM, por sus siglas en inglés).

[8] MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós, 2005.

Esto quiere decir que tienen la capacidad para emular todas las máquinas a partir de las cuales producimos, distribuimos y consumimos objetos culturales a lo largo del siglo XX. Así, la pantalla del ordenador puede transmitir la radio, reproducir una novela en formato .pdf o transformarse en una sala de montaje audiovisual siempre y cuando ejecutemos un software como el Adobe Premiere. A su vez, el concepto de base de datos, junto a los de información y algoritmos, forman parte consustancial de toda operación computacional. En este sentido podríamos afirmar que el hecho de realizar una película consiste en transformar información (el material en crudo o raw) en una línea de tiempo a partir de algoritmos que operan transformando dicha información que a su vez está almacenada en bases de datos. Los algoritmos operan recortando el material y organizando su concatenación en el tiempo, pero también operan en

aquello que percibimos como la materialidad misma de la imagen, el valor del píxel.

Los archivos audiovisuales, al igual que los archivos de texto, imagen y sonido, son información y, en tanto tal, están sujetos a todo tipo de manipulaciones y cuantificaciones algorítmicas. Existen diversas herramientas con este objetivo. La mayoría de los Estados modernos poseen tecnologías de reconocimiento facial que son utilizadas en el planeamiento de grandes estructuras urbanísticas y eventos sociales. Estos sistemas están conectados con una base de datos que les permite reconocer y cuantificar a sus ciudadanos. Al menos en teoría, cualquier comportamiento o patrón es susceptible de ser catalogado: desde el nombre hasta la historia clínica, patrones de consumo en Amazon, estructura ósea, tamaño de los pómulos, etc. El Asistente de Google, incluido en los sistemas operativos Android,

realiza un procedimiento similar con los archivos que poseemos en nuestras galerías de imágenes. A partir de complejos cálculos en los que se tienen en cuenta proporciones, colores, angulaciones de cámara, etc. el asistente cuantifica el material de nuestro disco duro: fotos de comida, memes, fotos en X lugar, videos pornográficos, fotos con X amigo, etc., y a partir de ello crea modelos de usuario y saca conclusiones. Así, intercalando información proveniente de nuestro dispositivo junto al comportamiento del usuario en la web, el Asistente puede reconocer si uno está deprimido, soltero, buscando pareja, desempleado, si le gusta la gastronomía, si le gusta la pesca, etc. y crear publicidad a medida de ello. Las pantallas son superficies que se adaptan a cada uno y con las cuales interactuamos y ante las cuales nos revelamos frente a un dios oculto, espectador de nuestras almas. Si tuviésemos en nuestro poder una

herramienta de estas características ¿podríamos realizar una película que conjugue material audiovisual de esta manera? y ¿cómo sería el proceso artístico? fueron algunas de las preguntas que guiaron mi investigación. ¿Podríamos pensar en una variante de la Flarf Poetry, un Flarf Cinema, en el cual los cineastas, ayudados por herramientas de búsqueda, construyen sus obras a partir de una base de datos potencialmente infinita? “La certidumbre de que todo está escrito nos anula o nos afantasma”, dijo Borges (2011), sin embargo, para mí, durante la creación de *Homenaje a la obra de Phillip H. Gosse*, la certidumbre de que todo está filmado, o mejor dicho, la certidumbre de que todo está siendo filmado todo el tiempo, fue algo más bien excitante.

Una discusión recurrente en el último tiempo en las Letras ha sido la de la posibilidad de crear Inteligencias Artificiales capaces de escribir literatura.⁹ ¿Existirá alguna vez una máquina capaz de narrar mejor que los grandes maestros; Borges, Chejov, etc.? Esta fantasía, que ha acompañado a la humanidad durante muchísimos años, ha resurgido con intensidad a partir de la reciente explosión de discusiones en torno GPT-3, la muy avanzada Inteligencia Artificial lanzada por OpenAI en el mes de Julio de 2020. El acceso a la misma se encuentra aún muy reducido, sin embargo sí están disponibles algunos experimentos realizados con GPT-2, su versión anterior. Veamos, entonces, un ejemplo.

[9] LEONARD, Andrew A *Code-Obsessed Novelist Builds a Writing Bot. The Plot Thickens* New York, EU: 2020 <https://www.wired.com/story/code-obsessed-novelist-builds-writing-bot-the-plot-thickens/>

[10] SIMONITE, Tom *Did a Person Write This Headline, or a Machine?* New York, EU: 2020 <https://www.wired.com/story/ai-text-generator-gpt-3-learning-language-fitfully/>

Los empleados de OpenAI le asignaron el siguiente input:¹¹ “Era un día luminoso y frío de abril y los relojes daban las trece”, la primera frase de la novela 1984 de George Orwell. A partir de eso, se le pidió a GPT-2 que completara el párrafo. Esto fue lo que escribió: “Estaba en mi automóvil camino a un nuevo trabajo en Seattle. Cargué gas, puse la llave y luego la dejé correr. Me imaginaba cómo sería el día, cien años a partir de ahora. En 2045, fui maestra en una escuela en una zona pobre de la China rural. Comencé enseñando la historia china y luego pasé a la historia de la ciencia”. En primera instancia lo que más llama la atención es la capacidad de la Inteligencia Artificial para reconocer el tono y el género de la novela original. Luego, impresiona también la capacidad para sitiar temporalmente la narración y los primeros vestigios

[11] ASHER HAMILTON, Isobel. *An Elon Musk-backed AI firm is keeping a text generating tool under wraps amid fears it's too dangerous.* New York, EU: 2019 <https://www.businessinsider.com/openai-text-generating-tool-gpt2-wont-be-released-for-fear-of-misuse-2019-2>

de una construcción coherente de personaje. El crecimiento de estas tecnologías es exponencial y todo pareciera indicar que de acá a una década en adelante viviremos rodeados de texto, ficcional, periodístico, científico, etc. generado por inteligencias artificiales.

Ahora bien, el impresionante ejemplo de GPT-2 se corresponde a un texto literario, sin embargo, a nosotros nos interesa el cine. Ya hemos mencionado el reconocimiento facial y la cuantificación de información que realiza el Asistente de Google, pero también podemos mencionar algunos estudios enfocados concretamente en la producción de videos. Cabe aclarar, antes que nada, que existe una diferencia exponencial en lo que respecta a las aplicaciones de texto en relación a las de video. La información de video es mucho, mucho más grande y pesada por lo que los desarrollos se encuentran mucho más

concentrados y mucho más enfocados en aplicaciones económicas directas, debido al gran costo que implican estos desarrollos.

Adobe Premiere ha incorporado actualmente una función llamada *Essential Graphics*. Esta herramienta está pensada para crear placas, títulos y créditos: nos permite ingresar a la web desde el programa y buscar *presets* que se adecúen al estilo que estemos buscando para nuestro video determinado. El usuario escribe el texto a elección y la interfaz nos presenta diversas variaciones (con sus fondos, animaciones y combinaciones de colores previamente establecidas) estéticas para dicho texto. Por supuesto, las opciones gratis son limitadas y existe un amplio rango de ofertas (y sus respectivos *cracks*) tanto de Adobe mismo como de empresas pequeñas que se dedican a ganar dinero pre-diseñando íconos, transiciones, fuentes, etc. Una herramienta rudimentaria aún, pero que tendrá

amplias consecuencias para el proceso de edición en un futuro no muy lejano. Naturalmente, *Essential Graphics* apunta al mercado propio de los videos institucionales y la publicidad. El objetivo de estas empresas consiste en hacer una operación contraria a la del Cine Flarf: analizar los cientos de miles de videos institucionales que se realizan a diario y crear patrones a partir de ellos. El objetivo final consiste en crear Inteligencia Artificial que pueda editar automáticamente este tipo de videos.

Mackenzie Leake,¹² una estudiante de Ciencias de la Computación de la Universidad de Stanford, está desarrollando una herramienta cuyo objetivo consiste en analizar y organizar archivos audiovisuales en crudo sobre la base de un guión previamente establecido. Manipulando diversos parámetros (tamaños de plano, duración, etc.) el

[12] LEAKE, Mackenzie, SHIN, Hijung, KIM, Joy, AGRAWALA, Maneesh. *Generating Audio-Visual Slideshows from Text Articles Using Word Concreteness Stanford*. Stanford University, 2020.

usuario puede indicarle al software sus preferencias y éste en apenas unos minutos edita el material. Consideremos otro programa, en su versión aún beta, llamado *Reduct.Video*.¹³ Una nueva versión bajo prueba nos permite cargar un archivo .mp4 que luego es transcrito a texto. El software etiqueta cada palabra a su respectivo encuadre y a partir de ello nos permite editar el video: si cortamos y pegamos algunas oraciones de la transcripción juntas Reduct.Video realiza una operación equivalente en el archivo audiovisual. "Estás editando el video al editar el texto", le dijo el cofundador Prabhas Pokharel a un periodista de la revista *Wired*. Una empresa cliente de Reduct realiza *Market Research* estudiando cientos de horas de entrevistas y luego utiliza la herramienta para generar rápidamente clips de dos minutos.

[13] THOMPSON, Clive. *How AI Will Turn Us All Into Filmmakers* EU, 2019 <https://www.wired.com/story/artificial-intelligence-will-turn-us-all-into-filmmakers/>

Estas capacidades basadas en la Inteligencia Artificial están mucho más cercanas de lo que creemos: la firma Digital Anarchy lanzó recientemente un software llamado Transcriptive¹⁴, que utiliza transcripciones generadas automáticamente para ayudar a analizar los clips en Premiere. O, para continuar con nuestra enumeración de aplicaciones de diversos usos, bien podemos pensar en el Plug-in llamado *Pluraleyes*¹⁵, ya de amplísimo uso en nuestro medio en la actualidad, que nos permite sincronizar en apenas unos segundos el sonido grabado de manera aparte con sus respectivas tomas.

Existe una infinita cantidad de ejemplos de avances científicos en esta línea, sin embargo, realizar un estado del arte de todas y cada una se

[14] Link a la página corporativa: <https://digitalanarchy.com/transcribe-video/transcriptive.html>

[15] Link a la página corporativa: https://www.redgiant.com/products/shooter-pluraleyes/?gclid=CjwKCAjwps75BRACeiwAEiACMdPRgY5IMdoLAJkGXsTgy2li809Yh0EZuCS7CCkU1y-U-qI1185A7RoCRpsQAvD_BwE

corresponde a objetivos que no atañen esta investigación particular. Considero que con esta enumeración de ejemplos, sumado a las reflexiones posteriores que realizaré en torno al proyecto de *Machine Learning* llamado *This person doesn't exist*¹⁶, queda claro y se deduce el punto que pretendo realizar: que, en el cine digital, la clave no está en pensar a futuro una diferencia radical entre la creatividad humana y los procedimientos técnicos, sino que, más bien, dichos procesos se encuentran (y se encontrarán todavía más) íntimamente ligados.

En este sentido, quisiera retomar la figura de Manovich y sus reflexiones en torno a la obra de Dziga Vertov en el artículo antes citado. El teórico ruso considera a la obra de Vertov como pionera en

[16] PIDHORSKYI, Stanislav, ADJEROH, Donald Adjeroh y DORETTO, Gianfranco *Adversarial Latent Autoencoders* en Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 2020.

“el arte de los nuevos medios” debido a que, al igual que nosotros en esta investigación, el realizador soviético conscientemente integró la noción de base de datos en su obra: su laboratorio estaba estructurado como una gran enciclopedia en la que se resguardaban fragmentos de la vida comunista; “máquinas”, “club”, “el movimiento de la ciudad” eran algunas de las taxonomías a partir de las cuales éste organizaba su material crudo. Esto, tal y como lo he expresado con anterioridad, tiene serias implicancias estéticas, metodológicas y epistemológicas en lo que respecta a la obra en sí: el montaje de *Man with a movie camera* (1929) está estructurado como un recorrido por una base de datos a partir del cual el autor intenta revelar las estructuras sociales subyacentes ocultas al ojo humano. A partir de ello es que el teórico ruso acuña el término *Database Cinema* para referirse a esta manera de entender la praxis cinematográfica

y su método. En este sentido, el Cine Flarf que vengo a proponer aquí debería ser considerado como una variación de la categoría propuesta por Manovich: un cine de base de datos.

En el ecosistema mediático dominado por las UMM, para que un usuario pueda acceder a un archivo audiovisual, éste se tiene que manifestar a través de otro código que nos permita reproducirlo (el *programa*). Boris Groys (2016) afirma que interactuar en tanto usuarios con dichos archivos implica transformar lo invisible (código binario) en visible (archivo audiovisual que se reproduce en la pantalla). En dicho proceso, a su vez, nosotros mismos nos volvemos visibles: Internet es un espacio de vigilancia digital en tiempo real en el cual todos nuestros movimientos quedan registrados. Esto tiene profundas consecuencias a la hora de establecer y reconocer las diversas formas estatales contemporáneas y el rol que el

arte puede ocupar ante ellas. Al mismo tiempo, los archivos audiovisuales forman parte estructural de los procedimientos económicos en las líneas de ensamblaje y, tal y como fue mencionado con anterioridad, de los dispositivos de vigilancia estatal a través de cámaras de seguridad, drones, misiles e imágenes generadas digitalmente (CGI, por sus siglas en inglés). Estos archivos audiovisuales, desprovistos de toda intención social, constituyen un gran acervo que puede ser reutilizado por el Cine Flarf para re-integrarlos a cadenas discursivas y otorgarles sentido, expandir las sensibilidades y repolitizarlas.

Así la idea de un Cine Flarf y algunos de sus postulados estéticos, epistemológicos y metodológicos van tomando poco a poco consistencia.

3 | FRENTE A LA PANTALLA, FRENTE AL ARCHIVO

El proceso de búsqueda de los archivos audiovisuales ha sido quizás la más paradójica de las etapas de esta investigación. En el anteproyecto planteé la categoría *found footage* pero fue inmediatamente descartada, dada lo insuficiente que dicho concepto resultó a la hora de describir mi proceso realizativo. Puesto que el *found footage* es comúnmente entendido a partir del encuentro entre creador y materia en el plano físico, no electrónico, la idea de un artista buscando material en internet de manera activa pareciera inhabilitar el *found* de la categoría, debido a que, tal y como había sido expresado con anterioridad, el artista Flarf no se encuentra con su materia prima sino que la busca de forma deliberada, manipulando variables y comandando el accionar de diversos algoritmos.

Así, *found footage* ha sido un término que se ha aplicado a un área de la producción audiovisual con la que no comparto demasiado: metraje encontrado familiar, latas de celuloide abandonada en alguna que otra cinemateca, etc.

Pensemos, a manera de ejemplo, una de las primeras tomas de la película, el atardecer. La voz en off del cortometraje comienza diciendo “quisiera comenzar con una toma de un teleobjetivo que estuviese apuntando directo al sol, un atardecer en barrio Los Plátanos”, por lo tanto necesito una toma hecha con un teleobjetivo de un atardecer. Si yo escribo en YouTube la palabra “atardecer”, estos son los primeros cinco resultados:

1. Los Piojos - Al Atardecer (Con letra)
2. Como pintar un Atardecer MUY FÁCIL!!!!
3. Baby TV- What a Wonderful Day- El atardecer (Español)(El gallito dormilón)(Versión 1)
4. El sonido del atardecer en la playa (*el primer video efectivamente de un atardecer, aunque de cualidades formales muy distintas a las buscadas*)
5. Amanecer y atardecer en el campo (*segundo video de un atardecer, aunque también de cualidades formales muy distintas a las buscadas*)

Hago click en el link número 5, los videos sugeridos al costado del reproductor son los siguientes:

1. Olas del Mar con Musica Relajante | Musica de Relajacion para Calmar la Mente | Música de fondo

2. Olas Playa Atardecer
3. How Donald Trump's father instilled a culture of racism & patriarchy in the family
4. Entrevista a José Ignacio Latorre, Catedrático de Física Cuántica
5. The Cure - Pictures Of You

Hago click en el segundo link:

1. The Smashing Pumpkins - Tonight, Tonight (Official Video)
2. Bob Dylan - Shelter from the Storm (Audio)
3. Hermoso atardecer. (*muy interesante, se podría considerar para ser descargado y agregado en la base de datos*)
4. Lindo atardecer en el océano□□□
5. Piedras anti-Estrés. Sonido de olas contra rocas rodando. Olas para dormir.

Así, de los primeros quince links apenas uno siquiera podría llegar a ser considerado para su descarga y utilización, aunque lo cierto es que no lo usaría. El resto, sugerencias realizadas por el algoritmo de YouTube sobre la base de mi ubicación geográfica, historial de búsqueda y reproducción, etc. Estoy realizando una demostración con el objetivo de ilustrar lo que quiero argumentar: que para arribar al fin y al cabo a una toma deseada, sea de un atardecer, de un lago en otoño o de una flor, tuve que estar involucrado de manera activa, intentando pensar la conjunción de palabras más adecuada para lo que necesito, incluso variando el idioma de búsqueda en los casos en los que, como por ejemplo a la hora de buscar material sobre el fondo del mar, el inglés era más adecuado ya que el algoritmo de YouTube ofrecía contenido mucho más variado utilizando dicha lengua.

