

HACIA UNA NUEVA ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA: POSIBILIDADES Y RETOS EN LA ERA DIGITAL

Carolina Fernández Castrillo
Universidad Complutense de Madrid –
Università degli Studi “La Sapienza” di Roma
karolfc@gmail.com

ABSTRACT: Para asumir los retos de la presencia de las nuevas tecnologías en el ámbito cinematográfico sería necesario profundizar en las posibilidades del código binario como matriz de la sociedad *postmedia*. Los nuevos avances se emplean para resolver problemas técnicos inherentes al cine tradicional, sin llegar a comprender su potencial creativo.

La *info-estética* permite catalogar aquellos productos híbridos o inclasificables fruto de un nuevo lenguaje estético, que se sitúan entre la imagen cinematográfica, la revitalización de los viejos medios y la creación de nuevas formas expresivas. Ya no es sólo un medio aislado el que domina, sino que todos interactúan y se condicionan mutuamente. Por otra parte, se resalta la especificidad de cada medio, por ejemplo, un ordenador puede simular mejor la oscilación debida a la corrosión de la perforación de una cinta que la propia realidad.

Las modalidades y los tiempos de esta nueva revolución serán breves y estarán marcados por el público. Su decisión será fundamental para establecer los cánones estético-tecnológicos predominantes para regir las leyes de este nuevo mercado.

En esta oportunidad sería útil revisar los postulados de teóricos como Lev Manovich, Peter Weibel o Jay David Bolter y David Grusin entre otros, para proponer una discusión sobre el papel de Europa como motor de reflexión para potenciar la experimentación cinematográfica en la era digital.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, gracias a las aportaciones de la tecnología digital, somos testigos de una redefinición de las posibilidades cinematográficas. Aún así, las relaciones entre el cine y el ordenador datan de una época muy anterior a la que estamos viviendo. Si pensamos en la presencia del computador en la creación de imágenes en movimiento, podríamos destacar tres momentos principales a lo largo de la historia:

1. Una primera fase en la época de los años cincuenta cuando comienza a desarrollarse el *computer art*. En este período el objetivo principal era la generación y el control de imágenes abstractas, siguiendo la trayectoria del cine experimental de los años veinte.

2. La segunda trayectoria comienza en la década de los ochenta, cuando los productores de cine y televisión incorporan programas informáticos en la realización de sus proyectos. De este modo las nuevas tecnologías se ponen al servicio del realismo cinemático tradicional.

3. Por último tenemos la tercera fase, en la que la presencia de la tecnología digital no se limita a la creación de personajes o a la magnificación de los efectos especiales. Llega el momento de controlar el universo ficcional por completo, desde las acciones de los personajes hasta el movimiento de las cámaras.

A la hora de afrontar la presencia de las nuevas tecnologías en el cine existen dos modelos de análisis principales: la incorporación de lo digital como herramienta o como elemento renovador en el proceso creativo.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Cine digital como herramienta

Hasta el momento, la introducción de los nuevos avances ha consistido en la aplicación de una nueva herramienta a los formatos ya existentes, consintiendo una aceleración de los tiempos de postproducción y una reducción de costes. Desde este punto de vista las principales ventajas residen en el ámbito técnico: almacenamiento

más ligero, barato, rápido y seguro; abolición de la distinción entre original y copia; la estabilidad de la información guardada en discos magnéticos u ópticos; la maleabilidad del material digitalizado, manipulable hasta el infinito; el ahorro en costes de positivado; la centralización de todas las tareas de postproducción con equipos cada vez más ligeros y asequibles...

Este enfoque, que se fija en el aspecto productivo, debe ser complementario del que contempla las aportaciones de la nueva tecnología en el proceso creativo. En caso contrario, nos encontraremos frente a un modelo marcado por la rentabilidad económica frente a la experimentación, de modo que el lenguaje cinematográfico tradicional permanezca inalterado.

En la actualidad, a pesar de que casi todas las películas comerciales utilicen secuencias manipuladas digitalmente (animación en 3D, composición, retoques...), se tiende a ocultar el uso del ordenador. Como señala el teórico ruso Lev Manovich, "(...) en Hollywood el simular el lenguaje fílmico tradicional ha recibido, correctamente, la etiqueta de *efectos invisibles*"¹. El cine continúa adoptando una lógica narrativa y permanece fiel al estilo clásico, en el que es fundamental hacer creer que todas las imágenes que se presentan han sido captadas de la realidad. Incluso cuando el ordenador contribuye a la creación de entornos o personajes fantásticos, estos están hechos de tal forma que parezca que han sido fotografiados.

