

LA MÁQUINA PENSANTE. ENTRE RAZÓN Y MOCIÓN.

THE THINKING MACHINE.
BETWEEN REASON AND MOTION.

RESUMEN

Las vanguardias artísticas de comienzos del siglo XX comprendieron que el rol de la máquina venía a trastocar todo orden. Los cambios provocados a través del orden maquínico afectarían las formas de la producción, pero también el de la estética: *Un automóvil de carreras es más hermoso que la Victoria de Samotracia, decía Marinetti a través del Manifiesto Futurista, (1908). La acción como entidad pura, el movimiento como valor revolucionario, el ritmo de la máquina extrapolado a las dinámicas de las relaciones humanas configuraba así un proyecto de vanguardia para una nueva humanidad que nacía con la revolución industrial.*

PALABRAS CLAVE

Arte; arte y tecnología; vanguardias históricas; arqueología mediática; tecnología y sociedad.

ABSTRACT

The artistic avant-gardes of the early twentieth century understood that the role of the machine came to disrupt all order. The changes brought about by the machinic order would affect the forms of production, but also that of aesthetics: A racing car is more beautiful than the Victory of Samothrace, said Marinetti through the Futurist Manifesto, (1908). Action as a pure entity, movement as revolutionary value, the rhythm of the machine extrapolated to the dynamics of human relations was thus a project of vanguard for a new humanity that was born with the industrial revolution.

KEY WORDS

Art; art and technology; historical avant-garde; media archeology; technology and society.

1. Perder el sentido de la razón.

La tecnología varía las formas de conocimiento de nuestro entorno, es decir, las formas en que el sujeto es capaz de comprender el mundo y constituirse así como ser social y político. De ahí que a medida que las tecnologías varían y evolucionan, la observación del pasado precise actualizarse, ya que los puntos de anclaje que habíamos determinado en algún momento de nuestro devenir técnico necesitan adaptarse a una epistemología sugerida por las nuevas herramientas técnicas que vamos desarrollando.

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

Hacer frente a esta dualidad entre lenguaje y mundo ha sido parte fundamental del trabajo de la filosofía, así como de las vanguardias artísticas y políticas de la modernidad, en los comienzos del siglo XX. Algunas, negando la posibilidad de sentido frente a esta dualidad, otras, como las del positivismo lógico, intentando validar una cientificidad negada a las paradojas del lenguaje y sosteniendo que las proposiciones lingüísticas son un modelo sintético de lo real. Lenguaje y mundo compartirían de esta manera una misma dimensión formal, de ahí la posibilidad de existencia del conocimiento y del intercambio entre la experiencia y las formas del nombrar.

Las tecnologías que los humanos hemos desarrollado no solo crean funciones operativas, sino que, como sostenía Martín Heidegger (1962), una forma de ser en el mundo. El Dasein, un término en alemán que denomina ese estar en el mundo donde la acción se expresa intuitivamente a sí misma.

El hombre de la modernidad que inicia el siglo XX descubre con la operatividad maquínica unas formas del pensar y actuar que anuncian una nueva razón, una nueva forma de estar en el mundo mediante unas tecnologías con las que se puede expresar el orden objetivo de los elementos. Una idea de máquina, que amalgama técnica e invención, política y nomadismo, arte y teatralidad, percepción y transformación. (Raunig, G. 2008).

La cámara de cine, la máquina que mejor simboliza la promesa de la modernidad, es capaz de reproducir el mundo sin la mediación expresiva del sujeto. Maravillado por el ritmo de la máquina, el hombre de la cámara se deja llevar a las calles a captar hechos; sube a puentes, a locomotoras en movimiento, a cadenas de producción en acción, para mostrar el punto de vista de la máquina. El grupo de Dziga Vertov mediante sus manifiestos y la película de El hombre de la cámara (1929) expresa en detalle y vehementemente el nuevo carácter que la máquina imprime a nuestra percepción de la realidad social y biológica.

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

Existe un proyecto para esta nueva humanidad que nace con la revolución industrial y que habita una dimensión paralela al llamado proyecto de la modernidad, y es precisamente ese: perder la cabeza, detener la proyección para vivir la acción dinámica, el sistema nervioso central irradiando la química del empuje maquínico.