Ya dije que el proceso de búsqueda de archivos audiovisuales ha sido quizás la más paradójica de las etapas de esta investigación. Esto se debe a que la pantalla de la computadora con la que realicé el cortometraje era la misma en la que trabajo (soy animador y editor de video), socializo, leo, etc. Debido a las características propias de la lógica de la navegación, resulta muy difícil poder separar las etapas tal y como están separadas de forma habitual en la producción industrial e independiente de cine: resulta muy difícil establecer un momento en el que busqué material, un momento en el que escribí el guión y la voz en off, un momento en el que lo monté, etc, y esta es la razón por la cual decidí presentar un “mapa de ruta” con algunas ideas y reflexiones en lugar de una sinopsis o storyline en el anteproyecto. Todo ocurría dentro del mismo flujo de datos, dentro de la misma experiencia cognitiva.

En más de una ocasión he entrado a Twitter y visto que un ingeniero After Effects compartía una nueva función que Adobe estaba pensando incluir y decidía agregarla al flujo de trabajo, o veía imágenes que una página llamada *Nature is wild*, dedicada a compartir imágenes y videos de animales extraños, compartía y pasaba horas viendo hasta que algo me llamaba la atención y lo descargaba, o leía sobre determinado conflicto político, me ponía a buscar imágenes y de pronto encontraba algo que me generaba interés, etc. A veces mientras escribía la voz en off, a veces mientras montaba, a veces mientras manipulaba los archivos en After Effects. En este sentido el Cine Flarf se alimenta de las experiencias de cineastas como Jonas Mekas, Chris Marker y Agnès Varda quienes hicieron de su proceso creativo ya no solo una declaración política sino una forma de habitar, o más bien de soportar, el mundo. El cineasta flarf lo

es a tiempo completo, en más de una ocasión, acostado en mi cama ya bien entrada la madrugada, he visto algo que me llamaba la atención en el inicio de Twitter y me he tenido que levantar a prender la computadora para descargarlo. ¿Me encontré ante la situación de tener que buscar una toma de un atardecer o no, entonces? lo cierto es que no lo recuerdo, y me resulta imposible recordar. Han sido tantas las horas y han sido tantas las versiones de la voz en off que me resulta imposible. En más de una ocasión, fue la voz en off lo que me disparó la necesidad de una imagen o sonido; en otras, una imagen o sonido me encontraba pensando las palabras adecuadas para acompañarlo. No fue hasta muy entrada la realización que pude establecer los criterios macroestructurales de la narración y la voz.

3.1 EL MUSEO DEL HORROR SIRIO

Las redes sociales no fueron las únicas fuentes desde las cuales extraje material. Si ya vieron el cortometraje sabrán que una porción temporal considerable del corto se corresponde a imágenes que extraje de un servidor de una empresa de defensa norteamericana, dedicada a la investigación y traducción en terrorismo y contra-inteligencia en Medio Oriente. La empresa se llama Jihadology y a principios de 2019 el gobierno del Reino Unido intentó bloquearla debido a que una debilidad en los protocolos de seguridad de la página permitía que los usuarios ingresaran al servidor de la compañía y extrajeran los videos que ésta poseía para investigación y traducción.¹⁷

[17] BOND, David. *How extremist videos are hitting UK relations with US tech groups* Londres, 2019. <https://www.ft.com/content/53ce7e78-f480-11e8-ae55-df4bf40f9d0d>

Un grupo de simpatizantes del Estado Islámico británico notaron dicha falla, bajaron todos los videos y los distribuyeron en sus círculos sociales. Al leer esta noticia, me dirigí hacia la página y comencé a descargar todo el material posible. Dicho archivo (o, más bien, anarchivo¹⁸) en sí ya está plagado de paradojas: la totalidad del material ocupa trescientos gigabytes en mi computadora. Hay videos de todo tipo, en más de cinco idiomas y en todo tipo de formatos, con la más variada resolución, relación de aspecto y codecs. La experiencia al recorrerlos en mi computadora es hartamente distinta a la de los servidores de YouTube, la jerarquización que sus algoritmos de búsqueda me

[18] Utilizo aquí la definición de anarchivo desarrollada por FLORES MUTIGLIENGO, Jennifer. "Arte y Archivo" en *Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. Construcciones locales en contextos globales*. Buenos Aires, AADH, en prensa 2017. Mutigliengo, pensando en los modos de existencia de las obras de arte en la red afirma que este proceso ha sido acompañado por una "no-archivación" de los materiales o a la constitución de un anarchive (neologismo derivado de anarquía y archivo en inglés).

permitían realizar no se encontraba en estos casos. Por lo que implicaba una experiencia de visionado “sin ninguna (o muy poca) narrativa, verificación o interpretación”, mucho más dura (y no me refiero a la violencia de su contenido), anárquica y desorientada. Durante la misma época me encontraba profundizando mis lecturas y reflexiones en torno al pensamiento de Hito Steyerl (2018), por lo que me llamó de manera particular la atención el capítulo de su *Arte Duty Free* en el que ésta reflexiona sobre la construcción fallida del Museo de Damasco y sobre las filtraciones de Wikileaks en torno al Régimen de Assad. Allí Steyerl se pregunta, al igual que la voz en off del corto, sobre la ontología de un hipotético museo de la Guerra Civil Siria, sobre cuáles son las condiciones materiales en las que existiría. La respuesta pareciera ser clara: el museo sirio está compuesto por miles, sino millones, de archivos audiovisuales

que han sido registrados desde la explosión del conflicto en 2011, existiendo en formas muy variadas de discos duros, desperdigados, incomprensibles para la mente de una sola persona. En celulares tirados y olvidados en el desierto, en la computadora personal de cientos de miles de sirios esparcidos por toda la superficie del planeta por un conflicto que ya está entrando en su noveno año; en mesas de luz de hoteles, en el fondo del océano junto al cadáver de algún inmigrante que no logró cruzar el Mediterráneo, etc. ¿Cómo hacerle justicia a semejante fenómeno? ¿Cómo podría yo, un argentino, en el otro lado del planeta, tratar cinematográficamente este material que tanto me interpelaba y tanto me llamaba, una y otra vez?

Aquí y ahora, somos contemporáneos del Estado Islámico. Desde el 2011 para acá, todos los momentos de nuestras vidas estuvieron acompañados por momentos del apogeo y la

decadencia del Califato liderado por Abu al-Baghdadi. Este pensamiento (un tanto banal) me surgió mientras recorría mi base de datos y luego de leer un poema de Borges llamado *A una moneda*. Luego de tirar una moneda al Río de la Plata, el escritor argentino escribe:

*A cada instante de mi sueño o de mi vigilia
corresponde otro de la ciega moneda.*

La noción de simultaneidad es precisamente todo lo contrario a la manera en que experimentamos un fenómeno como el ISIS. Quizás porque sucede en una ubicación geográfica lejana y con pocos vínculos socio-económicos con la nuestra, quizás por la manera histórica, ahistórica y totalmente descontextualizada con la cual este grupo es tratado en los medios de comunicación, quizás porque preferiríamos no pensar en que un mundo

como el nuestro pueda crear un fenómeno así. Espontáneamente sentimos: *esto nada tiene que ver conmigo*. Sin embargo, la *sociedad de las pantallas* nos permite enterarnos de aquello que sucede en cualquier parte del globo de manera instantánea. Terremotos, hambrunas y genocidios aparecen y desaparecen de nuestros timelines junto a fotografías de las vacaciones de algún pariente lejano o el lomito que se está comiendo nuestro vecino. Con las yemas de nuestros dedos interactuamos en la superficie. Y la superficie nos responde, se construye a sí misma en tiempo real, analizando y calculando nuestro comportamiento previo para predecir cómo será éste en el futuro. ¿Hemos interactuado o hemos ignorado la imagen del cadáver ahogado del niño sirio Alan Kurdi cuya foto, muerto en una playa del Mediterráneo, se viralizó en septiembre de 2015?

Si la hemos ignorado, Alan Kurdi desaparecerá de nuestra superficie, perdido en los flujos informativos. Así, para aquellos que nos hemos criado en las redes sociales, contemporáneos al ISIS, los límites entre lo visible y lo invisible (y con ello nuestras subjetividades) fueron delimitados por automatizaciones creadas en las cocinas del capital informático, las mismas que, en este caso, me permitieron hacer mi película. ¿Tenían o no tenían que ver conmigo estos archivos que estaba viendo?

Entre el 2001 y el 2003, Farocki realizó una serie de video-instalaciones llamadas "Ojo/Máquina". Gran parte de las imágenes utilizadas allí luego formarían parte de su largometraje *Guerra a la distancia* (2003). En esta película pone en el centro de su preocupación a la *imagen-dato*. "Imágenes sin ninguna intención social". Archivos creados a partir de automatizaciones algorítmicas, desprovistos de toda intención artística; archivos que forman parte

de procedimientos, de líneas de ensamblaje que culminan produciendo autos, chips o misiles que terminarán reventando una boda en alguna villa perdida del desierto iraquí. La historia de las imágenes es el gran tema que atraviesa la obra del director de *El fuego inextinguible* (1969); de la Cueva de Chauvet (inmortalizada por Herzog en su *La cueva de los sueños olvidados* (2011) hasta los ojos ciegos de drones asesinos. Sin embargo, y tal y como he intentado describir más arriba, hoy nos encontramos en el borde de una nueva etapa: el 12 de junio del 2017, unos investigadores de Harvard lograron por primera vez incrustar un archivo GIF de la secuencia fotográfica del movimiento de un caballo realizada por Eadweard Muybridge en 1878 en el código de ADN de una bacteria *E. Coli*¹⁹ viva.

[19] MOLTENI, Megan Scientists Upload a Galloping Horse GIF Into Bacteria New York, EU. 2018 <https://www.wired.com/story/scientists-upload-a-galloping-horse-gif-into-bacteria-with-crispr/>

Tremenda ironía, el siglo XIX vuelve, otra vez: el archivo elegido para realizar este experimento fue un GIF de uno de los experimentos científicos que llevaron a la invención del cinematógrafo. Así, un texto de la revista Wired estima que dichas bacterias, hoy utilizadas para la producción de insulina y antibióticos podrían en un futuro ser “un lugar perfecto para guardar nuestras selfies para la posteridad”. Inmediatamente emergen una serie de preguntas inquietantes: ¿se podrá hacer esto con células humanas?, ¿podremos utilizar nuestro propio ADN como disco duro?, ¿podrán los gobiernos del mundo acceder a él?, ¿cómo evitaremos el robo de nuestros datos, ya que que estamos permanentemente perdiendo células de piel y pelo?, ¿será que nuestra información quedará en todos los lugares en los que estemos presentes: desde los asientos del colectivo, hasta las camas de nuestros amantes? Por unos instantes me imaginé

dejando un rastro de mi propio museo sirio en cada lugar que visité durante esta investigación ¿había dejado una parte del museo sirio en la casa de mi papá, en la casa de mis amigos, en el funeral de mi abuelo?

Asimismo, el objetivo de estos científicos no es precisamente crear un super bio-disco duro sino más bien una operación contraria: crear un sistema capaz de *registrar* y almacenar información sobre las células intervenidas. Es decir, el objetivo no es almacenar información externa sino extraer información interna que de otra manera no podría ser obtenida. Estamos claramente en un terreno farockiano: cuando la producción de imágenes-dato es masificada hasta el punto que casi todas las personas tienen la capacidad de capturar, procesar y transmitir información en archivos .mp4, .jpg o el que sea, sucede que la Historia misma y el cine se entremezclan, se fusionan y ya no es posible

establecer límites claros entre uno y otro ¿El museo sirio que habita en el disco duro de mi computadora, es, entonces, parte de la historia siria, lo soy yo? Recordemos la voz en off en la escena de *Videogramas de una revolución* (1991) en la cual, en plena revolución rumana, están por anunciar la muerte del dictador Ceaucescu: “Cámara y acontecimiento. Desde su invención un objetivo fundamental del cine parecía consistir en hacer visible la Historia. Era capaz de representar el pasado y poner en escena el presente. Vimos a Napoleón a caballo y a Lenin en tren. El cine era posible porque existía la Historia. De forma imperceptible, se pasó al otro lado. Hoy, miramos y solo podemos pensar: ‘Si el cine es posible, entonces la Historia también es posible’”. Este experimento lleva esta lógica al absurdo: la imagen dato no engulle solamente la Historia, sino también la Vida misma; su propia estructura genética se

convierte en una fuente posible de la cual extraer y manipular información: todo tiende al *bit*.

En este contexto debe ser enmarcada la producción audiovisual del Estado Islámico. En *Guerra a la distancia* (2003) Farocki arribaba a la siguiente conclusión: la emergencia de la imagen-dato como paradigma interactivo en el campo de batalla, gracias a los avances científicos impulsados coordinadamente entre el Capital y el Estado, genera un distanciamiento en la manera con la cual las “audiencias occidentales” perciben la guerra; *lo real* de ésta, lo innombrable, sus consecuencias físicas en los cuerpos de las víctimas quedan así escindidas, escondidas, alejadas de la percepción cotidiana de aquellos en nombre de quienes estas guerras se pelean. “Imágenes incapaces de representar la muerte”, sentencia la voz en off superpuesta a una imagen de una representación 3D de una cadena de montaje.

En ese sentido, no debería extrañarnos precisamente que la estrategia del Estado Islámico sea “llevar la guerra a la casa de los infieles” filmando ejecuciones y decapitaciones en cámara lenta y con un diseño sonoro épico, similar al de las publicidades de cerveza transmitidas en el entretiempo de los partidos de la Champions League. Un ejemplo de esto es *Flames of War II: Until the Final Hour* (2014), largometraje realizado por *al-Hayāt Media Center*, la productora audiovisual oficial del grupo terrorista, considerado su trabajo más brutal hasta el día de la fecha y parte de mi base de datos, en un archivo llamado, de manera enigmática; *flames2016.mp4*. Haber estudiado esta película no ha sido una experiencia agradable, y no solamente por los actos (decapitaciones, fusilamientos, etc.) que las imágenes muestran. Encarar la vida con entusiasmo se torna bastante más difícil luego de haber visto *Flames of War II*.

Y no solamente por la reacción fisiológica de asco y repugnancia que dichas imágenes generan, sino por las conclusiones que uno saca sobre el régimen económico-político del cual el Estado Islámico es producto y el rol que las películas pueden llegar a ocupar en él. Aún así es relevante confrontar estas escenas y no por un necio *optimismo de la voluntad* sino porque es fundamental el análisis político de dichas imágenes y su contextualización socio-histórica a la hora de pensar nuestra praxis cinematográfica: este texto está siendo escrito por alguien que quiere aprender a hacer películas. Recordemos el axioma fundamental de la praxis farockiana: “¿Por qué, de qué manera y cómo es que la producción de imágenes participa de la destrucción de los seres humanos?”.

En un primer visionado, lo que más llama la atención no es la violencia mostrada sino lo mal articulada que está la narración. El guión carece de un sentido narrativo estructural mínimamente coherente; como si en la desorganización de los elementos de la historia se manifestase la imposibilidad del propio grupo terrorista para articular una visión coherente del mundo. La composición del plano pareciera estar concebida desde el grado cero de la narración, como si el único objetivo del camarógrafo fuese el de dejar sentado algo: *ahí disparó, ahí levantó su rifle, ahora están caminando, ahora sostiene el estandarte con la bandera que se menea al viento*. El sonido tiene como único objetivo el impacto inmediato, repite sus recursos *ad absurdum*, como si se estuviese concibiendo sesenta videominutos por separado y no un largometraje de una hora. En cierto sentido, podríamos decir que *Flames of War II* se toma muy

en serio todo aquello que Zack Snyder (*300* (2006), *Batman vs Superman* (2016)- hubiera querido hacer en alguna de sus películas pero no se animó (aún).

El guión consiste en una arenga de cuarenta y cinco minutos, que articula escenas de la vida cotidiana yihadista, batallas y soldados predicando a cámara, con placas negras o sobreimpresas con frases motivacionales inspiradas en el Corán y amenazas a Estados Unidos; todo el relato tiene como objetivo crear un clímax para representar, en el último acto, las decapitaciones escenificadas (un procedimiento que nos remonta al cine pornográfico y las escenas finales en las que el actor eyacula). La decapitación es el único momento en el cual el plano adopta una postura espectacular: plano detalle de un cuchillo en una mano en el cual se sobreimprime una cita de Mahoma, plano detalle del cuchillo escribiendo en la arena, plano detalle de los ojos del verdugo,

los condenados arrodillados en fila sobre los cuales se superimponen citas sobre la yihad y los infieles, etc. La escena, procesada con un tono azulado parecido al de algunos filtros de Instagram, nos acerca cuidadosamente hacia el momento de la decapitación; el cuchillo se acerca a la yugular, corte a negro, frase del Corán, vuelve la toma y el cuchillo se apoya en la piel, plano detalle de las botas del verdugo, y, por fin, la *decapitación-eyaculación*. El procesamiento azul de la imagen tiene el objetivo deliberado de acentuar el contraste entre el tono general de la escena y el rojo altamente saturado de la sangre y las entrañas de los condenados que progresivamente cubren la imagen. La escena de la decapitación dura cuatro minutos; los primeros cuarenta segundos logran involucrar de alguna manera al espectador. Luego de la primera decapitación, le sucede una verdadera orgía de sangre en la que al menos siete personas son

asesinadas: el recurso acá también es explotado de manera infantil hasta agotar su impacto, como si un director amateur nos estuviese diciendo *¡mirá, mirá como moví la cámara acá!* La escena culmina con un plano en cámara lenta de cuatro cabezas rodando en el piso del desierto. A esta le siguen dos escenas casi idénticas en su estructura interna: en una prenden fuego a un soldado; en otra, fusilan en una fosa común a tres personas con uniformes del ejército del gobierno de Assad: tres finales distintos, puestos uno después del otro. Uno se ve tentado a creer que, al igual que en una película porno, la imbecilidad del guión es deliberada. Como si la idea de crear una narración coherente de principio a fin hubiese sido abandonada y reemplazada por un espectáculo siniestro cuyo único objetivo es el de estimular físicamente, a través del asco y la excitación, los sentidos del usuario; como una línea de cocaína o una notificación de Facebook.