A partir del primer episodio de *Star Wars* (1977) es el momento en que invaden nuestras pantallas criaturas alienígenas, máquinas destructivas o podemos presenciar increíbles batallas o explosiones a grande escala. Esta obsesiva fijación por emplear la tecnología digital para alcanzar un efecto fotorrealista limita la exploración de otro tipo de aplicaciones. A diferencia del cine de los orígenes, ante el que se abría un vasto horizonte, el desarrollo de la tecnología digital se centra en la exacta imitación del realismo cinematográfico. Pero debemos comprender que ésta es sólo una de las posibilidades que brinda el desarrollo futuro de los medios. Como apunta Dominic

¹ MANOVICH, Lev. *Il linguaggio dei nuovi media*. Milán: Edizioni Olivares, 2002, p. 380.

Case, “mientras que en la era analógica no hubo más que evolución, la tecnología digital contiene la semilla de una revolución”².

2.2. Cine digital como semilla de una revolución

Al final de los años noventa y a principios del siglo XXI está comenzando a emerger una estética más allá de los efectos, en la que la atención de los realizadores no se centra tanto en ocultar la intervención digital cuanto en conseguir un producto atractivo, aunque en algunos casos llegue a ser hiperreal. Por norma general, este tipo de propuestas se suelen desarrollar en el ámbito experimental, en la realización de videoclips, cortos y películas producidas por festivales como el Resfest, proyectos en la web u otro tipo de plataformas alternativas.

El hecho de que en estas propuestas la cinematografía digital llegue a alcanzar altas cotas de *multimedialidad*, se debe a la capacidad de integrar fácilmente distintos medios en un único proyecto. La aparición de programas como el Adobe After Effects, el Photoshop y otros más perfeccionados han permitido la creación de la imagen cinematográfica a partir de: imágenes captadas de la realidad, imágenes manipuladas o construidas directamente desde la pantalla de un ordenador, elementos tipográficos, pictóricos, diseño, animación... En algunos casos la superposición de los distintos medios es evidente, en otros, debido al ritmo de la proyección o a una ocultación intencionada, no somos capaces de discernir esa hibridación.

En los últimos tiempos, la fascinación del público por los efectos especiales ha dado lugar a la creación de un nuevo subgénero “The Making of...”, generalmente incluido en ediciones especiales en DVD, que revela algunos de los trucos empleados. La introducción de la tecnología digital ha permitido realizar escenas enteras a través del ordenador, mediante la animación cinematográfica en 3-D. Mientras que en la producción cinematográfica tradicional, el montaje y los efectos especiales eran actividades separadas, hoy en día se pueden llevar a cabo simultáneamente. Desaparece

² CASE, Dominic. *Nuevas tecnologías aplicadas a la post producción cinematográfica*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003, p. 10.

la distinción entre creación y modificación, de este modo la película adquiere una flexibilidad que antes sólo era posible en la pintura o la animación.

Entre los artistas que se han volcado en la experimentación de lo digital desde una perspectiva *multimedia* encontramos a Peter Greenaway. A lo largo de su amplia trayectoria, el polifacético artista británico indaga las posibilidades del medio cinematográfico desde el mayor número de perspectivas posibles. Él mismo admite que la llegada de lo digital ha supuesto una herramienta ideal para poder completar su proceso creativo. Uno de sus más reciente ejemplos es *The Tulse Luper Suitcases* (2004), una obra compuesta de tres películas, 92 DVDs, un juego online, una serie de televisión y varias exposiciones en distintos museos. Se trata de un trabajo de unas dimensiones colosales, que intenta explorar más allá de los límites del cine convencional, tanto en formato de distribución como en la exhibición, a través de distintas pantallas.