¿Deberíamos captar algún mensaje en la resistencia de esta naciente modernidad a continuar con las formas del pensar anteriores a la eclosión del aparato mecánico? ¿Sitúa este momento histórico el fin del romanticismo alemán, el final de una humanidad abierta a la materialidad sensible, es decir, a la simbiosis de pensamiento y emoción tal como propone Schiller a finales del siglo XVIII?

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

2. Imaginar el pensamiento: tecnologías del pensar.

Existe desde entonces, a partir de las propuestas de las vanguardias de la modernidad herederas del Futurismo. diversas formas de imbricación entre tecnología y razón, entre imagen técnica y pensamiento. Esta misma vanguardia proponía actuar desde cierta fenomenología, es decir, ejercer una experiencia intencional donde acción e intuición nos permitan sentir lo real sumando datos empíricos auspiciados por la máquina.

Es a partir del ritmo de la máquina como soporte de nuestra vida cotidiana que la percepción del fluir del tiempo motiva el interés por la observación científica sobre el comportamiento de los objetos, y, a la vez, qué le sucede al observador en ese mismo momento de la observación. Se trata entonces de observarse produciendo imagen técnica, poder tener un plano de visión, una meta-visión diríamos, por sobre el punto de vista del sujeto, esto es, ensayar a partir de una maqueta que nos permita investigar el mundo desde una nueva perspectiva. Para Peter Weibel (1998) en un artículo sobre el nacimiento del mundo digital, es precisamente la capacidad de representar un doble numérico del mundo lo que nos permitiría poseer esta capacidad de distanciamiento y la construcción de un meta-mundo donde experimentar una realidad sucedánea.

Las tecnologías del pensar y de construir maquetas como modelos de la realidad nacen en el siglo XX con la revolución industrial. La reproducción mecánica de lo real sucede en tiempo presente y constituyen un acontecimiento, es decir, suceden en el presente continuo. Al accionar el obturador de la cámara, el on-off, se produce un aquí y ahora de lo que sucede. Mientras observamos a través de la lente de la cámara ordenamos pensamientos de cara al futuro, para cuando la edición nos permita articular estos distintos aquí y ahora, cuando la ordenación expositiva intencionada de cara a la comunicación con los demás, genere un espacio de proyección para destilar emoción y estética. Proyección en el sentido de dar luz, de configurar el pensamiento, pero también de “proiere”, lo que en su raíz etimológica significa: tirar para adelante, modelar la forma. (Flusser, V. 1983: 166).

El proyecto audiovisual es un a-priori que se realiza en distintas fases de trabajo: grabar (documentar), articular (editar), exponer (mostrar).

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

En esta actividad de la reproducción mecánica, la actividad del pensamiento que según el movimiento romántico y la ilustración significaba una de las potencias de ese “ser en el mundo” (el Dasein), se escinde. El progreso maquínico parece articular, a partir de la sujeción del hombre a la máquina, una esfera de la actividad, una acción pura que funciona como un orden contrapuesto a la razón, que parece asumir en ese contexto, un orden de lo pasivo, un orden de lo melancólico, el del hombre que explora su pasado.

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

El razonamiento puede fluir en la escritura, pero ahí no administra hechos, sino que configura lenguaje, a la vez que diversos niveles de metalenguaje. El pensamiento puede jugar con su propia forma y estructura. La actividad, por el contrario, la acción en su empuje, desata la tensión del músculo que se dispara en efluvios de testosterona y desenvuelve su carácter sin paradojas: no hay vuelta atrás.

El papel de las vanguardias artísticas y políticas durante el siglo XX consistió en descentrar el rol de la razón. DADÁ comanda en primera línea: *“Orden = desorden; yo = no-yo; afirmación = negación; éstos son los fulgores supremos de un arte absoluto. Absoluto en la pureza de cósmico y ordenado caos,*

eterno en el instante globular sin duración, sin respiración, sin luz y sin control." (Tzara Tristán, Primer Manifiesto DADÁ, 1918.)

Por su parte, el grupo de la vanguardia artística y teórica conformado alrededor de la publicación de la revista *Novy LEF* (1927), siglas del *Levy Front Iskusstv* o Frente de Izquierda de las Artes, en los primeros años de la revolución soviética propone detener los juegos de lenguaje de la subjetividad romántica y suscribirse a la objetividad que prescribe la sujeción maquínica. Estos proponen adoptar el lenguaje frío, directo y objetivo de la máquina, en una especie de descripción documental objetiva que llamaron *factografía*. Este procedimiento de expresión artístico-objetiva consistía en dejarse atravesar por la forma y sus límites y describir el mundo a su forma y semejanza. Podía tratarse de la descripción precisa mediante la escritura de un vagón donde viajamos o del comportamiento de una multitud en las calles, pero se trata de todas maneras de construir frases mediante un sistema que permita al sujeto pasar desapercibido y manifestarse en cuanto resonancia directa con el objeto descrito.