En un cortometraje difundido por el grupo yihadista, cuyo nombre desconozco ya que el archivo al que accedí posee el aún más enigmático nombre "2014_Camp_Speicher_Massacre_Footage-1.mp4", un soldado se mantiene firmemente parado sosteniendo una bandera del grupo mientras sus compañeros masacran aproximadamente a cincuenta civiles apilados en una fosa común. Llama la atención el porte con el cual el soldado que sostiene la bandera realiza su tarea, quieto, aprobando efusivamente con los gestos de su cara aquello que está aconteciendo a metros de él. ¿Por qué hace eso? Evidentemente, su accionar poco colabora con la tarea a la cual se han abocado sus compañeros. Sin embargo, la ejecuta como si estuviese realizando un acto vital para la existencia misma del grupo, con una actitud muy similar a la que se prestan aquellos enfocados en sacarse una *selfie-testimonio* de algún evento o lugar.

Acá... haciendo la yihad, probablemente sería el pie de foto que éste escribiría en su Instagram.

Este cortometraje, evidentemente filmado con un celular y sin manipulación alguna de la puesta en escena, constituye una experiencia mucho más desagradable que cualquiera de las escenificaciones grandilocuentes de *Flames of War II*. El carácter crudo (raw) del registro junto a la puesta de cámara casual, casi desentendida, parecieran develar una desagradable verdad sobre la imagen-dato; el fusil apunta, las balas penetran en el cráneo de los condenados, éstos se agitan ante la presión proveniente del proyectil y listo: esas cosas inmóviles que yacen ahí ya no son seres humanos. Es como si la imagen-dato, al capturar e interpretar la muerte humana y transformarla en código binario, la volviese una cosa espantosamente banal... tal y como se le presenta a los ojos de los misiles teledirigidos de la película de Farocki.

El espanto absoluto descansa en mi disco duro, invisible a menos que yo lo invoque con el mouse. Inspirado por uno de los ejercicios propuestos por Goldsmith, me levanto a la madrugada, prendo la computadora, tomo el archivo "2014_Camp_Speicher_Massacre_Footage-1.mp4" y le cambio su extensión .mp4 por una .txt. ¿Qué sucede al abrirlo en un bloc de notas? Un código gigante, kilómetros de palabras ante mis ojos:

ftypmp42isommp42mdatL;€ À €
€e^€@&(yÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ!
À^açâ\$ÃÍTp<^aç|... † ¾¹←—
Đ"õgjÖhç ‡ ±üi,Vμú3ú`Óã0
`Ø{œð<&ó%^ĐæhaV±ÁÍ>""ñò°=gä`ü1Ù
<Äô9ŽμFHð<÷¼ZY3ÀÀ• € ~»Ñ€
% çÕFàÖÒÌ´ÆIø%Í¶ðÖå¿\$+Æ×Đìq}
àĩ^dnúd,%_ 5ÅCÀ@q½□Í'&\$'ªÅóïÛ€"
à¶ú°p<ÇîyŽ0,šdVL % ã,>`ój"\$æ—
ZnĐR % ÆÑf®ÖšDž02□Æòtôß,Q\
çó~~GáQ¹ñ^M>ð0V,,,,\$f(\$
€àœÿÊ©üïJ&ñ'œéälêÙ[~"?"ª^½î

Así comienza. ¿Cómo se llega de esta secuencia de símbolos al horror absoluto? Al ver el código puro me dan ganas de manipularlo, de cambiar el destino de esas personas. Entro en el bloc de notas y agrego una estrofa de *Suzanne* de Leonard Cohen:

fE!À^açâ\$ĂÍTp<^aç|... † ¾¹<—D"ögjÖhç ‡ ±üi,Vμú3ú`Óã0
`Ø{œð<&ó%ˆÐæhaV±ÁÍ›""ñò°=gä`ü1Ù<Äô9ŽμFHð<÷¼ZY3ÀÀ· €
□~»Ñ€ % çÕFàÖÒÌ´Ælø%Í¶ðÖâ¿\$+CE×Dìq}
äi`dnúd,%_ 5ÁCÀ@q½:□Í&\$ˆaÁóIÜ€"à¶ú°p<ÇîyŽ0,šdVL % ã,>/
"ó¡"Šæ—ZnÐR%CEÑf®ÖšDŽ02□CEòtôβ,Q\çó□□~GáQ'ñ^M>ð0V,,,,,\$f(\$
€àœÿÊ©üiJ&ñ'óéälêÙ[~"?"^½î
-ÓŽN`JWÀ4ÃvsÖä£™Hjúú@ââ@β]é[À^bÇj2³p/ðAAð%ò/
!□Öêø]¹I5μã½¥,Â°\$,□³ÀéBZÄÀ—Ç<E,□XQ,ãÜíð%P,,)
BÓÜ]ˆ^ % ã¥"Ü)ybìf|(oS¶lβ€8ˆf¥³Ía_`E·ÈH£Ü¥,¡BÝLàÆjàiμcìø—
çozNow, Suzanne takes your hand and she leads you to the river
She's wearing rags and feathers from Salvation Army counters
And the sun pours down like honey on our lady of the harbor
And she shows you where to look among the garbage and the flowers
There are heroes in the seaweed, there are children in the morning
They are leaning out for love and they will lean that way forever
While Suzanne holds her mirror
Ahora Suzanne te toma de la mano y te conduce hacia el río
Lleva pieles y harapos de los almacenes del Ejercito de Salvacion
Y el sol cae como la miel sobre nuestra dama de la bahía
Y te muestra dónde has de mirar entre la basura y las flores
Hay héroes entre las algas, hay niños en la mañana
que se tienden hacia el amor y lo harán así por siempre
mientras Suzanne sostenga el espejo.Üg3çp8&iAð: ëÜ'ˆ`Ê0âα
¿Ø,:X|±f_ãn(\$²ÀJØ*—x`b^ò...
Ñ`bÔD"L`·4¿øÇ,,iÊn·^`IRš!iÑËq5%+ÑZëqàÇñ^:°YÄ%BDX('d°æ>™!zZ~:
\\4ôÄð3l"ázóÀ ‡ 9Rj:¿àm©bp2Z,lÔið0...f□Gü9!□Ášñ3<4CO,
®.³ä*~Æ öÜ1;Oqt©ÒÂp,ð2ÀÀGà¶0Jd¾[xs÷¿\$!
·WœÂ"@^AZ^Ú¾¿¿i Ø ÍNâ~"Ô|¥^"äÜ×çLê1À'ôV÷šY/âP´xÕ-
füz;üNCE4<ËÂ□pBSÄöαø\$†äp6äÉESâuè□Æíμ:g R_ò>!nËÿ \$,"Di¾α
3t|vÂSœNÖ^ Ðz°e·À8Hfôi



Lo guardo y le devuelvo la extensión .mp4. Lo reproduzco y el VLC se clava. Ya no es un registro audiovisual de un genocidio. Es otra cosa. La muerte ha sido disipada, ahogada en una secuencia arbitraria de símbolos. Entre medio, una de las estrofas de amor más hermosas que se hayan escrito. Entro en el .txt de vuelta, la quito; el horror ha vuelto.

3.2 VIDA COTIDIANA DE UNA CIUDAD AGITADA POR LA POLÍTICA

Otro material que tuvo un origen externo al de las redes sociales es el material extraído del Centro de Conservación y Documentación de la Universidad Nacional de Córdoba. Aquí entra en juego una dinámica entre bases de datos interesantísima debido a que fueron los únicos archivos de video para los cuales he tenido que moverme físicamente para conseguirlos. Este proceso de investigación en la base de datos estatal fue muy intermitente, debido a restricciones horarias del espacio y a vaivenes de mi vida personal. Durante estos encuentros, un total de diez, me sentaba en la computadora disponible y tipeaba términos de búsqueda con los que el software interno del archivo asistía mi pesquisa. En un principio la tarea parecía no tener demasiado sentido, un desperdicio

de tiempo y energía. ¿Qué buscaba exactamente? No lo sabía, apenas una intuición guiaba mi trabajo: quería experimentar el archivo del CDA con la misma impronta de *flaneur* online con la que recorría la Internet. La organización del material es, al igual que la de mi *Museo Sirio*, también muy peculiar y caótica, anárquica, lo cual hacía aún más excitante mi experiencia de visionado. A veces, por ejemplo, buscando un término como *Vida cotidiana* me encontraba que los resultados que el algoritmo del software interno del CDA me sugería se encontraba en una sección de archivos (mi preferida) destinada a las cintas que habían sido digitalizadas pero que no habían sido recortadas aún. Es decir, que el fragmento de treinta segundos que el software me sugería se encontraba adentro de un archivo de extensión .AVI de dos horas de duración. Estos momentos, lejos de anularme y afantasmarme, fueron mis preferidos debido a que

me permitían recorrer con el mouse la línea de tiempo de estas cintas que albergaban material de lo más variado. Así, en un visionado podía encontrar imágenes de actos estatales del gobierno de Frondizi, cenas de fin de año de la UNC de fecha no indicada filmadas por el Canal Universitario, reuniones sindicales, un domingo en la pileta municipal, ominosos y recurrentes informes sobre el problema inflacionario, material extranjero; Nixon visita China, tratado de paz en la guerra civil angoleña, conflictos raciales en Estados Unidos, etc.

Fue durante uno de estos recorridos anárquicos que encontré las imágenes de la ciudad de Córdoba presentes en el corte final, fechadas en el año 1969. En una primera instancia, lo que más despertó mi interés fue su carácter explorativo, la curiosidad de aquel camarógrafo anónimo de Canal 10. La cámara escudriña con genuino interés los flujos, las

circulaciones del centro de la ciudad. Con un blanco y negro altamente contrastado, las imágenes obtenían una suerte de aura elegíaca muy particular para alguien nacido y criado en esta ciudad, una soledad y un desamparo difíciles de describir, esos momentos particulares de ese tiempo-espacio específico que habían sido olvidados para siempre y que una etiqueta histórica, un tag aplicado en el algoritmo de búsqueda como “la vida cotidiana de la Córdoba del Cordobazo” no se acerca ni remotamente a capturar. Como afirma Hilary, el personaje de la novela *Austerlitz* del escritor alemán W. G. Sebald,²⁰ al describir la batalla de Austerlitz ocurrida el 2 de diciembre de 1805 “no quedaba otro remedio que resumir todo aquello de lo que no se sabía nada con la ridícula frase «la batalla oscilaba de un lado a otro» u otra igualmente inepta e inútil.

[20] SEBALD, W. G. *Austerlitz* Barcelona, 2001. Anagrama

Todos nosotros, incluso los que creemos haber prestado atención a lo más mínimo, recurrimos sólo a decorados que se han utilizado con harta frecuencia en la escena. Tratamos de presentar la realidad, pero, cuanto más nos esforzamos, tanto más se nos impone lo que siempre se ha visto en el teatro histórico: el tambor caído, el soldado de infantería que apuñala a otro, el ojo desorbitado de un caballo, el invulnerable emperador, rodeado de sus generales, en medio del fragor congelado de la batalla". Fósiles; caras, movimiento, agitación, carteles, edificios que fueron transformados en haluros de plata que fueron transformados en código binario y almacenados junto a dos horas más de residuos, uno detrás del otro sin criterio alguno, como esos bancos naturales que albergan polímeros de varias edades geológicas distintas y que los científicos intentan discernir y discriminar.

3.3 CURIOSITY, EL EXPLORADOR SOLITARIO

Curiosity, la sonda de la NASA que recorre la superficie de Marte, posee 17 cámaras. Al 10/08/20, su base de datos de acceso público posee trescientos sesenta y cuatro mil novecientos siete archivos de imágenes en RAW. Si en su interfaz gráfica decidiéramos ver cincuenta archivos a la vez, el recorrido poseería siete mil doscientas noventa y nueve páginas. Si quisiéramos en cambio ver cien archivos a la vez, el recorrido tendría tres mil seiscientas cincuenta páginas. Los algoritmos de búsqueda de esta base de datos nos brindan la posibilidad de filtrar nuestra experiencia de diversas maneras: elegir cámara, fecha, tamaño, cualidades químicas de los objetos representados, nos permite acceder a la información con diversas calidades y procesamientos (*Full Data Product, Subframe Data*

Product, Enhanced Data Product, etc.) y nos ofrece una experiencia de búsqueda partida en dos: la búsqueda más elemental, tal y como la acabo de describir y una búsqueda avanzada, con filtros más complejos diseñados de forma específica para facilitar la experiencia de astrónomos¹⁸ y químicos.

Recorrer esta base de datos también fue una experiencia muy particular e interesante. En un primer momento, como siempre, la sensación es de vastedad y sinsentido y reflejos pre-rationales guiaron mi accionar: el impulso farockiano de reinstaurar la dimensión socio-cultural de imágenes operativas, de atraerlas al cine y resignificarlas. En este caso, y a pesar del misterio intrínseco otorgado por el paisaje marciano y la escena de un robot recorriéndolo en soledad, la marcha cognitiva a lo largo del catálogo fue ardua, provista de todo tipo de rispideces. La interfaz gráfica en general posee un funcionamiento más bien contraintuitivo, no

pensado para el paseo diletante de un “artista” ni mucho menos para la rápida y cómoda captación y descarga de archivos. La variedad de relaciones de aspecto, tamaños y calidad de los datos llega al paroxismo. Muchos archivos ni siquiera respetan la lógica rectangular de una pantalla, la reconstrucción de los mismos nos deja con formas geométricas extrañas, más cercanas al mapeo geográfico que al arte de producción y reproducción de imágenes rectangulares.



Imagen 1 Archivo en RAW extraído de la base de datos de Curiosity

Sin embargo, y tal y como lo he indicado previamente, pareciera haber una dimensión inaprensible, un misterio oculto en todos y cada unos de los archivos registrados por Curiosity. Es como si el motivo cinematográfico que Alexander Kluge (2014) en su *120 historias del cine*²¹ vio al divisar las sombras que el movimiento de un árbol hacía en el patio de un estudio de televisión, es como si ese impulso que los primeros humanos registraron en las paredes de las cuevas de Chauvet se resistiera a morir del todo, se resistiera a verse subsumido en las aguas frías de las observaciones y las cuantificaciones inhumanas de Curiosity. Superficies, texturas, elevaciones, luces y sombras de ese enigma llamado Marte, fósiles detrás de los cuales se esconden los misterios más grandes de nuestra vida en el Universo: una base de datos así no podía faltar en mi homenaje a Philip H. Gosse.

[21] KLUGE, Alexander *120 historias del cine* Buenos Aires, 2014. Caja Negra

3.4 ESTA PERSONA NO EXISTE

This person does not exist es una Red Generativa Antagónica (GAN, por sus siglas en inglés) dedicada a la creación automática de rostros humanos. Luego de mapear una base de datos interna de cientos de miles de ejemplares humanos, crea un rostro completamente nuevo sobre la base de cálculos y conclusiones probabilísticas. En palabras de sus autores²², “la arquitectura GAN basada en estilo (StyleGAN) produce resultados de última generación en modelado de imágenes generativo incondicional basado en datos”. Sus resultados, tal y como pueden ser observados en el cortometraje, son impresionantes y uno no puede evitar todo tipo de especulaciones de a dónde estará esta tecnología de acá a diez años y cómo impactará la

[22] KARRAS, Tero, LAINE, Samuli, AITTALA, Miika, HELLSTEN, Janne, LEHTINEN, Jaako y AILA, Timo *Analyzing and Improving the Image Quality of StyleGAN* Ithaca, 2019. Cornell University Press

producción y reproducción de películas. Tal y como se indica en el paper, la generación de imágenes puede ocurrir de forma automática pero también a partir de texto establecido por el usuario. Es decir, al igual que en las tecnologías previamente señaladas, estas herramientas podrían tener usos prácticos muy concretos para los realizadores cinematográficos. De la misma manera que con Reduct.Video podríamos montar una película dándole órdenes como por ejemplo “una escena con tomas de cinco segundos cada una, con dos planos generales y el resto de planos-contraplano”, lo mismo podríamos imaginarnos para la creación de personajes. Podríamos imaginarnos, por ejemplo, un software hipotético al cual le comandaríamos la creación de nuestro personaje principal, piel morena y rasgos latinos, de un metro ochenta de alto, etc. y el software crearía una ima-

-gen, una aproximación probabilística de nuestro personaje y nos “ahorraría” el proceso de casting y selección de actores. En este caso, y a diferencia de las bases de datos consultadas con anterioridad, las imágenes no poseen demasiado interés artístico más allá del logro científico. Las iluminaciones suelen ser poco contrastadas, con una luz dominante blanca que lo cubre todo, como si la gran mayoría de los ejemplos muestreados fuesen imágenes sacadas con flash, o fotos carnet. *This person does not exist* posee una página de internet en la que cualquiera puede acceder y ver un ejemplo. Cada vez que uno actualiza la página de inicio un nuevo rostro aparece. Aquí decidí entrar en la página y actualizarla varias veces seguidas, para ver patrones y regularidades en los resultados. Luego de varias actualizaciones, comencé a notar algo muy extraño.