La multivisión, ya experimentada por Abel Gance en los años veinte en su célebre *Napoleón* (1927), recobra vida en los juegos de la imagen dentro de la imagen desarrollados por Greenaway, Michel Gondry, Matthew Barney o Mike Figgis entre otros. La pantalla adquiere otro sentido desde el momento en que deja de ser un elemento rectangular, vacío e inmóvil y adopta un papel protagonista en el planteamiento del discurso. En la actualidad, muchos objetos mediáticos no cuentan historias ni tienen un inicio ni un fin, en realidad no disponen de ningún desarrollo temático formal que los disponga en un orden secuencial, de modo que el cine se abre a la multiplicación de lenguajes expresivos sin verse oprimido en un molde preconstruido.

La representación numérica de cada elemento compositivo consiente el tratamiento individual y pormenorizado de cada detalle presente en la película digital. La profundidad de campo deja de ser un problema, se puede obtener una imagen en la que todos los elementos estén enfocados, por tanto, es posible llegar a un altísimo grado de manipulación, recuperando de este modo el hiperrealismo pictórico. El tratamiento singularizado de cada elemento favorece la combinación de unidades pertenecientes a distintos campos artísticos y potencia como nunca antes la realización de una obra cinematográfica total, pluriforme e híbrida.

2.3. Condición Postmedia

La computerización cultural ha contribuido tanto al nacimiento de nuevas formas expresivas (el videojuego, el net.art, el software.art, el hacker art...) como a la redefinición de las ya existentes. En el caso cinematográfico, la digitalización consiente infinitas combinaciones y modificaciones en la estructura tradicional, que a pesar de conservar su aspecto exterior tiene ya un alma totalmente digital, dotada de infinitas capacidades combinatorias. Entre los mayores defensores de la abolición de las barreras que separan a los distintos medios y disciplinas artísticas se encuentran Rosalind Krauss o Jay David Bolter y David Grusin que exploran la lógica de la *remediación*, es decir, la capacidad de mejorar o renovar un medio gracias a la tecnología digital.

En la misma línea se encuentra el discurso de Peter Weibel, que considera que nos encontramos en el pleno apogeo de la condición *postmedia*, “(...) porque ya no es sólo un medio aislado el que domina, sino que los medios interactúan y se condicionan mutuamente”³.

Un discurso de este tipo pone en crisis la definición del cine en base a una distinción material y a su referente. Quizás el ejemplo más representativo de esta perspectiva sea la obra del poliédrico artista-cineasta Matthew Barney y su épico *Cremaster Cycle* (1994-2002), que el crítico estadounidense Jonathan Jones llegó a denominar “la mayor fusión entre arte y cine desde la aparición de *Un perro andaluz*”⁴. Fruto de la fusión multimedia, este proyecto fílmico dividido en cinco partes fue expuesto en el Guggenheim Museum de Nueva York y al mismo tiempo proyectado en distintas salas cinematográficas.

Vivimos inmersos en un proceso de computerización cultural en el que la máquina universal, el ordenador, pretende simular todas las artes, por lo tanto, además del camino de la experimentación hacia la *hibridación* se nos presenta la oportunidad de

³ WEIBEL, Peter. “La condición postmedial”. En: AAVV, *La condición postmedia*. Madrid: CENTRO CULTURAL CONDE DUQUE, 2006, p. 15.

⁴ JONES, Jonathan 2002, “The myth-maker”. *The Guardian*. 26 Julio 2006.

conseguir entender lo específico de cada medio. Por ejemplo, un ordenador puede simular mejor el granulado de una cinta de 16 mm. y hacerlo más convincente de lo que podría hacerlo una cinta real. Manovich llega a la conclusión de que “los medios digitales nos traen el cine reprimido”⁵, un cine marcado por la experimentación narrativa y estética que surgió hace casi cien años, que fue olvidado y que hoy, gracias a la tecnología digital, recuperamos.

2.4. Digitalización total

Probablemente sea en el campo del new media art donde podamos hallar un mayor número de ejemplos de la presencia digital en las tareas necesarias para la realización, distribución y disfrute de la obra final, consintiendo un alto grado de interacción entre el usuario y la obra. Pensemos en *A-Volve*, una de las últimas obras de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, un entorno interactivo donde los visitantes pueden interactuar con organismos visuales en el espacio real de una piscina llena de agua. Dibujando con el dedo el perfil y la sección de cualquier forma posible en una pantalla táctil, los visitantes crean organismos tridimensionales que serán transferidos y mostrados simultáneamente como criaturas en 3-D dentro de la piscina.