Se configura mediante la objetividad del discurso, una imagen, y la imagen parecería que sitúa un límite del pensamiento. En la imagen obtendremos la objetividad científica que la modernidad reclamaba para su mundo. Un mundo tecno-científico, pero sin necesidad de ser razonado. Un mundo donde se desanuden los nodos de la complejidad y las cosas sean lo que son en su cruda realidad, en su materialidad extrema.

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

Por el contrario, frente a estas vanguardias de la objetividad y de la acción, otros grupos herederos de la tradición del pensamiento y el materialismo dialéctico, tal la Escuela de Frankfurt con Adorno y Horkheimer como sus principales altavoces, vieron en el movimiento anti-racionalista de estas vanguardias un nuevo orden de relaciones laborales y sociales que apunta al shock y la respuesta corporal motivada como práctica relacional. Figuraron que la sujeción maquínica moldearía hombres y mujeres en esta naciente época industrial y seriada, según el ritmo de la máquina, que es el ritmo unidimensional de la producción.

Los campos de la estética situaron de esta manera, dos bandos opuestos donde la estetización de la política completaría el cuadro hiper-activo del fascismo participativo, frente a otro campo donde la politización de la estética reivindicaba una materialidad sensible, heredera del romanticismo de Schiller y de la lucha de clases. (Benjamin, W., "El autor como productor", 1934)

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

3. Acción y contemplación en el ejercicio del usuario cinematográfico.

Frente a esta secuencia de acción inmediata que impulsaba la lógica del dispositivo mecánico, el cine, que recogía las promesas enfrentadas de la modernidad. se fue configurando también como una tecnología capaz de desarrollar el símil más cercano a la materia de los sueños. La oscuridad de la sala, la disposición inerte del observador, todo configura una puesta en escena que permite frases tan sutiles como aquella de Edgar Morin: *El cine es como el sueño de Adán, quién al despertarse se encontró con que era real*. Afortunada metáfora que permite además vincular lo espectral del imaginario con su inmersión en lo real. (Morin, 1958: 4)

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

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

Suele argumentarse que en el cine, una tecnología ya centenaria, la interactividad es por tanto limitada o nula: somos capaces de emocionarnos, sudar, excitarnos, aterrorizarnos y demás experiencias sensibles, pero no de actuar. Este “actuar” que en el lenguaje informático actual presupone la administración del *click* mediante el ratón del ordenador.

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

Hugo Münsterberg procedente de los campos de la psicología y de la filosofía, asoció el cine y la experiencia cinematográfica a procesos mentales. De hecho, una de sus principales premisas consistió en afirmar que la verdadera materia prima del cine era la mente humana, pues era esta entidad mental el material que la película conseguía moldear. Lo interesante de esta perspectiva no solo consistía en ir más allá de la simple (compleja) respuesta retiniana al fenómeno cinético, sino que se comenzaba de esta manera a considerar al espectador como proveedor del encadenamiento de sentido del dispositivo cinematográfico. Münsterberg (1916) remarcaba que el cine es una forma comunicativa eminentemente cerebral ya que el mecanismo de la persistencia de la visión que permite visualizar movimiento a partir de una serie de fotogramas fijos, es una actividad que depende de la actividad neuronal y mental. También la capacidad de reconstruir un relato a partir de tantos elementos secuenciales y fragmentados dispares. De esta manera, la película solo existe en la mente del espectador que es quién otorga continuidad y sentido a una materia que en sí misma no tiene. Esta descripción y este tipo de estudio del fenómeno cinematográfico desde un punto de vista biológico y perceptual, desde el punto de vista de los procesos que configuran el funcionamiento del propio dispositivo cinematográfico (cámara, celuloide, proyector, sala oscura, espectador), recibió el nombre de *teoría cinematográfica*, y constituyó un ámbito teórico que apunta a analizar las características propias del medio, su naturaleza, como se decía entonces. Estos estudios del fenómeno fílmico hicieron posible desmitificar la aparente falta de respuesta del espectador, configurando además la apertura de un nuevo campo de estudio: el del propio rol del espectador y la relación de elementos complejos que crean la experiencia cinematográfica. Rol y parte dinámica de una experiencia sensible que sugirieron respuestas varias a preguntas complejas: ¿cómo se constituye el espectador, cuál su función, en qué situación se encuentra, cuáles son sus competencias y aptitudes para poder jugar al cine?