Tal y como se puede ver en el cortometraje, muchas imágenes poseen fallas, como si en el resultado final se hubieran colado versiones previas o malogradas que la Inteligencia Artificial descartó. Estas aberraciones tienen entre sus precursores a los versos de Dante Alighieri en el Canto V²³ del Infierno de la Divina Comedia, cuando Dante y Virgilio se cruzan un demonio que es viento y tormenta de carne, huesos y almas, un pantano de viscosidades del cual Paolo y Francesca emergen para contar su historia de amor trágico, al igual que a las muestras del David de Michelangelo siendo progresivamente extraído de las piedras expuestas en la Galería de la Academia de Florencia e incluso a las reflexiones de Slavoj Zizek²⁴ en torno a la película *Alien Resurrection* (1997), cuando la Teniente Ripley se encuentra con las fallidas versiones previas de sí misma.

[23] ALIGHIERI, Dante *Divina Commedia* Milano, 1967. Einaudi

[24] ZIZEK, Slavoj “From Proto-Reality to the Act” en *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities* 5 2000

¿Qué significan esos fragmentos de piel sin forma, esa masa lovecraftiana que desestabiliza la realidad sobre la cual el espacio de la imagen se sostiene? La verdad que al momento no tenía una respuesta, y que ahora tampoco podría articular algo coherente. Lo cierto es que me encontraba en el terreno de los fósiles de Philip Henry Gosse, materia precaria, provisoria, superficies sugerentes y universos inacabados.

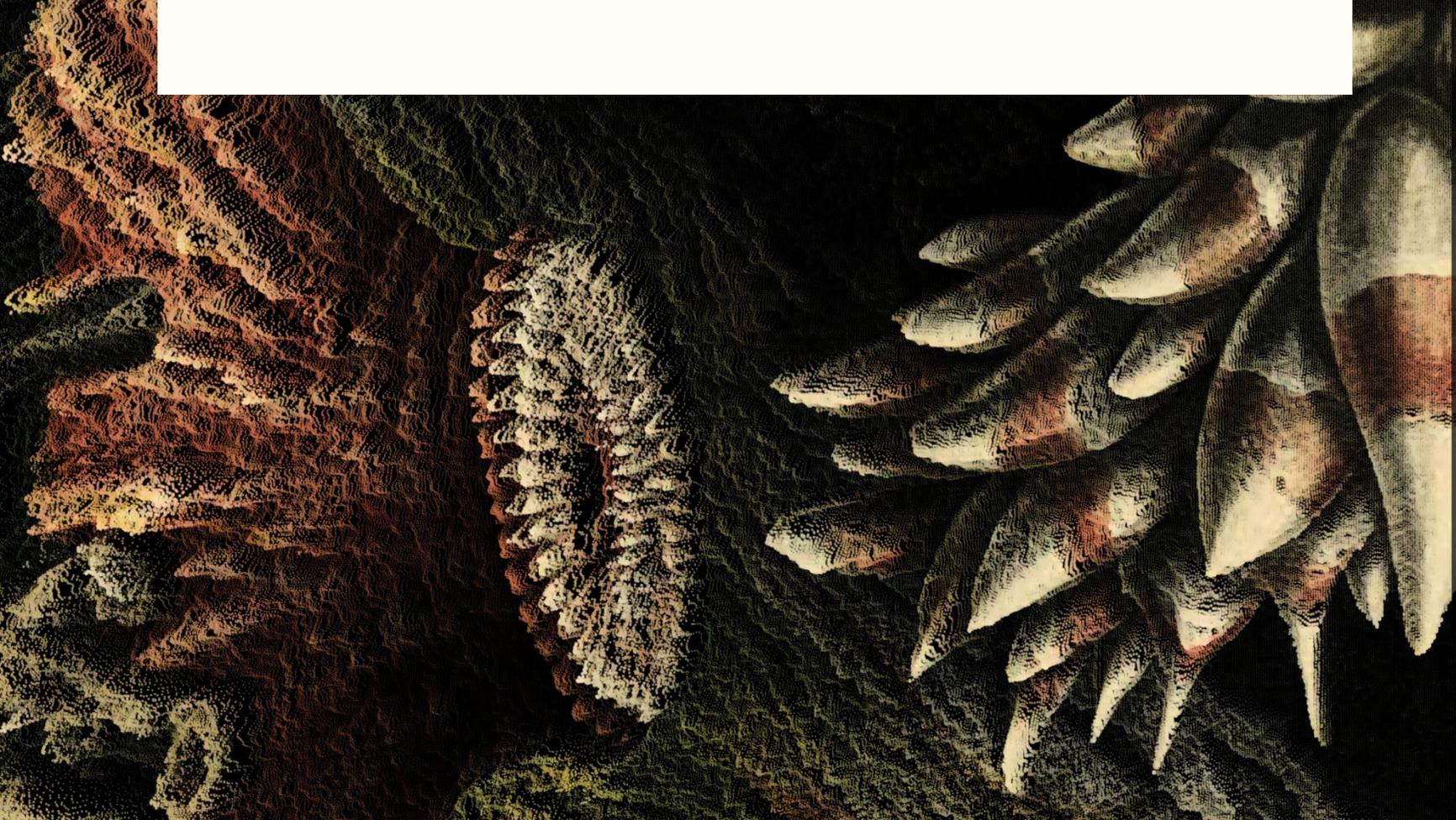


Imagen 2 Ejemplos de errores en *This person does not exist*

4 | MANOS A LA OBRA

El montaje temporal y la manipulación física de los archivos sucedieron de manera contemporánea a estos procesos de descubrimiento que he descrito. En esta etapa de la carpeta me enfocaré más en reflexionar en torno a mi trabajo propiamente dicho con los softwares de Premiere y After Effects. Quisiera apropiarme aquí de las categorías de montaje establecidas por Lev Manovich (2005) en su *Lenguaje de los nuevos medios*. Allí Manovich establece una distinción entre el montaje tal y como se lo entiende normalmente, es decir, en relación a la concatenación temporal de los planos y un montaje que él llama espacial destinado a la manipulación digital al interior del cuadro.

Tomando prestadas las categorías de compresión digital de archivos podemos pensar en un montaje intra-frame (espacial), destinado a la manipulación de la materialidad del píxel y otro montaje inter-frame (temporal), dedicado a la relación entre planos. Así podría establecer que el montaje temporal se corresponde al trabajo realizado en Adobe Premiere y el montaje espacial a lo realizado con After Effects.

4.1 MONTAJE ESPACIAL Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA MIRADA MAQUÍNICA

El desafío técnico más importante para un cineasta flarf es el de la consistencia y unidad de las cualidades técnicas y formales de su película. Tal y como he descrito, las diversas bases de datos consultadas poseían todo tipo de archivos con cualidades muy distintas entre sí. Desde los codecs y contenedores, pasando por las distintas resoluciones, contrastes, etc. Así, la pregunta sobre cómo construir una unidad entre tanto caos, cómo diferenciar la señal del ruido, emerge una vez más, esta vez como problema de índole realizativo. Para ello encontré una resolución que me permitió además darle un giro narrativo unificador. Esta solución es un software integrado a la interfaz gráfica de After Effects llamado Trapcode Suite. Esta suite de programas es de utilización profesio-

-nal en el medio y de alta complejidad técnica y alto uso de recursos computacionales, por lo que su utilización representó una gran dificultad realizativa debido a que no poseo un estudio de edición profesional de video, sino una computadora hogareña. Para que se tenga una dimensión, el exportado final en formato ProRes con profundidad de color 4:4:4 se demoró ocho días con la computadora inutilizada y prendida las veinticuatro horas.

Para la realización de *Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse* el programa que utilicé fue el Trapcode Form, perteneciente a la suite antes mencionada. Trapcode Form es básicamente un programa que crea un eje cartesiano tridimensional en el que ejecuta un sistema de partículas. Al iniciar el programa, se comienza con un cuadrado blanco básico y un número determinado de partículas con su respectivo tamaño, tal y como se demuestra aquí:

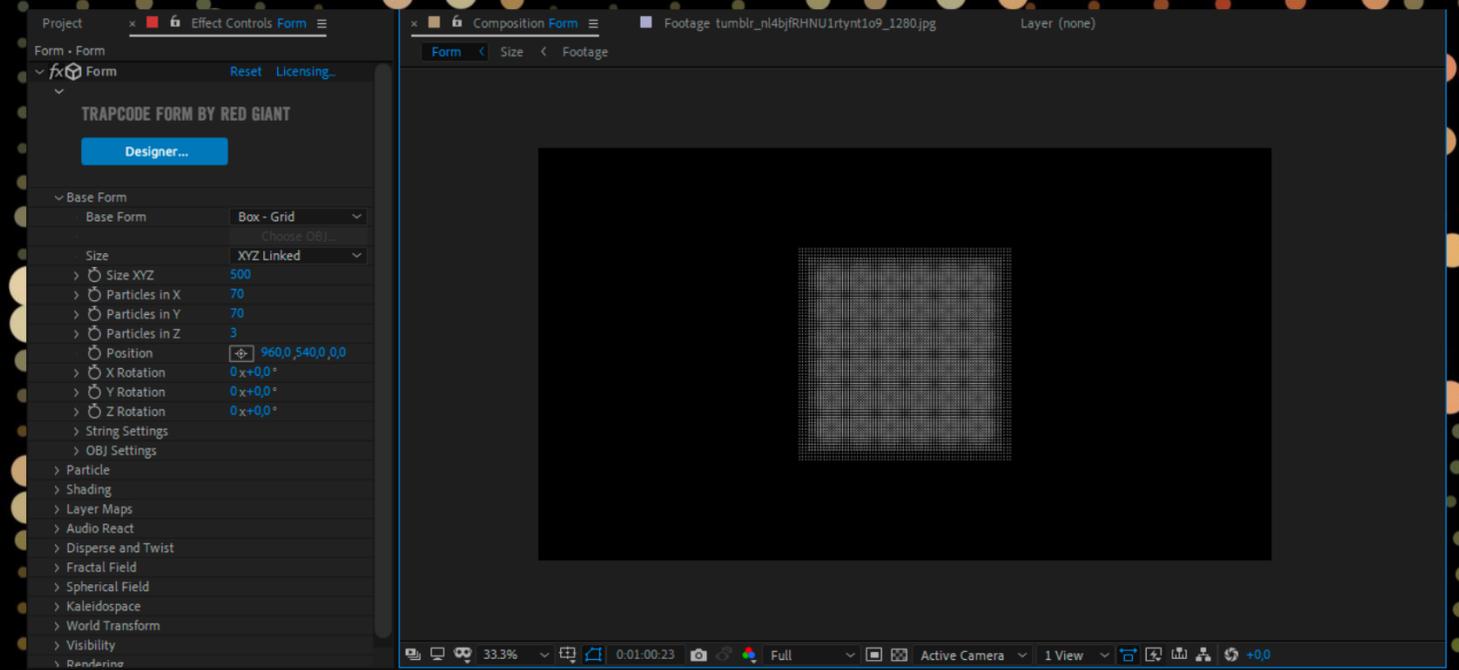


Imagen 3 Captura 1 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Las variables que se permite manipular son muchas, tanto en lo que respecta al tamaño y la forma de la partícula como a la forma de la base y los factores físicos que afectan el comportamiento de las mismas. Veamos, por ejemplo, un rectángulo con diez partículas de tamaño considerable en los ejes XY:

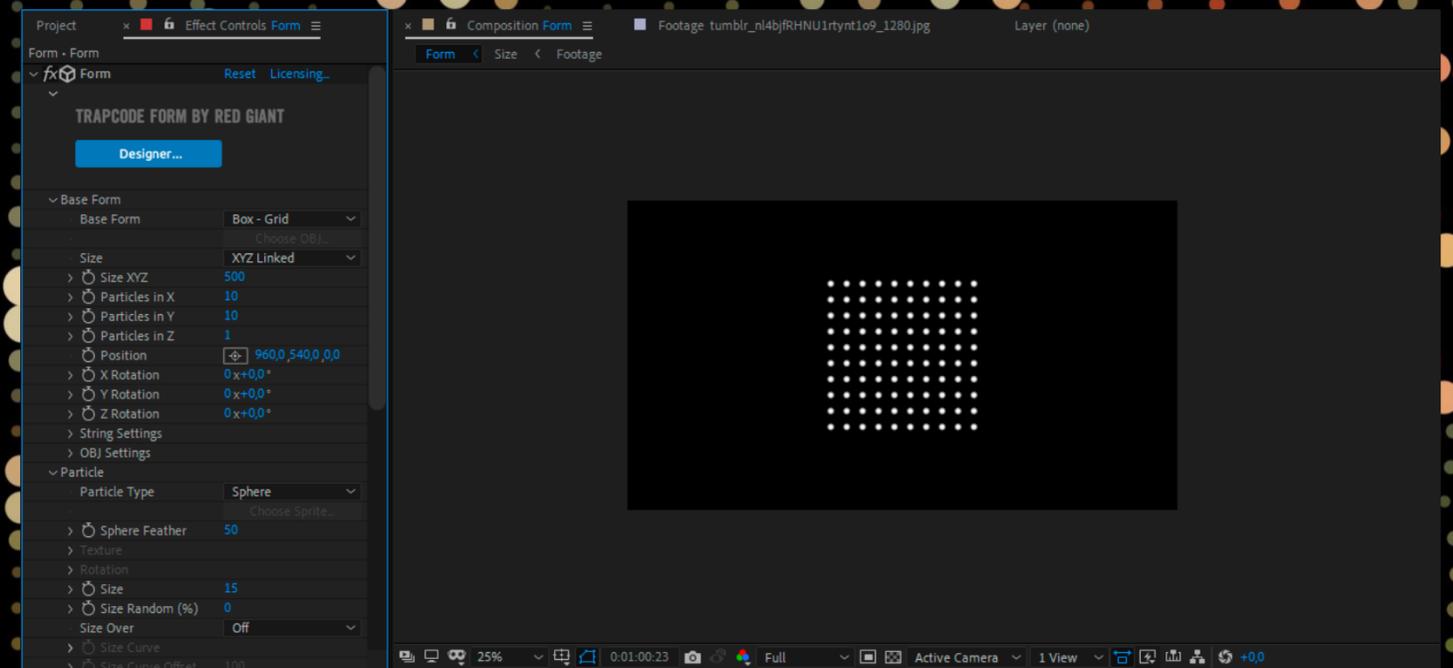


Imagen 4 Captura 2 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Cien partículas dispuestas en un cuadrado.
Manipulando por ejemplo la variable llamada *Twist*
podemos crear un helix:

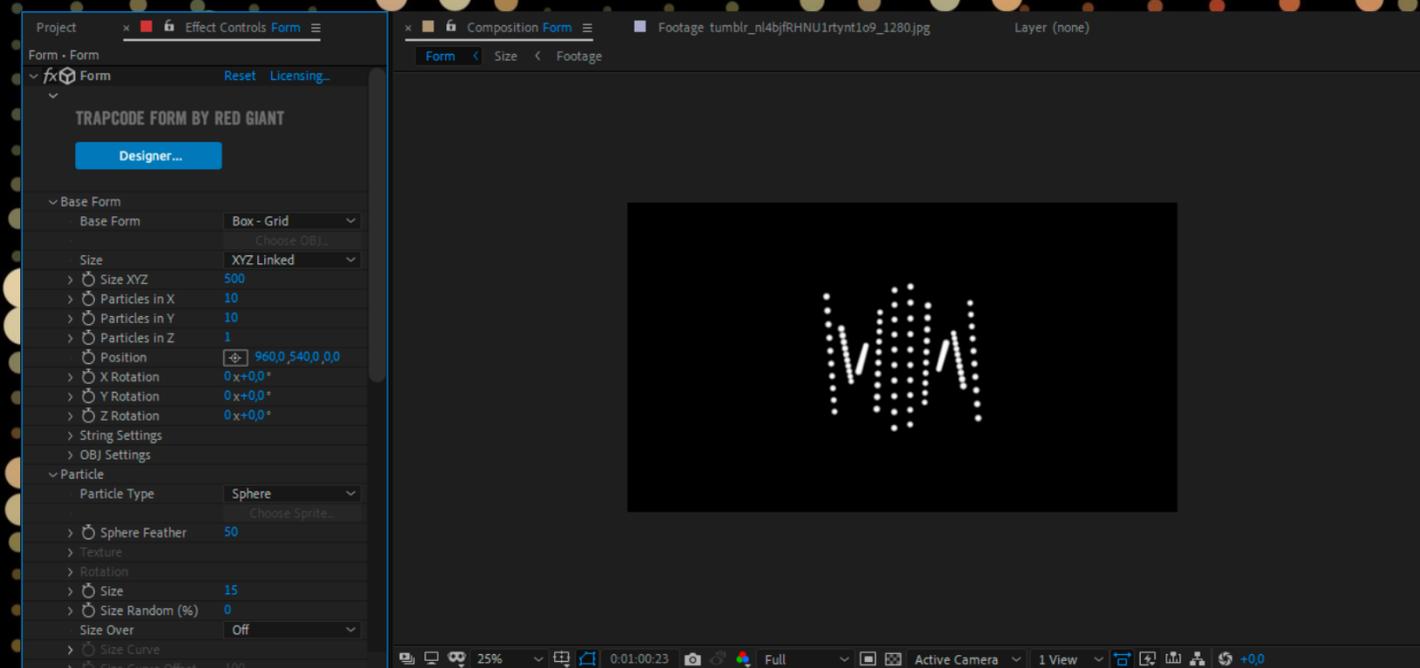


Imagen 5 Captura 3 de pantalla del plug-in Trapcode Form

O podemos cambiar la variable *Disperse* para dispersar la posición de cada partícula en el eje XYZ, como en el siguiente caso:

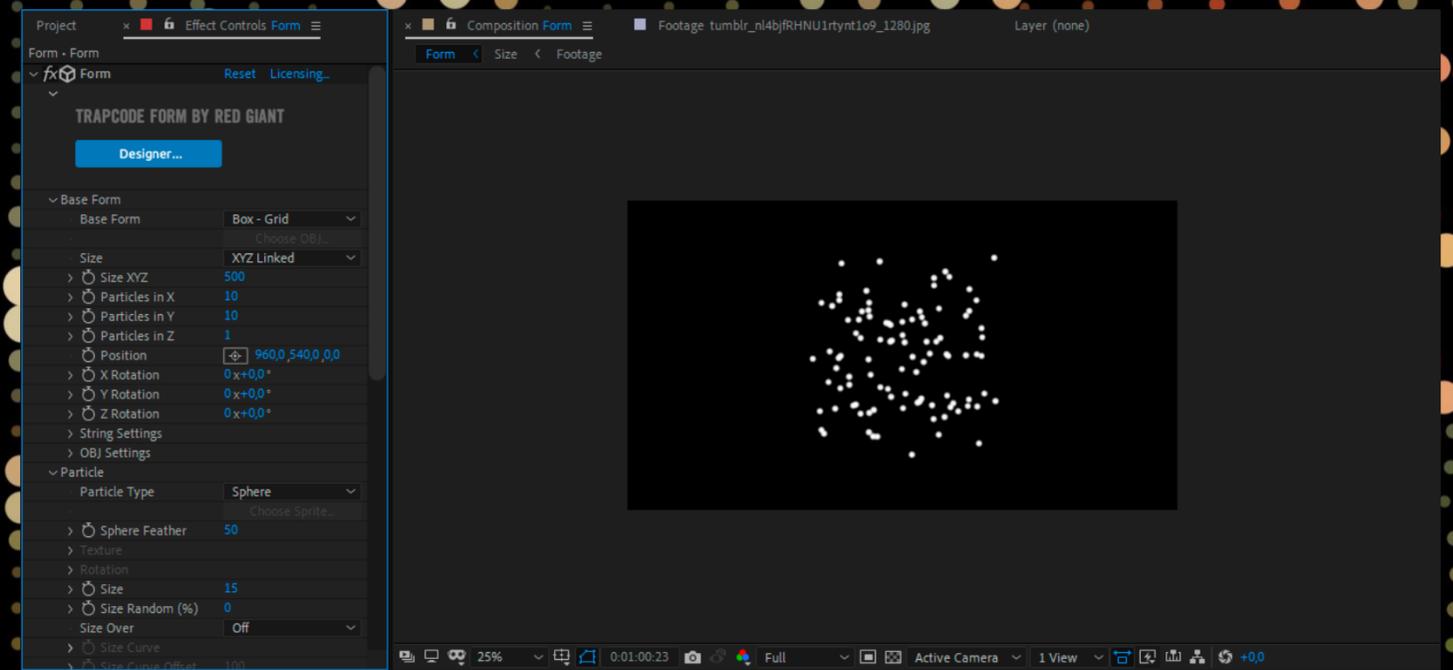


Imagen 6 Captura 4 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Dado que el programa nos permite manipular el tamaño de la base, si uno quisiera crear un rectángulo en vez de un cuadrado y ponerlo en una posición tal que ocupase la totalidad del cuadro, el resultado sería el siguiente:

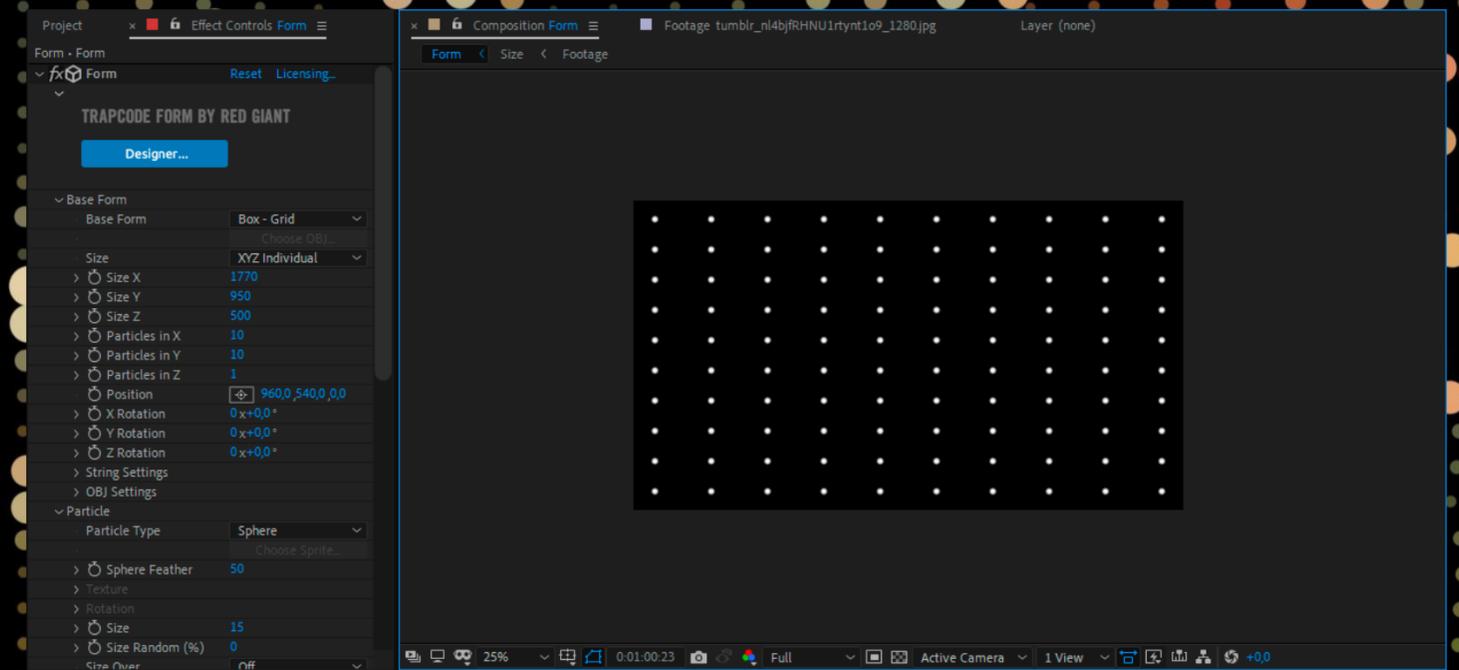


Imagen 7 Captura 5 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Ahora si aumentamos la cantidad de partículas y a la vez disminuimos su tamaño, podríamos ocupar una cantidad considerable del plano, tal y como en el ejemplo siguiente en el que pasamos de 10x10 partículas a 1250x1250:

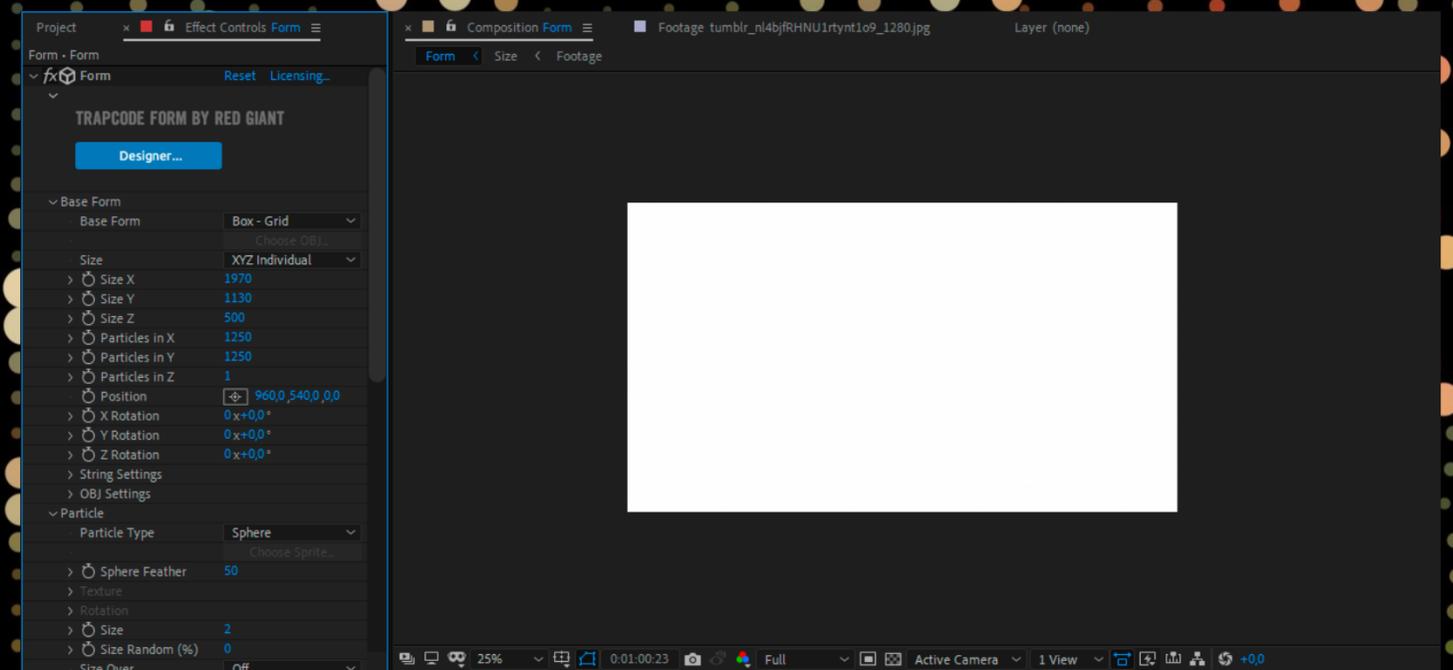


Imagen 8 Captura 6 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Hemos ocupado la totalidad del cuadro con partículas. Este tipo de recursos es el que se utiliza por ejemplo para crear nieve digital. Manipulando algunas variables podemos arribar sin mucha dificultad a un resultado como el siguiente:

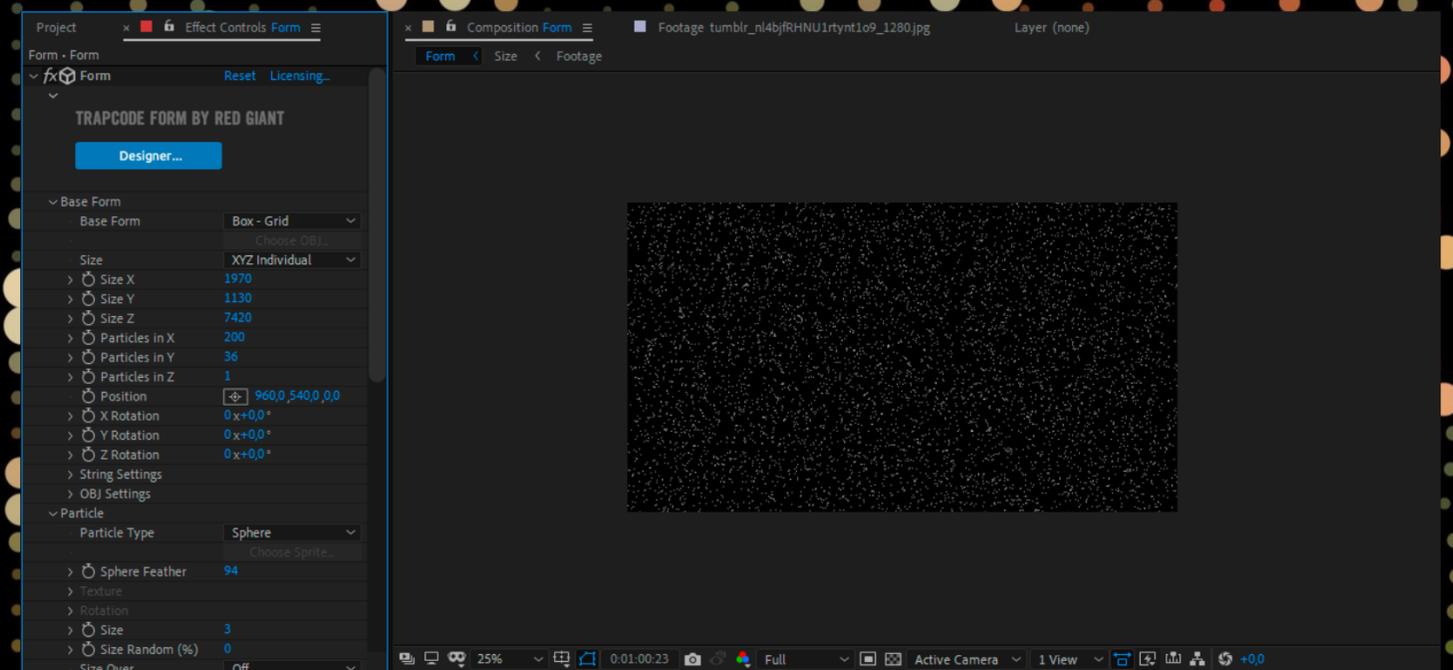


Imagen 9 Captura 7 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Direccionando las partículas hacia abajo, agregándole aleatoriedad en los movimientos de las mismas, Motion Blur, y desplegándolas en el tiempo en un una secuencia PNG con transparencia, tendríamos nuestra nieve. Pero eso no es lo que nos interesa en este caso. Volvamos, entonces, al rectángulo blanco de partículas.

