laFuga

# Notas sobre (hacia) el Cine Flarf

Por Pablo Martín Weber

Tags | **Cine expandido | cultura digital | Nuevos medios**

Tesista de la Licenciatura en Cine y Tv de la Universidad Nacional de Córdoba y estudiante de la Maestría en Técnica, Políticas y Culturas (CEA-FCS/FA/FFyH, UNC). Es director de cine, ha presentado sus trabajos en el Festival Internacional de Cine de Cosquín, en Festifreak y Transcinema Festival de Perú. Escribe en la revista La Vida Útil.

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 (2014) escuchó un chirrido en el fondo 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" (von Humboldt, 2014, p.77) que se manifestaban frente a él y sus compañeros de viaje. Pasadas las once de la noche, el clamor se volvió insoportable y dormirse era imposible. Entre las voces se encontraban los aullidos monótonos y quejumbrosos de los monos aulladores, el grito afilado del mono maicero, el murmullo tembloroso de los monos nocturnos rayados, los gritos esporádicos del gran tigre, del pecarí, el perezoso, loros, parracuas y tantas otras aves. 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? Llevaba años recorriendo las colonias españolas con sus instrumentos, mediciones, diarios y cartas y había 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. 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 y objetos en general con los que debería cargar sería uno de los grandes problemas de su viaje, un problema no solo operativo sino también de consecuencias metodológicas y epistemológicas.

Pero ahora cambiemos de escena, le propongo el siguiente ejercicio: imagínese que está en la superficie semi-sólida y caliente de un planeta recién nacido; un primo hipotético de la Tierra de solo unos pocos millones de años. El paisaje es un amasijo sofocante y fulminante de roca blanda. Si usted pudiera mirar el cielo nocturno, vería su Sol, su estrella de origen envuelta en un cuenco infinitamente oscuro apenas interrumpido por algunos puntos duros y brillantes de luz. Los puntos son mundos hermanos: nuevos planetas en varias etapas de gestación, atravesando el primigenio disco denso de gas y polvo grumoso que les ha dado sustancia y forma. De repente, y por casualidad, se produce un evento no tan improbable. La trayectoria de otro objeto celeste, un compañero de camada, cruza la superficie del cuenco negro. Durante varios días, el segundo planeta navega a lo largo del cielo: silencioso, peligroso en la noche de los tiempos mientras usted lo observa. No hay colisión; no hay destrucción cataclísmica de mundos nacientes. Pero la interacción gravitacional durante este breve encuentro cambia el movimiento de ambos objetos; acelerando uno y ralentizando el otro. Y ahora se desenvuelve un evento desalentador para usted, lector, que yace allí parado en la superficie. Expulsado por casualidad del sistema solar de su nacimiento, el planeta se desliza hacia el espacio profundo. Cada hora, el Sol que se suponía calentaría su superficie durante miles de millones de años retrocede otros cincuenta mil kilómetros. En apenas una década, la estrella local se encoge hasta convertirse en un punto de luz, que eventualmente se vuelve indistinguible de otras estrellas del cielo. La superficie del planeta se enfría, su atmósfera se condensa, cae y se amontona en derivas heladas. Usted se encuentra en la superficie de un planeta huérfano, vagando sin destino en el desierto helado y entumecido del espacio profundo.

La Vía Láctea, se cree, está plagada de estos objetos celestes malogrados. Los instrumentos técnicos disponibles al día de la fecha poseen todo tipo de dificultades a la hora de detectarlos debido a que reciben y por lo tanto reflejan cantidades muy bajas de luz. Nuestros instrumentos localizan un latido tenue, apenas reconocible, de luz infrarroja: es su solitario núcleo, su océano metálico semifluido, manifestándose en la máquina a través de una representación visual, como una perturbación leve. Su estudio y detección requiere de grandes inversiones en infraestructura, gasto de energía y cómputos. Si pudiéramos abrir el planeta con un cuchillo, podríamos analizarlo como si analizáramos un fósil. La composición de sus capas geológicas nos brindaría información sobre el sistema solar en el que nació, sobre su solitario recorrido, sobre su composición original. A partir de este planeta/fósil podríamos reconstruir una historia más grande, un recorrido traumático en lo que Nick Land (2011), desde Freud, llamó el Inconsciente Geo-cósmico, el sustrato material en el cual un pasado de catástrofes e impactos se ha petrificado y al cual podemos acceder sólo de maneras laterales e indirectas.