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

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

Entramos otra vez en el ámbito de la acción o de la pasividad. Esa acción que quería para sí el hombre moderno que se ofrecía al ritmo de la máquina, frente a la pasividad que configuraban las formas del pasado. De la misma manera, desde las vanguardias artísticas de la post-guerra se vindica esta necesidad de acción como elemento progresivo frente a la pasividad del espectador del

arte: acción para mezclar el arte con la vida, donde no haya divisiones de rol entre quienes hagan y quienes miran, entre artista y público.

La institución Arte Contemporáneo absorbe este discurso que en un entonces fue anti-museístico y parte de la contra-cultura, simplifica el discurso y la acción del grupo *Fluxus* y dispone para el mercado actual de las nuevas tecnologías, este aparente bien común que significa la inter-actividad hombre máquina, aflorando así los discursos de la participación del usuario frente a la debacle pasiva del espectador.

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

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

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

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

Binomio de contrarios que a lo largo de la cultura occidental va estableciendo nuevos registros de un antiguo vals de giros y de conceptos binarios: pensamiento-acción versus, pasividad- sensible. No en vano, el título de un best seller del mundo editorial, *Inteligencia emocional*, quiso hace pocos años señalar una fusión de elementos constitutivos de nuestro pensamiento dual y de nuestro hacer dual.

4. Pensar la emoción: entre la imagen y el texto.

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

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

veces son palabra y otras, dibujo. Mediante la tecnología creamos, copiamos, documentamos, inventamos.

Nadie parece dudar en afirmar que en el sueño inventamos y creamos nuestra realidad onírica. Por el contrario, se tilda al documental audiovisual de ser un género referencial de los hechos históricos, que es capaz de poner al descubierto ciertas relaciones subterráneas, es decir, aquello que opera detrás de las apariencias. En su opuesto, se trata a la ficción como una invención de relaciones originales. ¿Qué diferencia básica es capaz de reconocer el espectador para diferenciar genéricamente entre ambos aspectos?

Aparentemente el documental apela al conocimiento, a la reflexión, y la ficción a la emoción, la sensación. La hibridación genérica entre documental y ficción que estamos presenciando en estos últimos años, precisamente llevan a confundir ambas dimensiones del pensar y el emocionarse. Pensamiento y sensibilidad, que antiguamente tenían valores sociales y morales muy marcados, en el presente se enroscan, se trenzan. De hecho se hace difícil sostener que esta fragmentación entre pensamiento y emoción tenga asidero real en la percepción cotidiana, donde todo se teje y entreteje en una percepción de carácter holística, integral. Sin embargo es parte de la lógica de la máquina el tener que fragmentar para producir, el fragmentar para conocer, fragmentar para mejor vender, fragmentar para controlar. ¿Con qué fin, cuál es el sentido pragmático por el cual el mercado continúa insistiendo en estos ámbitos separados del pensar y el sentir?

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

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

En esta industria de la creación de imágenes y relatos que conforma la industria audiovisual, la simplificación de la forma, la repetición de modelos y códigos para un rápido consumo junto al shock hipnótico del impacto, han sido las señas de identidad que se han hecho hegemónicas en la producción de relatos audiovisuales. De esta manera :

“La mirada del espectador tiende a volverse automática y habitual al adoptar implícitamente las fórmulas del modo de representación que institucionalizó la naciente industria cinematográfica de 1908 a 1918. La institucionalización de este modo de representar el mundo a través del llamado lenguaje cinematográfico, no solo reduce la producción fílmica a esquemas repetitivos y variantes de estos, sino que interioriza inconscientemente en el espectador una mirada unívoca que reduce las posibles lecturas que brinda la imagen. La fórmula dominante del “Modo de Representación Institucional (MRI) propicia en esencia una narración sin narrador: algo así como el sueño o el fantasma” (Durán Castro, 2008 a: 79-80).