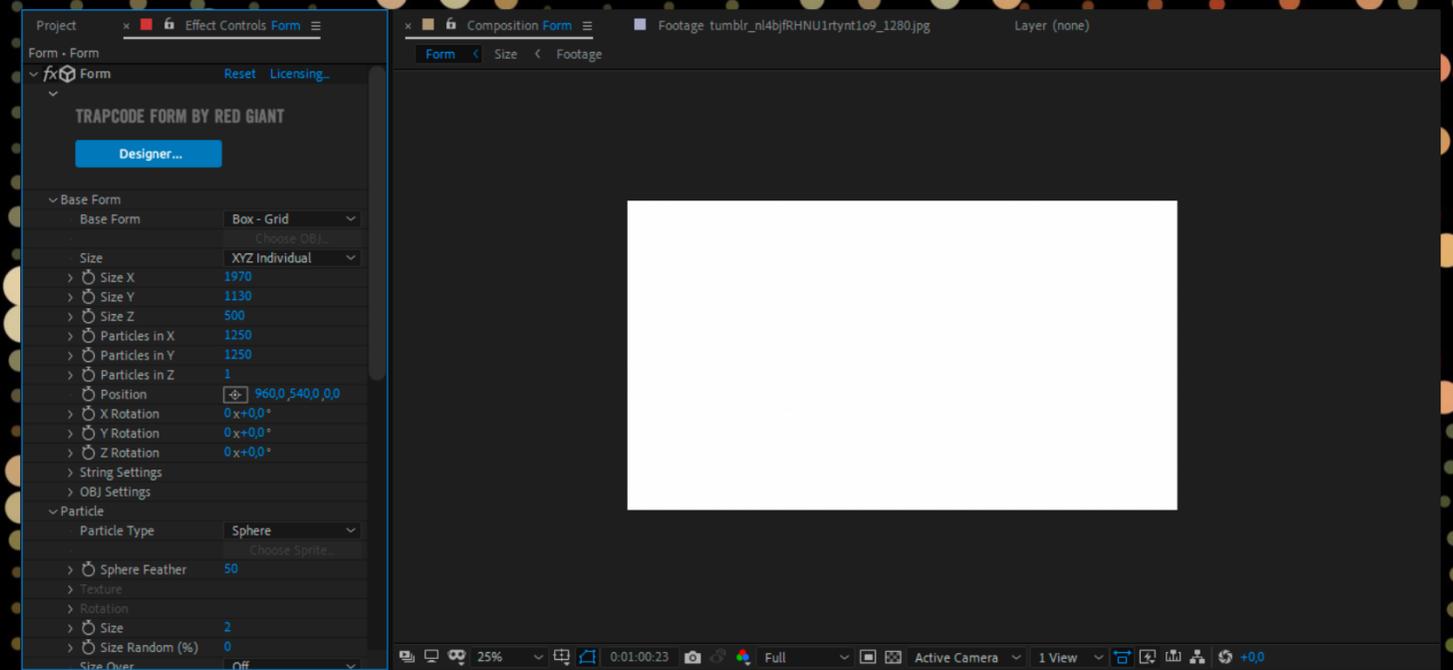


Imagen 10 Captura 8 de pantalla del plug-in Trapcode Form

El programa nos permite manipular otros tres valores que serán fundamentales de aquí en adelante: *Color*, *Displacement* y *Size*. *Color* se corresponde al color de las partículas. Es posible manipularlas todas juntas, como por ejemplo en este caso:

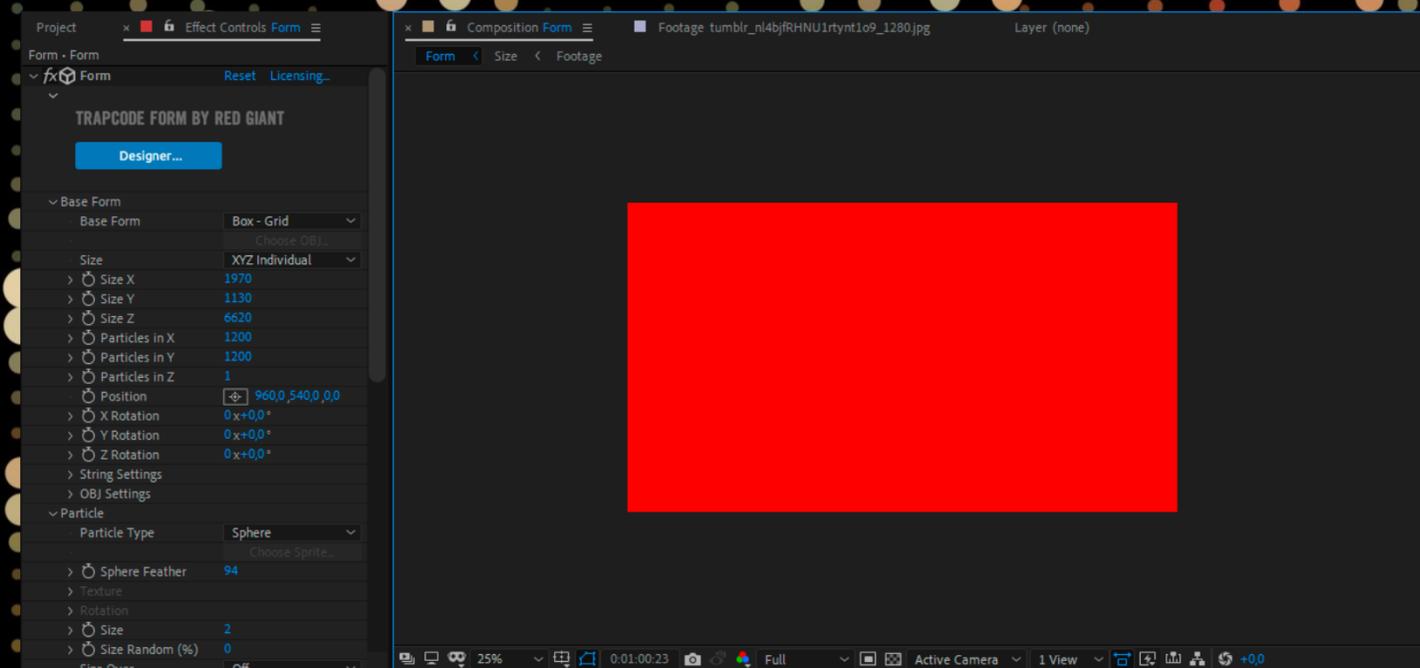


Imagen 11 Captura 9 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Pero, y aquí comienza la parte verdaderamente interesante, también nos permite utilizar un *Color Map*, es decir, un mapa de color tridimensional y, más importante de todo, temporal. Es decir, podemos utilizar un archivo de video como mapa tridimensional de color. Podemos utilizar, por ejemplo, un archivo .mp4 de la *Carta a Freddy Buache* (1982) de Jean-Luc Godard:

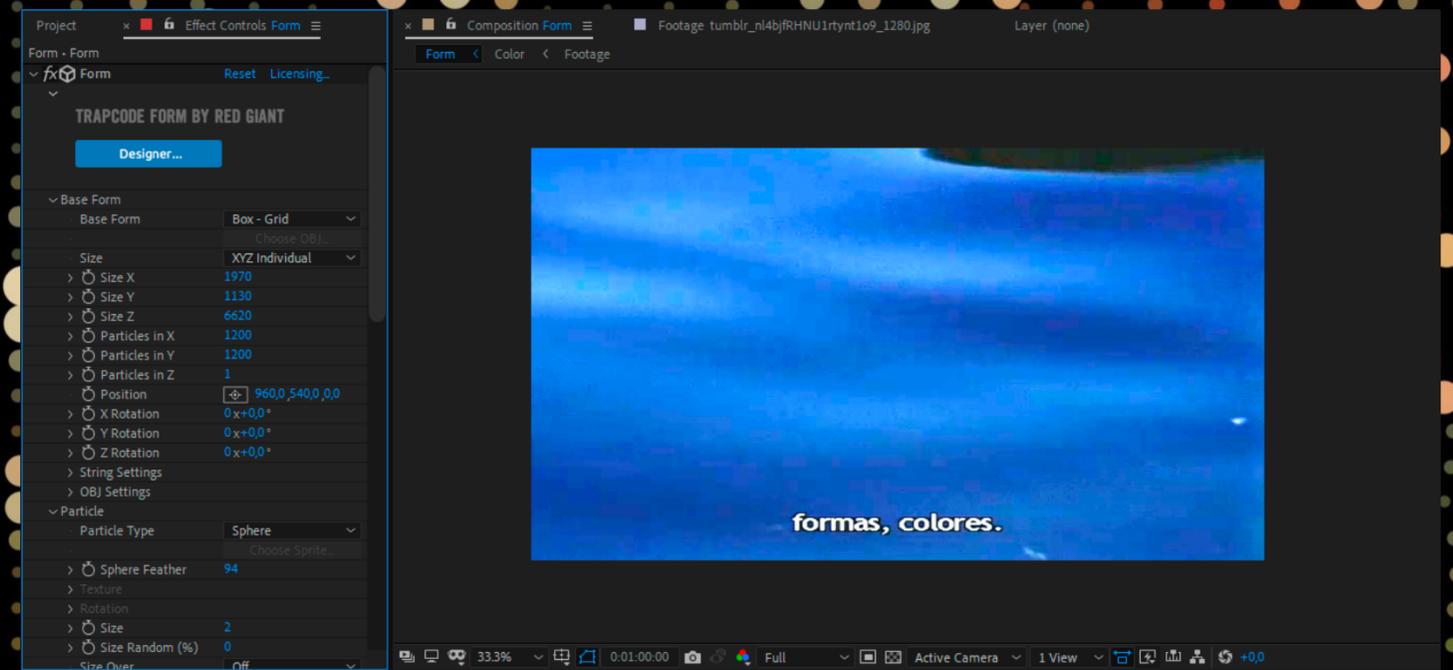


Imagen 12 Captura 10 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Displacement se refiere a la posición total del rectángulo en relación al eje XYZ. Al igual que con el color, el software nos permite manipular la posición individual de cada partícula, por lo que podemos utilizar un *Displacement Map* para ello. Así quedaría el corto de Godard con el *Displacement Map* aplicado:

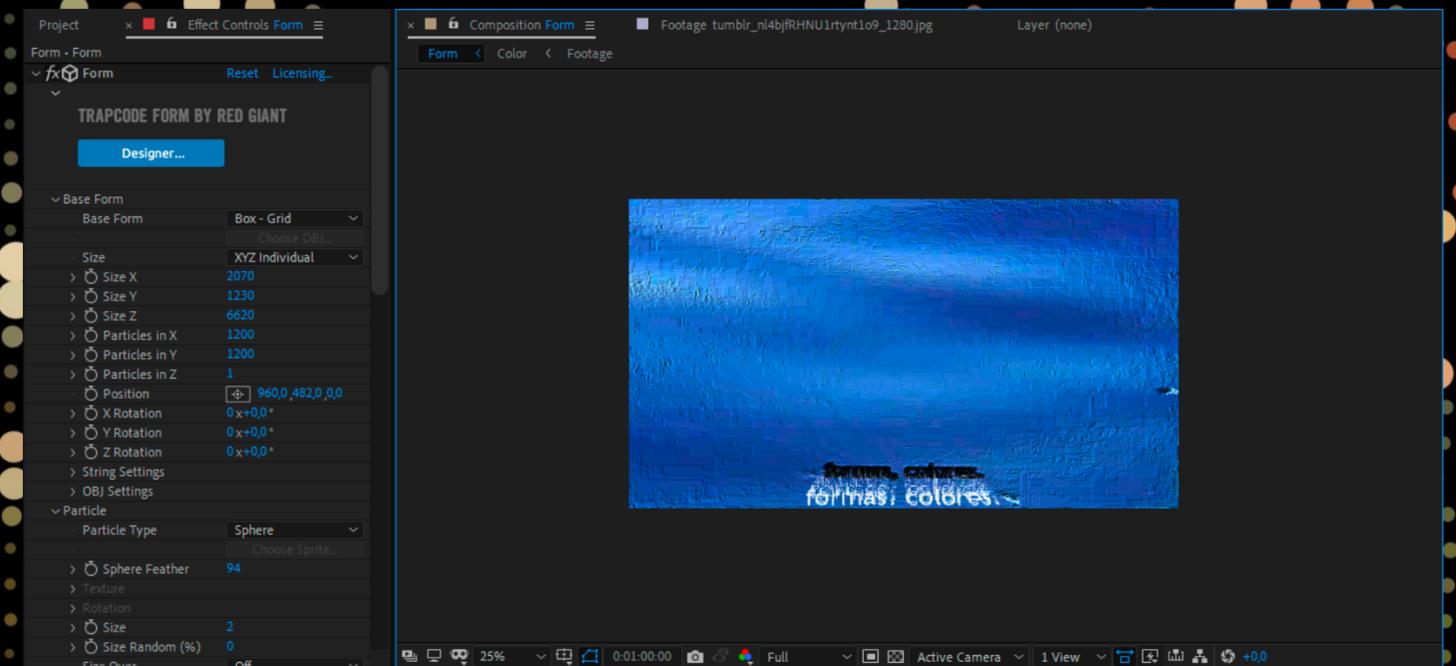


Imagen 13 Captura 11 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Lo mismo sucede con *Size*, que es la variable que adjudica el tamaño a cada partícula, o en su totalidad, o en particular utilizando un *Size Map*. Si aplicamos el mismo *Size Map* del cortometraje de Godard, la imagen final a la que arribamos es la siguiente:

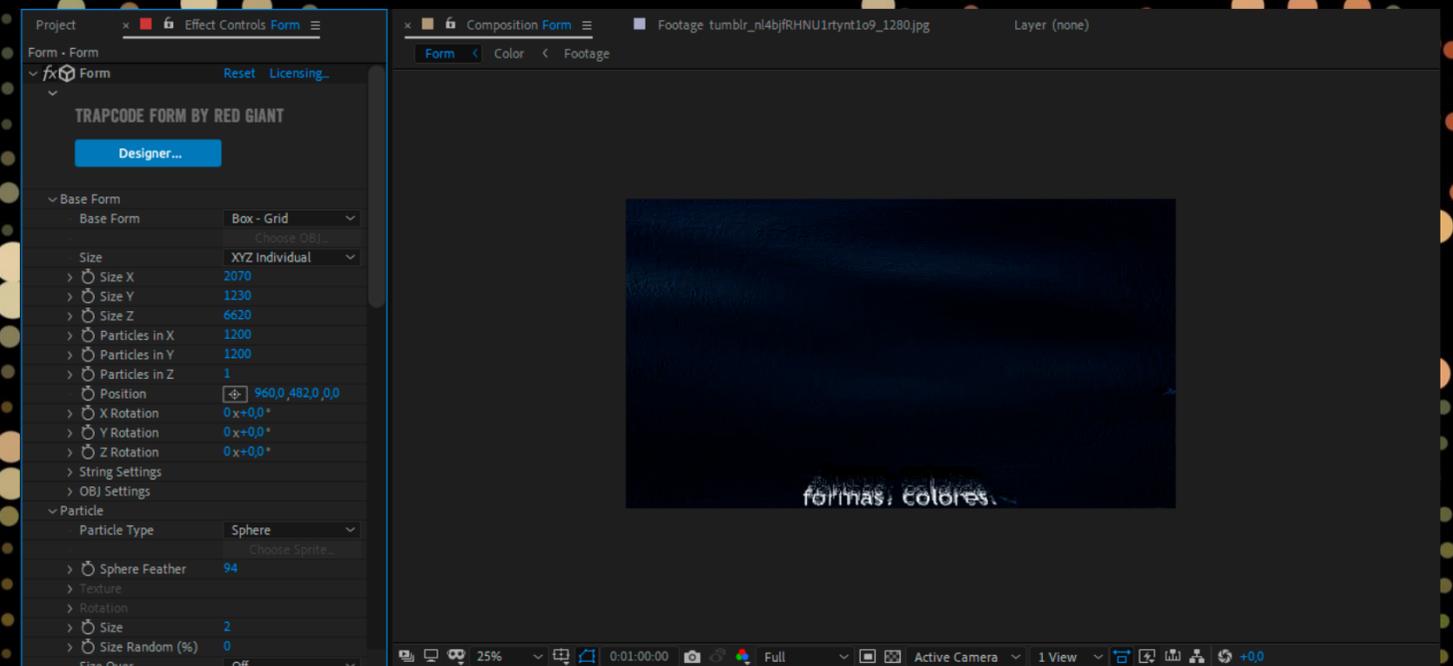


Imagen 14 Captura 12 de pantalla del plug-in Trapcode Form

Hemos transformado así una película de Godard en un mapa tridimensional de partículas que interactúan en una simulación física. Con este mapa tridimensional podemos hacer todo tipo de cosas. Podemos, por ejemplo, rotarlo ochenta y cinco grados, aumentar el valor de *Displacement*, aumentar su tamaño y crear una topología, un escenario tridimensional de olas:

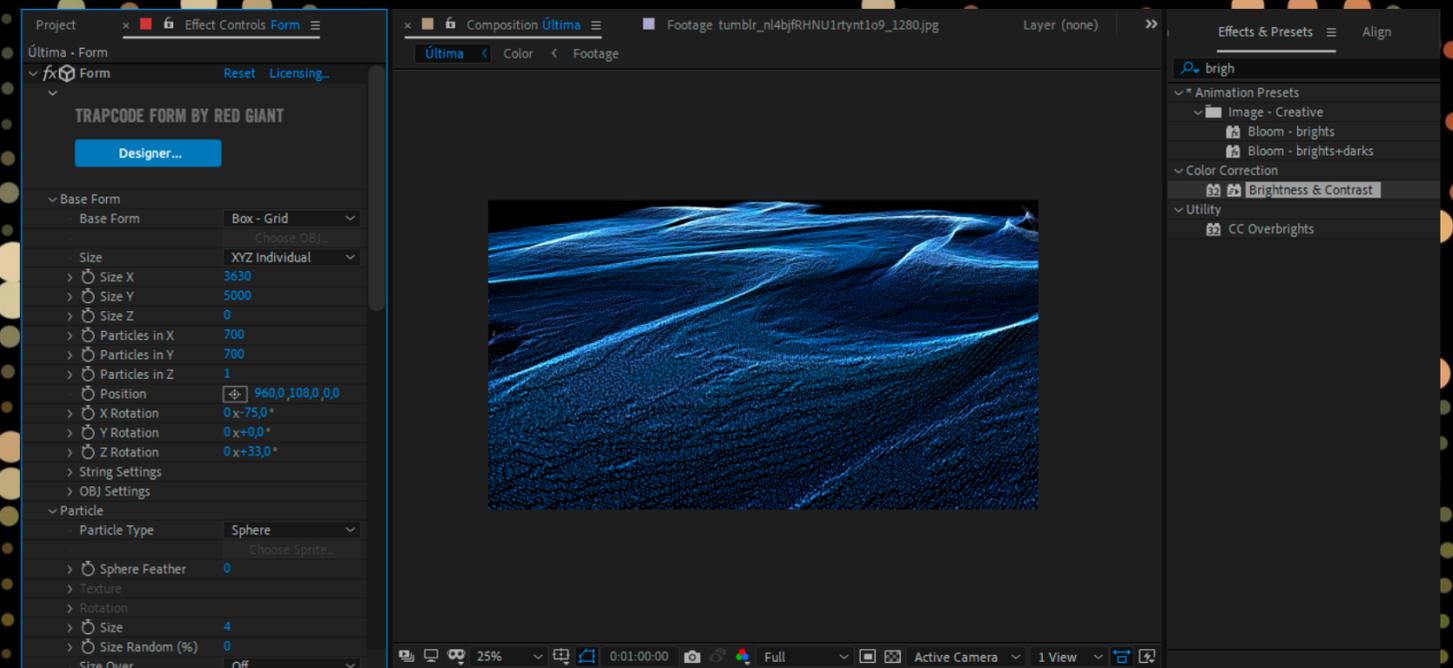
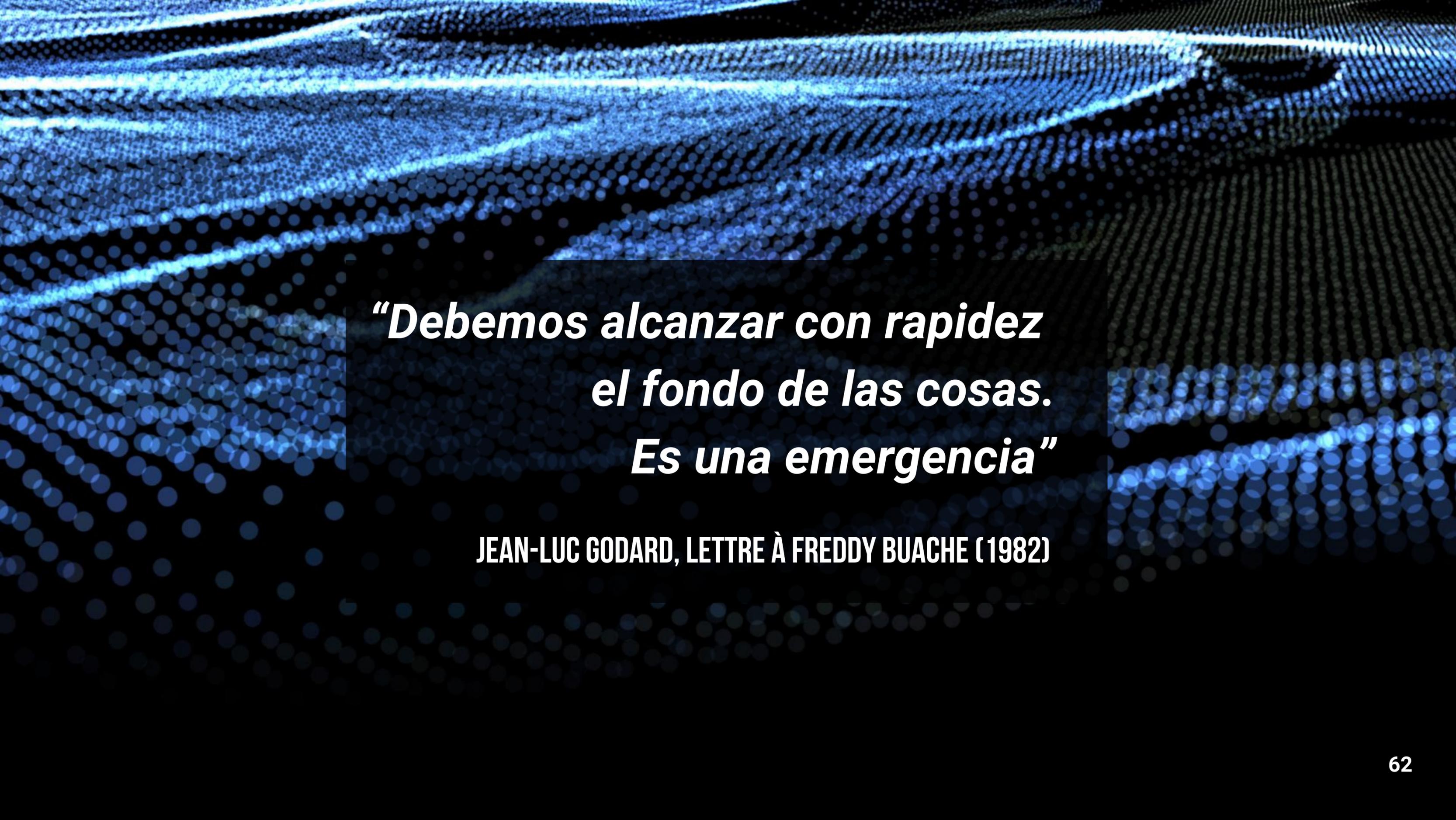
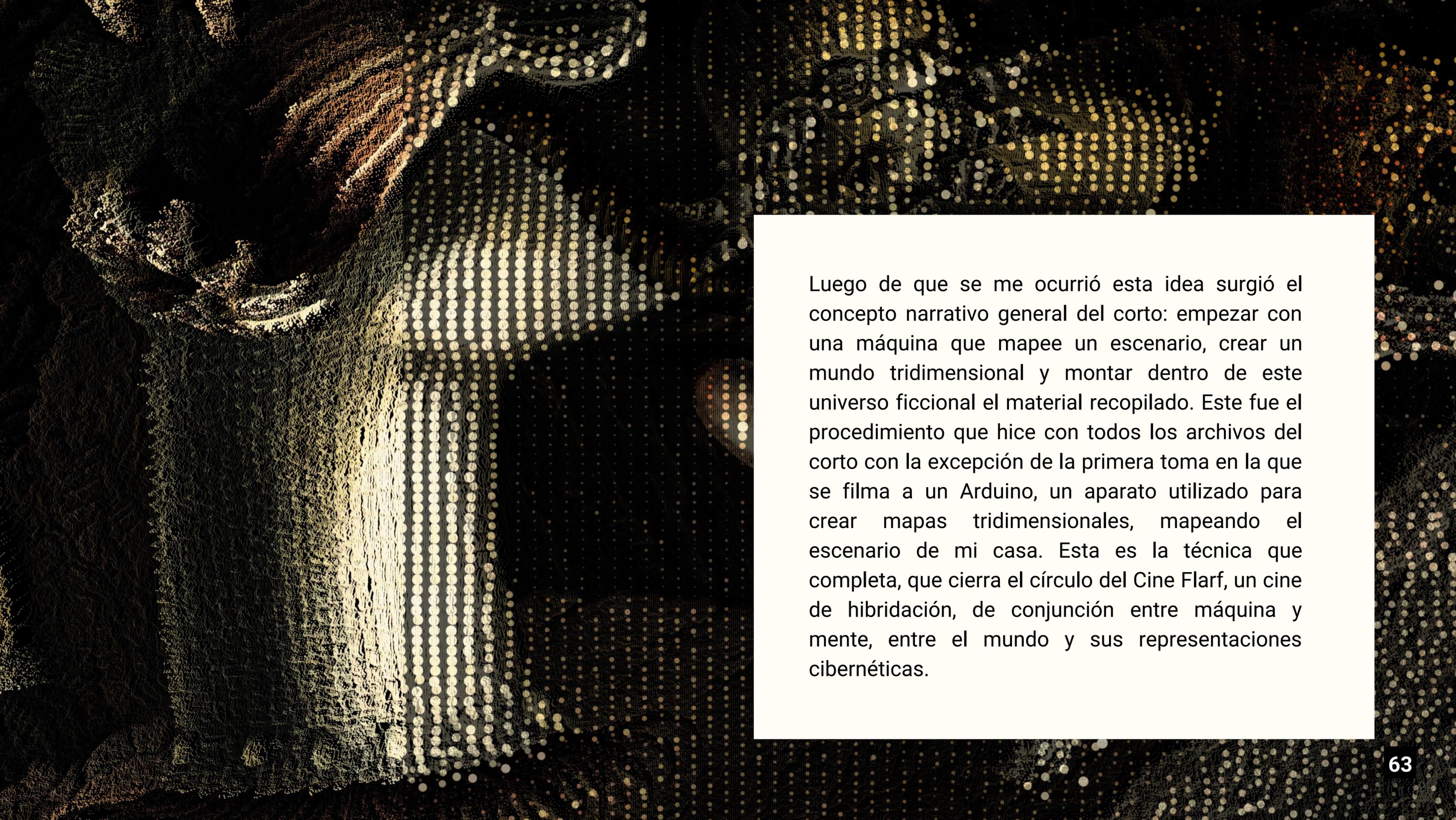


Imagen 15 Captura 13 de pantalla del plug-in Trapcode Form



***“Debemos alcanzar con rapidez
el fondo de las cosas.
Es una emergencia”***

JEAN-LUC GODARD, LETTRE À FREDDY BUACHE (1982)



Luego de que se me ocurrió esta idea surgió el concepto narrativo general del corto: empezar con una máquina que mapee un escenario, crear un mundo tridimensional y montar dentro de este universo ficcional el material recopilado. Este fue el procedimiento que hice con todos los archivos del corto con la excepción de la primera toma en la que se filma a un Arduino, un aparato utilizado para crear mapas tridimensionales, mapeando el escenario de mi casa. Esta es la técnica que completa, que cierra el círculo del Cine Flarf, un cine de hibridación, de conjunción entre máquina y mente, entre el mundo y sus representaciones cibernéticas.

4.2 MONTAJE TEMPORAL

Habiendo realizado el tratamiento físico y material de las imágenes, éstas eran dirigidas hacia la línea de tiempo de Premiere. Allí el proceso de concatenación y relación semántica entre elementos fue tomando forma, a la luz de los descubrimientos y de los avances en mi forma de entender y pensar la investigación y el proceso creativo en general. Por supuesto que aquí las películas de Vertov y Marker fueron las grandes referencias que guiaron mi camino. Para quien haya visto *Sans Soleil* (1983), la idea del Arduino creando imágenes y el artista manipulándolas como una nueva forma de hacer/crear con la materia prima histórica posee relaciones directas con *La Zona*, ese fragmento de la película de Marker en el que su amigo japonés transforma electrónicamente imáge-

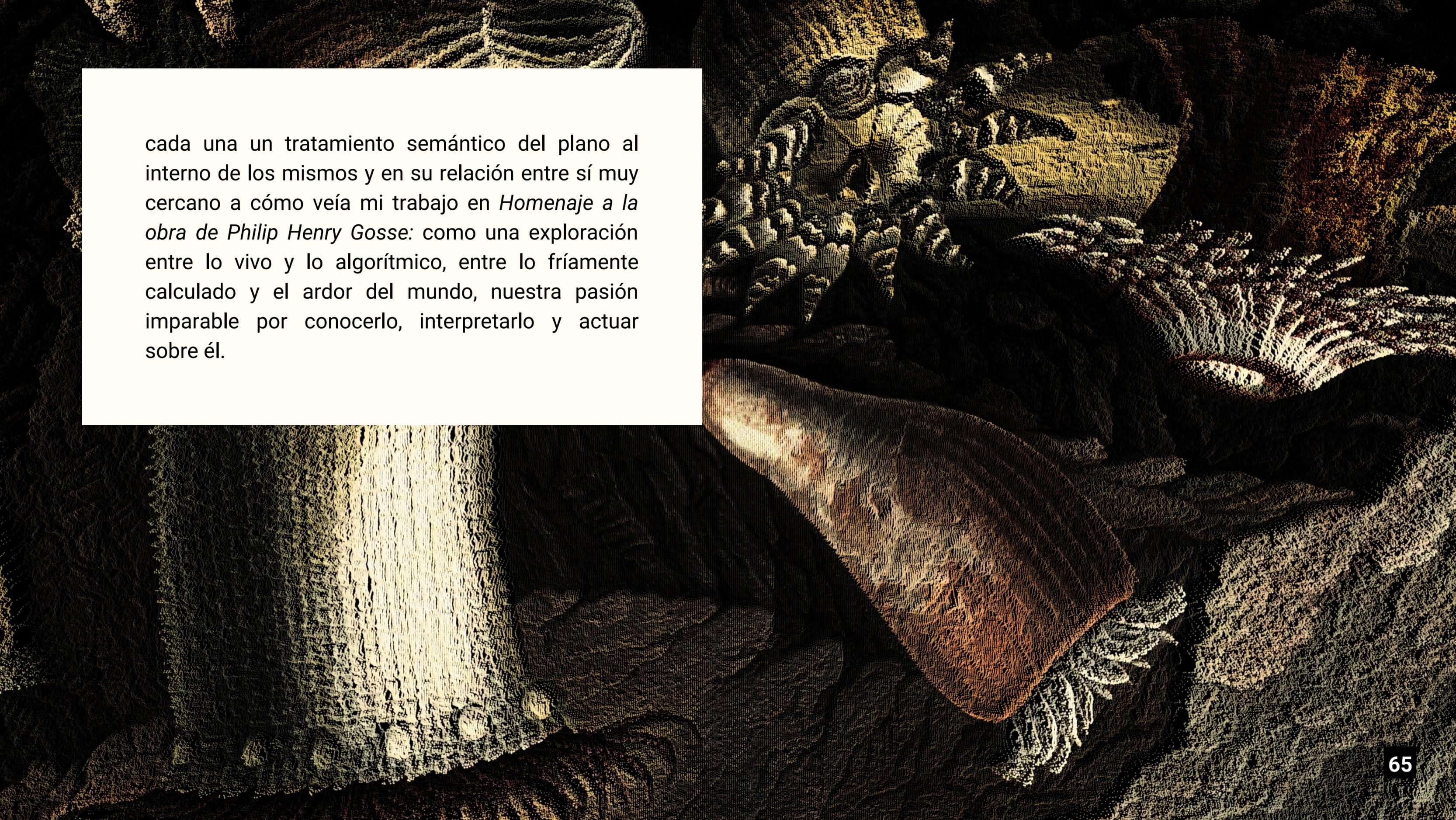
nes del pasado reciente y las disputas políticas de su país. Quisiera traer a colación también la obra de dos jóvenes realizadores norteamericanos llamados Isiah Medina, canadiense, y el estadounidense Theo Anthony. Sus obras no son de fácil acceso debido a que han sido recientemente estrenadas en festivales, su radicalidad formal las hace más bien poco palatables para plataformas masivas de streaming y todavía no ha habido un esfuerzo de la comunidad cinéfila argentina por piratear (y, la mayor dificultad, subtítular) las mismas. Algunas de sus películas están accesibles sin subtítulos, o con dudosas calidades y resoluciones, en fin, dificultades propias del anarchivo. La obra de Isiah Medina, *88:88* (2015) e *Inventing the Future* (2020), a la cual pude acceder gracias a conocidos en común a partir de mi participación como escritor en la revista de *La Vida Útil*, posee un trabajo de montaje a mi entender revolucionario.

Medina comprende de cabo a rabo la naturaleza digital del material con el que trabaja y decide sustentar la totalidad de su poética sobre ese hecho. Así, las imágenes de su vida cotidiana en un barrio marginal de Toronto, de la misma manera que el material de archivo con el que trabaja y las *Computer Generated Images* que él mismo realiza, son apenas una excusa, mapas tridimensionales a partir de los cuales crea, recorta, incluso rompiendo su sentido original, tanto en el plano espacial, es decir en la materialidad del píxel, como en el plano lineal, donde la lógica causal y consecutiva se ve permanentemente sabotada por su curiosidad y versatilidad a la hora de explorar las posibilidades que softwares como Premiere y After Effects permiten. Como dice Ramiro Sonzini en el copete de la nota que desde el colectivo de *La Vida Útil*²⁵

[25] SONZINI, Ramiro en el copete a *La segunda naturaleza – 24 Frames* de MEDINA, Isiah, en la edición online de la revista *La Vida Útil* Córdoba, 2018 <http://lavidautil.net/2018/02/15/la-segunda-naturaleza-24-frames/>

invitamos a Medina que escriba, en su obra “conviven la mejor tradición del cine experimental, las obsesiones godardianas por el montaje y una explícita preocupación por entender el futuro del cine a través de su pasado”.

La obra de Theo Anthony, en cambio, me resultó muy inspiradora e interesante como vector para pensar las relaciones entre animalidad, humanidad y máquina desde la construcción tempo-espacial de un trabajo de no-ficción. *Rat Film* (2015), documental sobre el problema de las plagas de ratas en la ciudad de Baltimore y su relación con el racismo estructural, el desarrollo urbanístico y las representaciones en 3D realizadas por la industria inmobiliaria, y *Subject to Review* (2019), sobre el ojo de águila, el dispositivo técnico utilizado en el tenis para determinar y ejecutar fallos arbitrales, poseen



cada una un tratamiento semántico del plano al interno de los mismos y en su relación entre sí muy cercano a cómo veía mi trabajo en *Homenaje a la obra de Philip Henry Gosse*: como una exploración entre lo vivo y lo algorítmico, entre lo fríamente calculado y el ardor del mundo, nuestra pasión imparable por conocerlo, interpretarlo y actuar sobre él.