La inquietante imagen de una Vía Láctea repleta de planetas oscuros, que recorren sigilosos el médium interestelar y al cual sólo podemos acceder de manera mediada a través de objetos técnicos que capturan zonas del espectro electromagnético inaccesibles al ojo humano, nos recuerda de una forma peculiar a von Humboldt en el Amazonas. Solo basta con tomar la escena y cambiar al naturalista alemán por algún telescopio infrarrojo, al Amazonas por la Vía Láctea y a las once mulas por los servidores y los procesadores de la Nasa, para que emerjan algunos paralelismos y otras asincronías. Sin embargo, nuestro ejercicio no termina aquí, queda todavía una vuelta de tuerca más.

Philip Henry Gosse nació en el Imperio Británico, algunos años después del viaje de von Humboldt, 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 se utiliza 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 inclaudicable. Esto lo llevó a involucrarse de manera activa con las polémicas de su tiempo, naturalmente, Darwin fue uno de sus interlocutores. En su libro *Omphalos* (2003) desarrolló su curiosa teoría metafísica sobre la naturaleza de los fósiles: estos polímeros, cuya existencia tan incómoda era para el pensamiento religioso de la época, tenían, para él, un lugar predeterminado y una significación establecida por la Divinidad. ¿Cuántos años tenía la tierra? Esa era la pregunta que alarmaba a muchos religiosos. ¿Cómo podía ser que la ciencia se atreviera a contradecir a la exégesis bíblica? 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, argumentó 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. Los ateos se burlaron de la gimnasia silogística de dicho argumento, y los religiosos la rechazaron debido a las perturbadoras intenciones que este le alegaba a Dios. ¿Cómo podía Dios mentir, engañar? La elegancia que este argumento metafísico poseía, que no escapó de la sagacidad lectora de Borges quien le dedicó unas reflexiones en *Otras Inquisiciones* (1952), no fue valorada por su época, y rápidamente quedó olvidada y descartada.

Nuestra escena, entonces, ha dejado de ser inquietante y se ha convertido en una pesadilla. ¿Los sonidos que escuchó Von Humboldt no fueron emitidos por ningún animal? ¿Los planetas huérfanos jamás se escaparon de ningún sistema solar, sus huellas geotraumáticas develan un pasado que no ha ocurrido? ¿qué son entonces los gritos amazónicos, los planetas huérfanos, los fósiles invisibles, y, vamos a sacarnos la careta, los archivos audiovisuales que nos rodean? La idea del fósil entendido como una superficie en la que Dios ha sugerido un tiempo que nunca existió parece insinuar una divinidad que se comporta de formas parecidas a las de un programador de videojuegos o un diseñador 3d: ¿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” como diría Emile Cioran (1952)? Tal es la naturaleza de los archivos audiovisuales: como las voces amazónicas, lejanos, pretéritos, sugerentes. Como los planetas huérfanos, existen en un plano sólo accesible a través de mediaciones técnicas. Como las mulas de von Humboldt, estas mediaciones están lejos de ser invisibles, plagadas de fricción, distorsiones e incomodidades (sobre todo para un cineasta latinoamericano). Como los fósiles de Gosse, embusteros.

Un siglo después de las disquisiciones gosseanas, Kenneth Goldsmith (2015), 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, 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. Lo mismo sucede con los archivos audiovisuales, quienes, en última instancia, están compuestos de esta misma materia. Así, a la pregunta sobre qué es un archivo audiovisual, podremos responder de la misma manera con la que Michel Houellebecq (1991) respondió a la pregunta sobre la naturaleza de Cthulhu, el monstruo lovecraftiano: "Una disposición de electrones, como nosotros".

En este espíritu es que considero relevante rescatar las reflexiones de Goldsmith en torno a la Poesía Flarf, un movimiento de vanguardia originado en Estados Unidos a finales del siglo pasado. Veamos un ejemplo de un poema flarf:

**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.

**Nada Gordon**

El término Flarf fue acuñado por el poeta Gary Sullivan (Milesi, 2015 p.216), quien también escribió y publicó algunos de los primeros poemas flarf. Cómo éste afirma, Flarf es una palabra muy difícil de definir, a veces se la puede encontrar como una especie de horror corrosivo, lindo o empalagoso, como algo incorrecto o fuera de control. Otras veces, y esta es mi definición preferida, se define a lo flarf como algo "que resalta el horror inherente de algún texto preexistente" [1] . Sus primeros practicantes, que trabajaban en colaboración flexible en una lista de emails, utilizaron un enfoque que rechazaba los estándares convencionales de calidad y exploraban temas y tonalidades que normalmente no se consideran apropiados para la poesía. Uno de sus métodos centrales, inventado por Drew Gardner, fue explorar Internet con términos de búsqueda extraños y luego destilar los resultados en poemas, obras de teatro y otros textos a menudo divertidos y, la mayoría de las veces, perturbadores. Silem Mohammad (Goldsmith, 2015 p.269) 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, de este magma recolectado con la ayuda de algoritmos, un artista puede elaborar un texto formalmente sofisticado. Así Sullivan cuenta que (Magee, 2003) los integrantes de la lista de mails respondían a las publicaciones de los demás con otras publicaciones recogiendo palabras, combinaciones de palabras, temas, formas, etc. Pero en septiembre de 2001, la lista se volvió relativamente silenciosa. Luego de un par de meses, el movimiento flarf retomó, enfocado más que nada en temáticas relacionadas al atentado a las Torres Gemelas. El mismo Sullivan relata (Magee, 2003) que comenzó una serie llamada *Tristeza*, utilizando términos de búsqueda tales como *la tristeza horrible*, *la tristeza terrible*, *la tristeza interminable*, etc., en respuesta a "lo que se estaba convirtiendo en una especie de duelo nacionalista sofocante" (Magee, 2003). Resulta curioso que la Poesía Flarf 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. Imaginémonos un poema realizado a partir de esta técnica buscando términos habituales en la discusión pública de Argentina: Cuarentena, Venezuela, Hidroxicloroquina, etc. Así nuestro hipotético poeta flarf mapearía la red y frente a él se le revelaría un magma inabarcable de palabras que luego utilizaríamos 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. Sin embargo, y tal y como Sullivan lo demuestra con su ejemplo luego del 9/11, podríamos poner la lupa en otros sectores del flujo informativo. No es tarea de este texto ponerse a describir el grado en que nuestra experiencia de la realidad social se ve difractada y distorsionada en Internet, sí dejar abierta la puerta para pensar cómo se debería relacionar un artista frente a ello. En este sentido la Poesía Flarf 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?. Los computadores personales son *Universal Media Machines* (UMM, por sus siglas en inglés). 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*. 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. Al mismo tiempo, nuestras bases de datos están conectadas con otras bases de datos a través de Internet. En estos casos, nosotros accedemos a dichos archivos a través de algoritmos de búsqueda y recomendación, quienes determinan y estructuran qué y cómo vemos.

En este sentido, quisiera retomar la figura de Manovich (1999) y sus reflexiones en torno a la obra de Dziga Vertov. El teórico ruso considera a la obra de Vertov como pionera en el arte de los nuevos medios debido a que 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* (Vertov, 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 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, este 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 de los dispositivos de vigilancia estatal a través de cámaras de seguridad, drones, misiles e imágenes generadas digitalmente (CGI, por sus siglas en inglés). Es decir, que el cineasta flarf nunca opera al interior de un espacio neutral en el que un individuo incorpóreo recorre los pasillos inmateriales del ciberespacio. Si yo quisiera, por ejemplo, buscar en YouTube un archivo audiovisual para usar como material en crudo de una toma de un atardecer para mi película flarf, debería entonces elegir un cúmulo de palabras que harían emerger ante mi pantalla resultados establecidos probabilísticamente a partir de mis búsquedas anteriores, región geográfica, etc. Si yo, Pablo Weber, o mejor dicho el usuario de Google Pablo Weber, buscara en YouTube la palabra "atardecer", estos serían los primeros cinco resultados que vería:

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

5. Amanecer y atardecer en el campo

Si yo hiciera click en el link número 5, los videos sugeridos al costado del reproductor serían 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

Si hiciera click en el segundo link:

1. The Smashing Pumpkins - Tonight, Tonight (Official Video)

2. Bob Dylan - Shelter from the Storm (Audio)

3. Hermoso atardecer

4. Lindo atardecer en el océano

5. Piedras anti-Estrés. Sonido de olas contra rocas rodando. Olas para dormir

Así, veríamos que los primeros quince archivos audiovisuales que me encontraría estarían todos y cada uno determinados por diversos significados sociales y muy diversas características formales. La tarea de un cineasta flarf, en este caso, sería la de re-integrarlos a una cadena discursiva propia y otorgarles sentido para poder expandir las sensibilidades y repolitizarlas.