La respuesta a este Modo de Representación Institucional a partir de los años 50, por parte de un cine contestatario a las fórmulas de producción hegemónicas de Hollywood consistió en:

“buscar interrumpir el hábito del espectador, para promover a través del extrañamiento y distanciamiento, el pensamiento y la reflexión antes que el acto reflejo de identificación. Intentando interrumpir el hábito de la lectura pasiva, logrando relaciones de distanciamiento crítico con el espectador”. (Durán Castro, 2008 b).

Se produce de esta manera en la llamada segunda generación del cine ¹, un relato audiovisual que profundiza en un metalenguaje que rompe con los códigos de homogeneización de las formas dominantes de la narrativa. El plano secuencia que anuncia una cierta vuelta al realismo permite

¹ La primera generación, a la manera de John Ford: hace, experimenta y crea las formas convencionales del lenguaje cinematográfico; la segunda analiza estas películas y su lenguaje a partir de la actividad de las cinematecas y revistas (Cahiers du cinéma como modelo) y la tercera generación es la que estudia en las universidades optimizando y categorizando las formas convencionales.

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

Las relaciones entre texto e imagen han ido transformándose a medida que la creación técnica de imagen se ha ido simplificando. En el mundo numérico de lo digital y el móvil, de la transmisión instantánea de mensajes icónicos y textuales la lectura de imagen y texto ha ido perdiendo las características particulares que subyacía en ellas hace ya más de un siglo. Si el texto respondía al ritmo y al paisaje de las promesas de la ilustración y la imagen al ritmo del mundo maquínico, la creación y recepción indistinta por parte de dispositivos similares de aquello que produce imagen o texto parece inferir un nuevo giro en el sentido y función de ambos.

Sin duda, nuestra limitación sobre la categorización de las funciones de la lectura de palabras o imágenes estriba en que la evolución técnica y biológica no se ha interrumpido nunca y sus dinámicas han ido variando nuestras formas de percibir las relaciones de producción y ocio.

Un acercamiento de cierto carácter esencialista, pero no por ello menos sugerente, es la que realizó el filósofo de la imagen Vilem Flusser cuando analizó las consecuencias de la transición de una cultura del texto hacia otra de la imagen. Traspasamiento donde se produce una ruptura de las formas establecidas por la cultura de la escritura y el texto y donde surgen nuevos paradigmas en una cultura donde se imponen las formas basadas en la comunicación visual.

Esta transformación de una cultura con base en el texto hacia una de la imagen genera pérdidas, rupturas, ventajas y diferentes incógnitas. En este sentido debemos observar algunos de los escritos de Vilem Flusser (1983) como una arquitectura constructiva basada en la concepción de lo que él denomina como la armazón de una *historia de la cultura*. Una historia de la cultura que se manifiesta y se construye a través de los cambios en el dispositivo técnico, o lo que Flusser denomina como técnicas culturales.

En esta transformaciones de la historia de la cultura, Flusser discrimina cinco pasos fundamentales, o saltos cualitativos en la historia de los hechos de cultura. Desde los más primitivos y orgánicos que implican una interacción con la materialidad de los objetos, hacia una abstracción o desmaterialización del mismo.

Utilizaremos para describir las fases de estas transformaciones , una numeración hacia el cero, tal como la realiza Flusser en sus trabajos:

- 4.- Orientación del sujeto en el espacio/tiempo, en el mundo real de cosas y de los objetos en movimiento.
- 3.- Construcción de artefactos, monumentos, escultura, arquitectura.
- 2.- Gestación de Imagen: pictórica (imaginativa), imagen técnica (teórica, conceptual)
- 1.- Texto lineal, escritura en el código alfanumérico.
- 0.- la dimensión-cero, números puros, algoritmos.

Las primeras tres fases (4-3-2) podemos entenderlas como la creación sofisticada de herramientas técnicas y conceptuales en un mundo de la transformación de la materia.

En la fase 1 surge el texto lineal propio de la escritura, surge en un momento posterior al primigenio de la imagen, y esta es precisamente una manera original de resituar los componentes mágico-descriptivos de la imagen. En la conformación de la historia de la cultura que realiza Flusser, primero fue la imagen, luego el texto.

El advenimiento de la digitalización y los procesos numéricos, es una nueva re-situación de nuestra concepción y percepción del entorno, pasando de la linealidad y horizontalidad del texto a un nuevo marco de percepción y comunicación que vendría a re-situar los componentes mágicos de la imagen, aunque ahora, como reseña Sigfried Zielinski (2004) en su análisis de la obra de Flusser, entramos en otro nivel de proyectividad.

