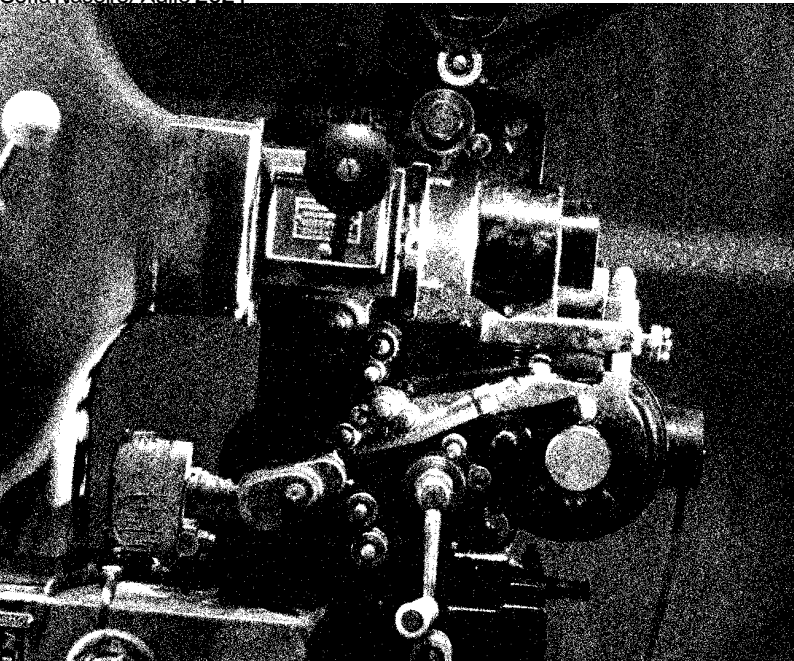


# a beleza da máquina / o horror da máquina

Sofia Naseiro/Xullo 2024





Para quen naceu no século pasado -quizabes, coma min, entre xeracións- a tecnoloxía doutro tempo esperta unha fascinación inevitable.

Falamos de televisores de tubos catódicos, radios de transistor, vinilos, radiocassettes, joysticks, botóns ben grandes, carcacas translúcidas que deixan entrever as pezas do interior, cintas magnéticas ou teléfonos a disco.

Todas as tecnoloxías en desuso teñen a capacidade de espertar esta atracción, e pouco a pouco vemos como van entrando cada vez máis obxectos na caixa do

“retro” –o son de arrinque dos primeiros sistemas operativos, os videoxogos low poly, os primeiros dispositivos de peto–, hai que facer a distinción entre o analóxico –que emiten sinais analóxicas continuas e con moitos valores posibles– e o dixital –que emite información binaria cifrada en uns e ceros–. Máis adiante, esta distinción seranos útil.

No arte, especificamente no cinema, a utilización de este tipo de tecnoloxías pode cumprir diferentes funcións:

Por unha banda, unha función pragmática e utilitarista: para ambientar unha historia nun determinado tempo, hai que ter en conta a tecnoloxía dispoñible na época e mais a maneira de relacionarse a sociedade con elas, como en





Cinema Paradiso (Giuseppe Tornatore, 1988).

Da mesma maneira, a medida que a tecnoloxía evoluciona, traspánsanse límites como a inmediatez ou a distancia, polo que situar unha historia nun tempo tecnolóxico pasado implica poñer límites ao que as personaxes poden facer: non é posible facer que unha persoa nos anos XX saiba o que lle ocorre a outra ao outro lado do Atlántico de maneira instantánea; nin é probable que nos anos 60 alguén poda comunicarse cunha persoa que se atopa lonxe da súa casa ou dunha cabina de teléfono. Son límites sans,

por certo, porque non só permiten senón que axudan a construír argumentos sen buracos.

Por outra banda, o explotar a fascinación do retro de dúas posibles maneiras: ou apelando á nostalgia das persoas que viviron a época e fixeron uso dos obxectos tecnolóxicos; ou apelando ao romanticismo e á idealización dun pasado impreciso e non vivido, previo ás vicisitudes tecnolóxicas actuais –a globalización, a dixitalización, o espazo virtual–.

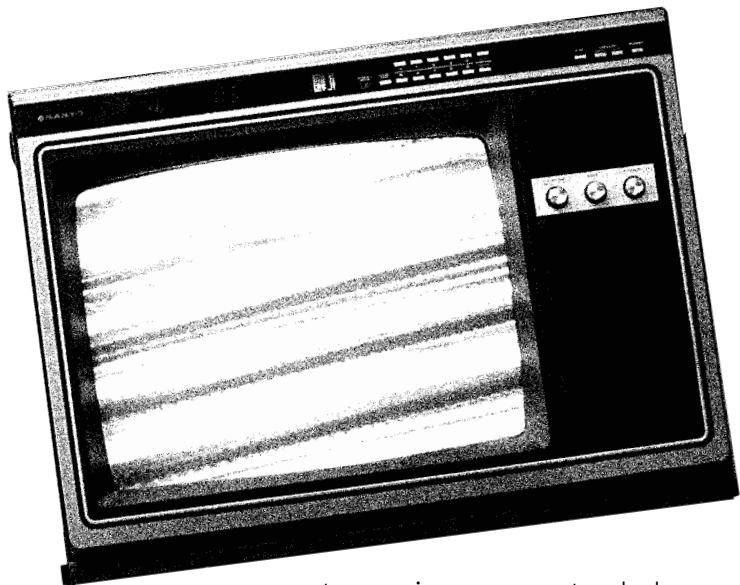
Logo, cada narrativa pode dar un valor específico ao uso da tecnoloxía construíndo significados ao seu arredor: Arxentina, 1985 (S. Mitre, 2022), por exemplo, mostra ao espectador unha tarefa case imposible que aínda se torna máis difícil cos medios analóxicos da época, pero que as personaxes van conseguindo superar.



Outros filmes que reconstrúen feitos pasados fan uso do arquivo analóxico (fotografías, metraje en celuloide) como referencia e espello no que se olla a construción, como a recente *La sociedad de la Nieve* (J. A. Bayona, 2023).

Deixámonos levar pola beleza da máquina, mais debemos de ter coidado, porque toda atracción





comporta un risco: no outro lado do espectro habita o horror analógico, que non é outra cousa que unha extensión do val inquietante polo cal unha representación imperfecta -con glitches, distorsión das ondas, liminalidade, baixa resolución ou baixa fidelidade- nos enfrenta co peor dos nosos medos: a perda da nosa propia identidade.



**Kin****cube**

Sofía Naseiro  
Xullo 2024