Una discusión recurrente en el último tiempo en las Letras ha sido la de la posibilidad de crear Inteligencias Artificiales capaces de escribir literatura. ¿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. Los empleados de OpenAI le asignaron el siguiente *input*: "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" (Hamilton, 2019). 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 tempo-espacialmente la narración y los primeros vestigios 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. 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. Como afirma Daniel Dennet:

Una fotografía en color de alta resolución de cotillón tirado en una vereda, compuesta de ocho millones de píxeles, podría llenar un archivo diez veces más grande que un archivo de texto de, digamos, "La riqueza de las naciones" de Adam Smith (Dennet, 2017, p113).

Así, 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 Flarf Cinema: 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, 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 usuario puede indicarle al software sus preferencias y éste en

apenas unos minutos edita el material (Leake, et al., 2020). Consideremos otro programa, en su versión aún beta, llamado *Reduct.Video*. 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" (Thompson, 2019), 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. Estas capacidades basadas en la Inteligencia Artificial están mucho más cercanas de lo que creemos: la firma Digital Anarchy lanzó recientemente un software llamado *Transcriptive*, 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*, 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 corresponde a objetivos que no atañen esta investigación particular. Considero que con esta enumeración de ejemplos, 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 y que nuestra tarea radica en pensar ensamblajes sociotécnicos y apropiaciones.

La apropiación se encuentra en el corazón del cine flarf. Flarf funciona de una manera parecida a la forma en que lo hacen las formas de vida simbióticas. Busca horizontalmente imágenes más allá de lo que normalmente se ha considerado cine, así como verticalmente, utilizando a su gusto las grandes tradiciones cinematográficas. Es 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** (Herzog, 2005), "la magia inexplicable del cine" emerge, incluso en contra de la voluntad de quienes las filmaron. Lo flarf recombina, fusiona e integra. Una lluvia de fotones cae a la tierra y algunos de ellos golpean las hojas verdes de las plantas, las cuales utilizan la fotosíntesis para fabricar combustibles orgánicos: azúcares. La fotosíntesis es una práctica acuñada por bacterias que luego fue apropiada por las plantas para la fabricación de este combustible. La evolución está llena de este tipo de apropiaciones. Estas plantas son consumidas por los animales y los azúcares se utilizan como combustible. Las mitocondrias en nuestras propias células utilizan esta energía y las mitocondrias también solían ser bacterias. También fueron apropiadas. La apropiación es un proceso clave en el sistema más amplio de evolución y en la rápida emergencia y distribución de los memes que conocemos como cultura. Los animales emplean tecnología apropiada que utiliza la luz solar transcrita para impulsar cosas como contracciones musculares y el funcionamiento de su sistema nervioso. A través de la evolución y con el eventual desarrollo de la cultura, la luz solar almacenada por las plantas hizo posibles comportamientos como el Cine-Flarf. El Cine-Flarf tiene su origen en el Sol y su destino es incierto y enigmático.

**Referencias**

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

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

CIORAN, Emile *Syllogismes de l'amertume* Paris: Gallinard. 1952

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

DENNET, Daniel. *From Bacteria to Bach*. New York: W. W. Norton & Company, 2017.

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

GOSSE, Philip Henry. *Omphalos*. Londres: Routledge, 2003

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

HOUELLEBECQ, Michel *H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*. Paris: J'AI LU. 1991

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

LAND, Nick. *Fanged Noumena: collected writings 1987 - 2007.* Nueva York: Urbanomics, 2011.

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

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

MAGEE, Michael. *The Flarf Files*, USA:2003 http://writing.upenn.edu/epc/authors/bernstein/syllabi/readings/flarf.html

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

MANOVICH, Lev. "Database as a Symbolic Form" en *Millenium film journal*. Nº34. 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.

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

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.

THOMPSON, Clive. *How AI will turn us all into filmmakers* en Wired, New York, EU:2019 https://www.wired.com/story/artificial-intelligence-will-turn-us-all-into-filmmakers/

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

## Notas

**1**

Ver "*The Flarf Files*" en http://writing.upenn.edu/epc/authors/bernstein/syllabi/readings/flarf.html compilado por Michael Magee, donde se han publicado una serie de conversaciones de los artistas al respecto.

---

Como citar: Weber, P. (2021). Notas sobre (hacia) el Cine Flarf, *laFuga*, 25. [Fecha de consulta: 2026-11-28] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/notas-sobre-hacia-el-cine-flarf/1051