Tomemos como punto de referencia el nivel 0, donde según Flusser se produce un cambio importante de los paradigmas habituales ya que en ese momento, *“de la subjetividad, se pasa a la proyectividad”*.

Flusser suele jugar con la raíz etimológica de las palabras. Proyección, proviene del término latino *proiere*: tirar hacia fuera o hacia delante, lo que denota una acción constructiva. Significa también modelar la forma de algo. Flusser, señala:

“Un proyector no solo es una máquina que lanza imágenes, es también un planificador, un diseñador”.
(1983)

En los inicios de la modernidad, momento clave en el desarrollo de nuestra cultura contemporánea, se produce un punto de inflexión de constante referencia para Flusser.

“Estos matices connotativos, estos conceptos que crean acción, se expresaron con gran fuerza en las prácticas experimentales de los alquimistas: La etapa más elevada de la transmutación desde una materia básica hasta el metal preciado y precioso, brillante, se llamaba proiectio.”
(Zielinski, S. 2005).

En esta nueva inter-subjetividad de la proyección, las imágenes nos alejan cada vez más del mundo material. La computación, la informática como forma de pensar en números es un pensamiento formal, totalmente abstracto, de manera que:

“Al pasar por la dimensión-cero (números puros) perdemos mucho, perdemos casi todo lo que resultaba tan valioso para nosotros en la tradición europea de la ilustración, de la conciencia crítica....”.

Perdemos la relación directa con lo orgánico en pos de un mundo virtual. *“Pero potencialmente ganamos mucho – a lo mejor algo que todavía no somos capaces de nombrar.”* (Flusser, V. 1983. pág. 166).

La descripción y análisis de esta *“caja negra”* tal como Flusser denomina al misterio al que nos empuja el paso de una fase cultural a otra y que se manifiesta en la relación entre el in-formar (dar forma) y el comunicar, es la génesis a la que nos dispuso la reproducción técnica de la imagen y a la que intentaron dar respuestas gran parte de los movimientos de las vanguardia históricas que desde la razón y la acción dinamitaron las tradiciones que daban forma a nuestras sociedades pre-maquínicas.

Referencias

- Astruc, A. (1948). "*Nacimiento de una nueva vanguardia: La caméra stylo*". nº 144 de la revista L'Ecran Français.
- Benjamin, W. (1934). El autor como productor. Barcelona: Itaca, 2004.
- Didi- Huberman, G. (1990). Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte, Cendeac, 2010.
- Dieterich, Genoveva (2007). Diccionario del teatro. Madrid, Alianza Editorial.
- Downey, J. (1987). *Vídeo porque Te Ve. Santiago de Chile*: Ed. Visuala Galería.
- Durán Castro, Mauricio. (2008). *El cine como máquina de pensamiento*.
<http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/filosofia/tesis55.pdf> [con acceso el 25-03-2017].
- Epstein, Jean. (1946). L'Intelligence d'une machine. Les Classiques du Cinéma. Editions Jacques Melot.
- FLUSER, V. (1983). Una filosofía de la fotografía. Madrid: Síntesis.
- (1998) *El consumo fragmentario de la información*. Revista Letra nº 54.
— <http://www.flusserstudies.net/>. [con acceso el 25-03-2017].
- Heidegger, M. (1962). The Ontological Priority of the Question of Being. *Being and Time*. Londres: S.C.M., 1962. 3
- Munsterberg, H, (1916), *The Film : a Psychological Study*, New York, Dover Publications, 1970.
- Ranciere, J. (2011). El malestar en la estética. Buenos Aires. Capital intelectual S.A.
- Raunig, G. (2008). Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social. Ed. Traficantes de sueños.
- Romaguera, J. (1993) Textos y manifiestos del Cine. Madrid: Cátedra.
- Vertov, D. (1974). El cine ojo. Madrid: Fundamentos.
- Weibel, P. (1998). "El Mundo como interfaz". Revista El Paseante, nº 27-28. Madrid: Ediciones Siruela.
- Zielinsky, S. (1999). Audiovisions. Amsterdam University Press.
- Flusser, breve introducción a su filosofía sobre los medios de comunicación de masa.
<http://www.flusserstudies.net/archive> [con acceso el 25-03-2017].