4.3 LAS VOCES DEL MUNDO

Luego de haber finalizado el montaje lineal y el tratamiento físico de las imágenes comenzó la etapa de la grabación de la voz en off y la edición de la banda sonora. Como se imaginarán, el criterio para construir la misma siguió los mismos pasos y las mismas lógicas del cine flarf planteadas a lo largo de esta carpeta. No grabamos nada, salvo mi voz por supuesto aunque si existiesen softwares lo suficientemente avanzados como para sintetizar voz humana y que sea creíble no lo hubiera hecho, tendré que esperar algunos años más (no muchos). El resto de sonidos utilizados para la construcción fueron descargados de diversas base de datos y manipulados a posteriori con softwares tales como ProTools y sus correspondientes *plug-ins*. La experiencia en una base de datos de sonidos es

bastante diferente a la experiencia en una base de datos de video e imágenes. Sobre todo, resulta muy interesante lo distinta que es la forma de catalogar y los distintos parámetros que los algoritmos de búsqueda nos permiten considerar. Por ejemplo, los bancos de sonidos prestan particular atención a las cualidades formales y materiales de los elementos que son catalogados. Resulta verosímil utilizar términos valorativos como “sonido melancólico, bajos (haciendo referencia al tamaño de la onda sonora), lejano, voces distantes, etc” sin embargo nunca utilizaríamos términos de esa índole para buscar imagen y sonido. Imaginemos una búsqueda así en YouTube o Archive.org, por ejemplo: imágenes tristes, melancólicas, píxeles oscuros, poca compresión de color, etc. Sería absurdo y probablemente no nos llevaría a ningún lado. Sin embargo, esto en los buscadores de sonidos es posible.

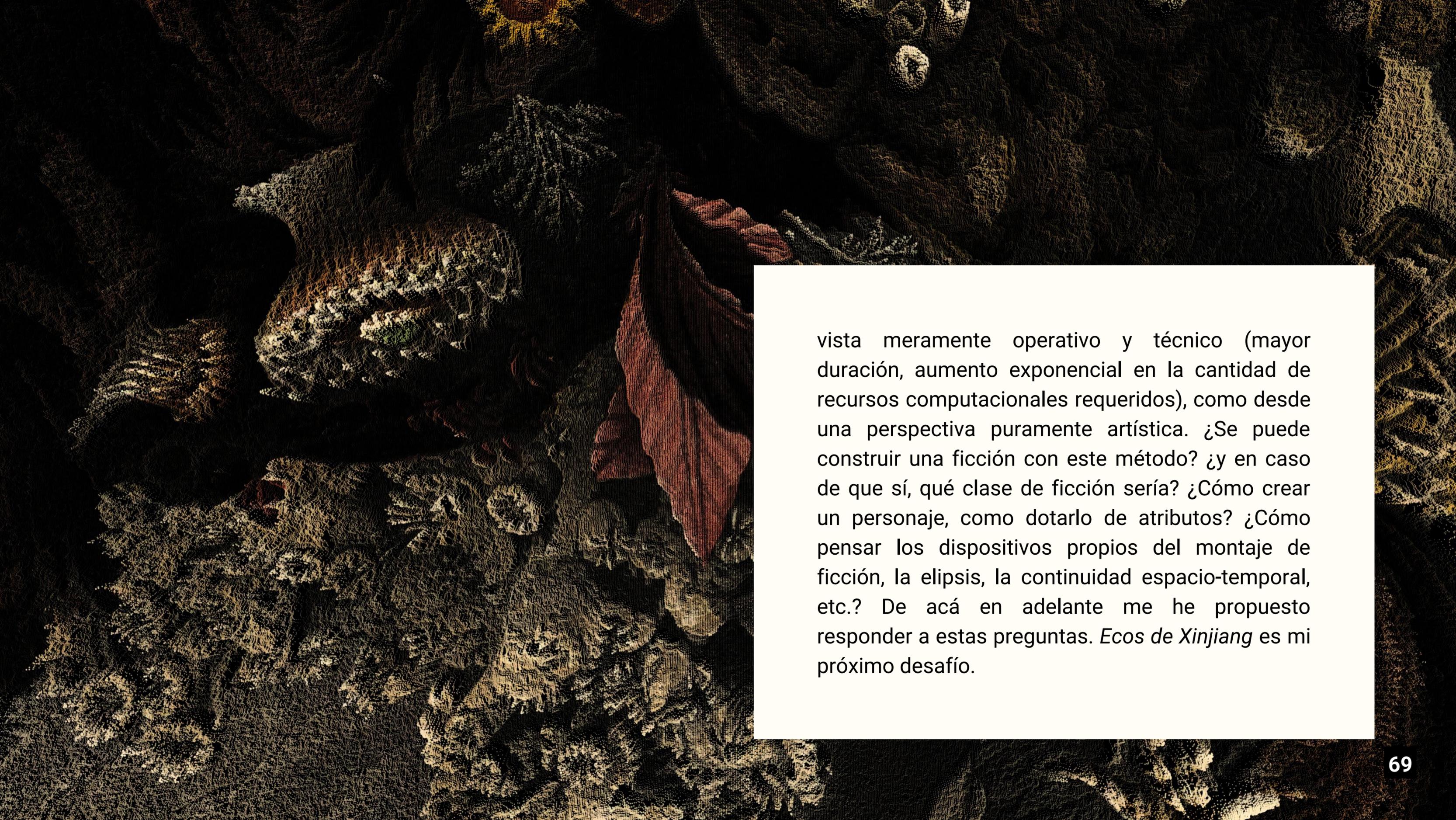
Pensando los criterios generales de sonido para el corto se me ocurrió el siguiente ejercicio: buscar una serie de haikus japoneses en inglés (debido a que la vasta mayoría de bancos de sonidos utilizan este idioma) y aplicar sus versos como *tags* y elementos de búsqueda avanzada. Así, términos como *la primavera pasa, los pájaros lloran, la lluvia del verano tardío, la voz de una cigarra, etc.*, conjunciones entre lo descriptivo, lo poético y lo material, guiaron gran parte del trabajo exploratorio y de la pesquisa en general. No todos los sonidos fueron encontrados con este método, pero sí una parte considerable. Para los sonidos con menos referencias mundanas que pájaros, el viento, peces, el mar, etc. se me ocurrió utilizar construcciones extraídas del poema de William Burroughs "Donde la carne circula".

Así la búsqueda de sonidos menos referenciales estuvo guiada por términos poéticos tales como: *satélite de oro, ciudad luz, perfume de piedra, sombra ladrillo, terminal, tiempo mojado, carne crujiente, ataque de luz, caras de metal, etc.*

5 | CONCLUSIÓN

Como he explicado al inicio de este texto, *Homenaje a la Obra de Philip Henry Gosse* constituye recién mi segundo cortometraje como director. Si bien he podido afianzar algunas posturas con palabras y pensamientos cada vez más complejos y sólidos, considero que aún me encuentro en proceso de búsqueda de una poética propia, de una identidad más marcada como artista. El proceso ha sido largo en duración y muy demandante en términos de tiempo y esfuerzo. Sin embargo, me encuentro conforme con el resultado final del cortometraje. La figura de Gosse despertó en mí un ferviente interés por el Siglo XIX en general, lo cual ha transformado mi manera de pensar los orígenes del cine y su rol dentro de cada tiempo histórico.

En el futuro cercano, la consistencia, la validez teórica y, por qué no decir, el verdadero interés artístico del Cine Flarf propuesto aquí tendrá una gran prueba. Previamente mencioné el largometraje *Ecos de Xinjiang*, una película de setenta minutos de duración que estoy realizando con esta técnica. Actualmente la película se encuentra en el proceso simultáneo de escritura de guión, búsqueda y procesamiento 3D de imágenes y montaje lineal. El procedimiento a partir del cual estoy construyendo esta película es idéntico al aplicado en *Homenaje*, sin embargo una considerable diferenciación ha de ser hecha: en este caso estoy intentando construir un trabajo de ficción. Esto agrega toda una serie de dificultades al proceso, tanto desde un punto de



vista meramente operativo y técnico (mayor duración, aumento exponencial en la cantidad de recursos computacionales requeridos), como desde una perspectiva puramente artística. ¿Se puede construir una ficción con este método? ¿y en caso de que sí, qué clase de ficción sería? ¿Cómo crear un personaje, como dotarlo de atributos? ¿Cómo pensar los dispositivos propios del montaje de ficción, la elipsis, la continuidad espacio-temporal, etc.? De acá en adelante me he propuesto responder a estas preguntas. *Ecos de Xinjiang* es mi próximo desafío.

6 | BIBLIOGRAFÍA

BENJAMIN, Walter. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en VERA BARROS, Tomás, (comp.), *Estética de la imagen: Cine, fotografía y pintura*. Buenos Aires, La Marca, 2015.

BLANCO, Javier y BERTI, Agustín: "¿Objetos digitales?" En *Actas del IV Coloquio Internacional de Filosofía de la Tecnología: Tensiones, continuidades y rupturas*. Buenos Aires, Universidad Abierta Interamericana, 2013.

BORGES, Jorge Luis *Obras completas vol. 1*. Buenos Aires. Sudamericana. 2011

DELEUZE, Gilles. "Conversaciones". Valencia. Pre-textos, 1995.

FAROCKI, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.

GOLDSMITH, Kenneth. *Escritura no creativa*. Buenos Aires. Caja Negra. 2015

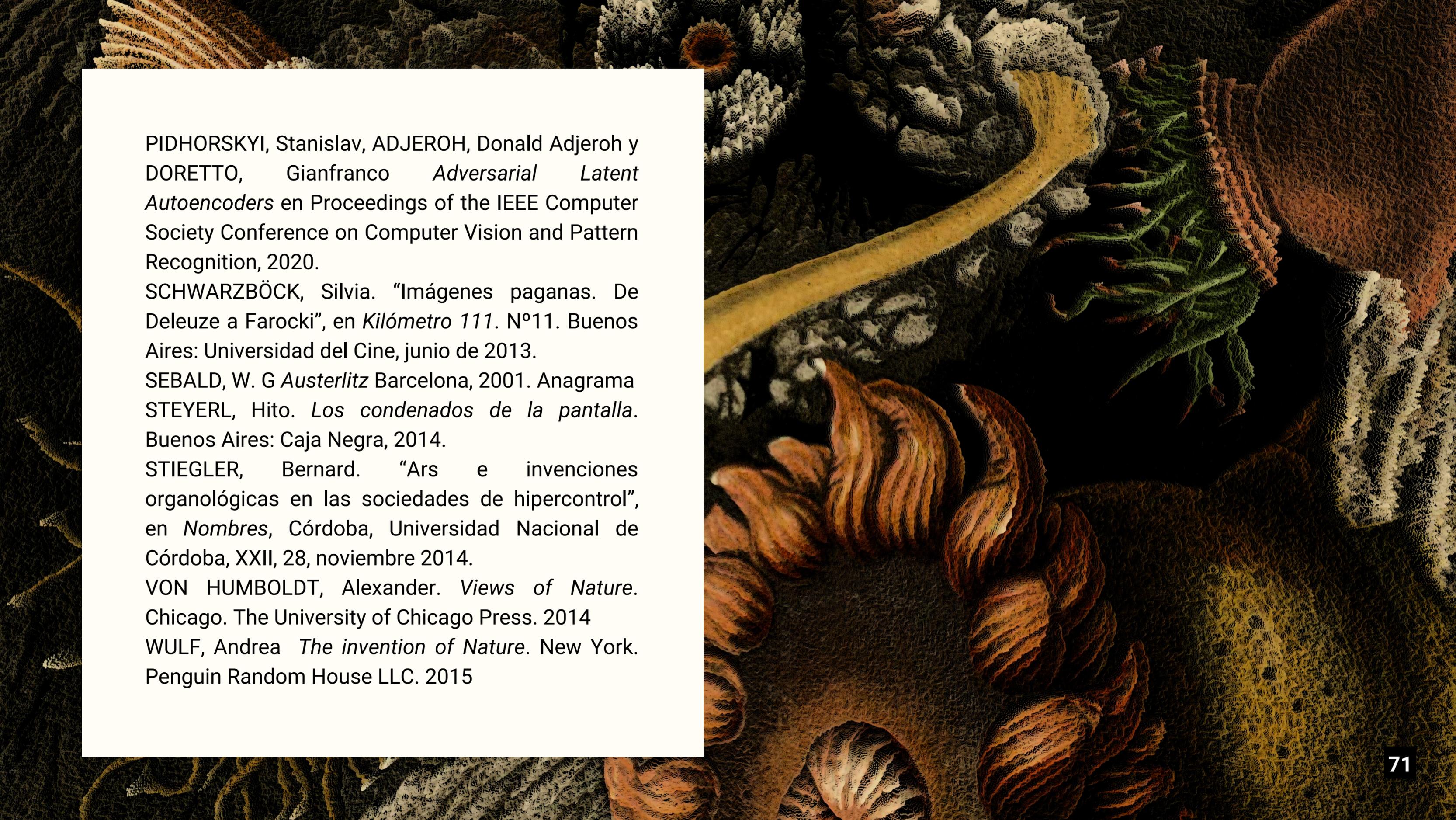
GROYS, Boris. *Arte en flujo*. Buenos Aires: Caja Negra, 2016.

KLUGE, Alexander. *120 historias del cine*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.

LEAKE, Mackenzie, SHIN, Hijung, KIM, Joy, AGRAWALA, Maneesh *Generating Audio-Visual Slideshows from Text Articles Using Word Concreteness Stanford*. Stanford University, 2020.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós, 2005.

MANOVICH, Lev. "Database as a Symbolic Form" en *Millenium film journal*. N°34. California: Millennium Film Workshop, 1999.



PIDHORSKYI, Stanislav, ADJEROH, Donald Adjeroh y DORETTO, Gianfranco *Adversarial Latent Autoencoders* en Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 2020.

SCHWARZBÖCK, Silvia. "Imágenes paganas. De Deleuze a Farocki", en *Kilómetro 111*. N°11. Buenos Aires: Universidad del Cine, junio de 2013.

SEBALD, W. G *Austerlitz* Barcelona, 2001. Anagrama

STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.

STIEGLER, Bernard. "Ars e invenciones organológicas en las sociedades de hipercontrol", en *Nombres*, Córdoba, Universidad Nacional de Córdoba, XXII, 28, noviembre 2014.

VON HUMBOLDT, Alexander. *Views of Nature*. Chicago. The University of Chicago Press. 2014

WULF, Andrea *The invention of Nature*. New York. Penguin Random House LLC. 2015

7 | FILMOGRAFÍA

ANÓNIMO 2014. *Flames of War II: Until the Final Hour* Estado Islámico: al-Hayāt Media Center

ANTHONY, Theo (director) 2015. *Rat film* Estados Unidos: Memory

ANTHONY, Theo (director) 2019. *Subject to Review* Estados Unidos: ESPN

FAROCKI, Harun (director y productor), 2004. *Ich glaubte Gefangene zu sehen*. Alemania: Generali Foundation.

FAROCKI, Harun (director y productor), 2003. *Erkennen und verfolgen*. Alemania: Generali Foundation.

FAROCKI, Harun (director y productor), 2000. *Auge/Machine I, II y III*. Alemania: Generali Foundation.

FAROCKI, Harun (director y productor), 2001. *Gefängnisbilder*. Alemania: Generali Foundation.

FAROCKI, Harun (director y productor), 1969. *Nicht lösches Feuer*. Alemania: Generali Foundation.

FAROCKI, Harun (director y productor), 1992. *Videogramme einer Revolution*. Alemania: Generali Foundation.

GODARD, Jean Luc (director) 1982. *Lettre à Freddy Buache* Suiza: desconocido

HERZOG, Werner (director), 2005. *Grizzly Man USA*: Kevin Beggs

HERZOG, Werner (director), 2005. *The cave of forgotten dreams USA*: Kevin Beggs

KLUGE, Alexander (director y productor), 2008. *Nachrichten aus der ideologischen Antike - Marx/Eisenstein/Das Kapital*. Alemania: Suhrkamp Verlag.

MARKER, Chris (director) 1983. *Sans soleil* Francia: Argos Films

MEDINA, Isiah (director y productor) 2015. *88:88* Canada: independiente

MEDINA, Isiah (director y productor) 2020. *Inventing the Future* Canadá: independiente

STEYERL, Hito (directora y productora), 2013. *Is the Museum a battlefield?*. Turquía: 13th Istanbul Biennial.

VERTOV, Dziga (director y productor), 1929. *Chelovek s kino-apparatom*. URSS: VUFKU.

WEBER, Pablo Martín (director y productor), 2017. *Fragmentos desde el exilio*. Argentina: Independiente.

8 | ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1 Archivo en RAW extraída de la base de datos de Curiosity	43
Imagen 2 Ejemplos de errores en <i>This person does not exist</i>	46
Imagen 3 Captura 1 de pantalla del plug-in Trapcode Form	49
Imagen 4 Captura 2 de pantalla del plug-in Trapcode Form	50
Imagen 5 Captura 3 de pantalla del plug-in Trapcode Form	51
Imagen 6 Captura 4 de pantalla del plug-in Trapcode Form	52
Imagen 7 Captura 5 de pantalla del plug-in Trapcode Form	53
Imagen 8 Captura 6 de pantalla del plug-in Trapcode Form	54
Imagen 9 Captura 7 de pantalla del plug-in Trapcode Form	55
Imagen 10 Captura 8 de pantalla del plug-in Trapcode Form	56
Imagen 11 Captura 9 de pantalla del plug-in Trapcode Form	57
Imagen 12 Captura 10 de pantalla del plug-in Trapcode Form	58
Imagen 13 Captura 11 de pantalla del plug-in Trapcode Form	59
Imagen 14 Captura 12 de pantalla del plug-in Trapcode Form	60
Imagen 15 Captura 13 de pantalla del plug-in Trapcode Form	61