Los videojuegos son otros de los exponentes de esta estética revolucionaria, en la que la programación puede controlar cualquier aspecto del producto final. El hecho de que la tecnología digital consienta un control total del universo ficcional, permite un alto grado de interacción entre el usuario y la obra en sí.

Aunque el cine comercial aún no haya dado excesivas muestras de interés hacia estas posibilidades, hoy en día se están invirtiendo considerables sumas de dinero para conseguir una alianza entre el cine digital y el cine en 3D, un primer paso hacia la inmersión del espectador en el film. Durante el pasado Showest 2006, celebrado en la ciudad estadounidense de Las Vegas, algunos de los más importantes directores de la actualidad revelaron que estaban moviendo sus hilos en Hollywood para dar apoyo a la

⁵ MANOVICH, Lev. “What is digital cinema?” [En línea]: página web oficial de Lev Manovich, 1995. <<http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>> [Consulta: 26 Julio 2006].

introducción del 3D en el D-cinema. George Lucas ha anunciado que está preparando el reestreno de la primera trilogía de *Star Wars* en formato 3D. Por su parte, Steven Spielberg recientemente ha dejado entrever que está involucrado en patentar un sistema que lanza al espectador dentro del film, una nueva concepción del 3D sin tener que usar gafas especiales.

3. CONCLUSIÓN

Para llegar a comprender el verdadero potencial del cine digital debemos superar la visión *tecnocentrista* y abordar las aportaciones estético-conceptuales que ofrece la incorporación de las nuevas tecnologías. El hecho de que el cine a gran escala no haya acogido a la tecnología digital para la realización del film, en todas y cada una de sus fases, no significa que en otros circuitos paralelos no se esté llevando a cabo.

Aún así existen numerosas carencias en el estudio de este campo, tomemos el caso de Estados Unidos, a pesar de estar a la cabeza en el desarrollo tecnológico, no se ha preocupado de promover o financiar actividades de este tipo. Quizás esta situación se deba a que la velocidad con la que allí son asimilados los nuevos productos tecnológicos los hace invisibles. Forman parte del día a día como herramienta que no requiere una reflexión más allá de la búsqueda de nuevos mecanismos para mejorar los productos existentes en términos de rentabilidad económica. Sin embargo en los demás países el coste tecnológico es mucho mayor, por lo que su asimilación requiere más tiempo y favorece una serie de debates sobre su idoneidad en el ámbito socio-cultural.

En este ajetreado panorama, Europa deberá imponerse como referente cultural, motor de reflexión y timón de los cambios tecnológicos que están provocando una crisis de identidad cinematográfica. Las modalidades y los tiempos de esta nueva evolución probablemente serán breves y estarán marcados principalmente por el público. Su decisión será fundamental a la hora de establecer los cánones estético-tecnológicos predominantes para regir las leyes de este nuevo mercado. Quien se sepa adaptar a este nuevo modelo triunfará, el que no lo haga quedará inevitablemente fuera del sistema. Pero quizás esta última consecuencia deje de ser tan nefasta como antaño, dada la existencia de un emergente mercado digital alternativo, en el que pequeñas

producciones de bajo presupuesto llegan a alcanzar una repercusión considerable a través de otro tipo de canales de difusión, como puede ser Internet.

El paso de lo digital al cine tendrá lugar antes o después y será anticipado y a la vez superado por el cine post-digital o *multimedia* que ya está comenzando a dar muestras de su existencia.

Bibliografía

- BOLTER, Jay David y GRUSIN, Richard. *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

- CASE, Dominic. *Nuevas tecnologías aplicadas a la post producción cinematográfica*. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo, 2003, p. 10.

- JONES, Jonathan 2002, "The myth-maker". *The Guardian*. 26 Julio 2006.

- KRAUSS, Rosalind. *L' arte nell' era postmediale. Marcel Broodthaers ad esempio*. Milán: Postmedia Books, 2005.

- MANOVICH, Lev. "What is digital cinema?" [En línea]: página web oficial de Lev Manovich, 1995. <<http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>> [Consulta: 26 Julio 2006].

- MANOVICH, Lev. *Il linguaggio dei nuovi media*. Milán: Edizioni Olivares, 2002, p. 380.

- WEIBEL, Peter. "La condición postmedial". En: AAVV, *La condición postmedia*. Madrid: CENTRO CULTURAL CONDE DUQUE, 2006, p. 15.