

Cine en la era digital

An Augmented View of Cinema: Cinema in the Digital Age

Ricardo Rivera

Universidad de Caldas, Colombia
ricardo@nolineal.com

Aaron Paul Brakke

Universidad Piloto, Colombia
aaron.brakke@gmail.com

Abstract: *This paper illustrates a shift in the fundamentals of cinema which is being augmented in social and technical terms. The primary changes deal with the perception of spectator-actor and with the new digital technologies being utilized. This paper will be structured around the four “tyranny” that, as Peter Greenaway has suggested, are destroying film: The need of the camera, the current frame (screen), the text as the axis of the narrative and the importance of the actors. An augmented understanding of cinema offers a new aesthetic in terms of space, interaction and ultimately an open and generative cinematic experience.*

Palabras clave: Cine; digital; representation; image; spectator.

Introducción

Ante el advenimiento de lo digital, el cine está evolucionando hacia nuevas formas de expresión, mediadas en su mayoría por el desarrollo tecnológico, creando así una simbiosis entre el arte (en cuanto a concepto) y la tecnología digital (en cuanto a soporte). Esta relación no solo ha dado lugar al nacimiento de nuevas estéticas, sino que ha permitido la evolución de la imagen en movimiento al ofrecer formatos y espacios de comunicación antes impensados, que desbordan el concepto original del cine y ofrecen al sujeto contemporáneo una forma diferente de entablar relación con las imágenes en movimiento y con las experiencias culturales que estas generan.

En medio de la discusión sobre si el cine es el soporte o es el lenguaje que lo subyace, la desaparición del soporte de 35 mm es un hecho, lo cual nos lleva a buscar nuevas formas de representación para la imagen en movimiento. Si desaparece la cinta, ¿qué pasará con la forma cultural que llamamos cine y que ahora parece entrar en desuso? El cine digital es solo una de las tecnologías digitales que surgen y provocan nuevas formas de representación (La Ferla, 2009, 62). Otras tecnologías digitales, como la realidad aumentada, no tienen un antecesor directo, por lo cual tampoco tienen una forma de representación

que la anteceda de manera evidente. Estas tecnologías digitales se convierten en un campo virgen no solo para la exploración estética y conceptual de nuevas narrativas que surgen, sino para replantear el rol del sujeto dentro de las experiencias que ellas generan, con el impacto cultural que ello implica.

Las 4 “tiranías” de Greenaway

En octubre de 2008 el XXV Festival de cine de Bogotá tuvo como conferencista a Peter Greenaway, el controvertido y prolífico director británico, cuya intención parece ser la de reinventar el cine. Al final de su charla, Greenaway se refirió a “*las tiranías que están destruyendo al cine*”. Estas son: a) El texto, como eje central del relato; b) el marco de la pantalla de proyección, que es una extensión de la pintura; c) los actores, que han banalizado el cine; y d) la cámara, como instrumento principal de producción cinematográfica. Decidimos entonces desarrollar estas ideas, con el fin de verificar si las nuevas tecnologías digitales proponen salidas a estas tiranías y descubrir cuáles son los caminos que se abren al sujeto a partir de la ruptura de cada una de ellas.

1. La necesidad de la cámara

La cámara ha sido la herramienta fundamental no solo para producir las imágenes sino también para definir las características propias del lenguaje cinematográfico. A pesar de ello, “*tenemos que deshacernos de la cámara*”, sentencia Greenaway. ¿Cuáles son entonces los caminos para producir imagen sin cámara?

En primera instancia tenemos la animación digital. Desde la ya lejana *Tron* (1982), la primera película comercial en utilizar secuencias hechas por computador, la habilidad de ingenieros, guionistas y animadores se materializó en películas completas hechas sin cámara, como la clásica *Toy Story* (1995). Una variante de la animación la encontramos en aquellas producciones que utilizan mundos electrónicos para generar imagen en movimiento, o *machinima*. Solo hace falta contar con un escenario creado digitalmente que permita generar movimiento y el software adecuado para grabar la secuencia. Así se han creado desde video juegos básicos (*Diary of a Camper*, a partir del videojuego *Quake*) hasta superproducciones hechas en metaversos (un capítulo de *CSI NY* totalmente “rodado” en *Second Life*).

En segunda instancia encontramos los sensores y los equipos que son capaces de capturar movimientos y reproducirlos a manera de video digital. Los artistas de hoy utilizan intensivamente esta tecnología como recurso para construir sensaciones visuales o auditivas que hacen parte de una obra, como es el caso de la premiada y mediática *Reactable* (Marcosalonso, 2011). En esta categoría también entran dispositivos más simples, como los GPS, que capturan a intervalos nuestra posición en el espacio y luego recuperan el recorrido que acabamos de realizar de una manera cinematográfica.

2. El marco donde vemos las imágenes

Sigamos con Greenaway: “*El marco, el cuadrado aquel, la forma de la pantalla, () es solo la extensión del periodo renacentista de la pintura, que nos impide ver otras formas de arte*”. La pregunta que surge es: ¿si no es en pantallas, cómo vemos las imágenes? Greenaway no solo cuestiona el marco limitante y su presencia histórica, sino el espacio donde se ve el cine: un cubo cerrado, sin luz, donde se obliga al espectador a estar dos horas sin moverse. El cuestionamiento desborda la forma y reivindica el espacio: ¿dónde y cómo se presentará el nuevo cine?

Uno de esos espacios es la computadora. Dentro de ella el espectador puede definir su propio marco, ajustando el alto y ancho de las ventanas donde sucede la imagen en movimiento. Este hecho, aparentemente fútil, reviste una gran importancia, por cuanto la imagen puede ser modificada en su visualización por el usuario, y si la secuencia excede el tamaño del marco seguramente aparecerá una simbología (por ejemplo, pares de flechas) que servirá para “movernos” dentro del marco, o lo que es igual, “mover” el marco, para ver la totalidad de la imagen, generando la ruptura con el marco tradicional. En la computadora podemos tener marcos dentro de marcos, o encontrar que cada secuencia, si bien comparte el mismo marco con otras, es independiente en su sentido de ellas, como lo ilustran las aplicaciones artísticas en la red o los videojuegos: no son uniformes en tamaño, se ajustan al tamaño existente del marco sin importar sus medidas y pueden generar dentro de sí mismos diferentes espacios de visualización.

El otro gran espacio está fuera de la pantalla, facilitado por las proyecciones, que son espacios de representación de la imagen en movimiento diferentes a la pantalla enmarcada.



Figura 1: An Image from *OP_ERA* courtesy of *LABoral*.

La proyección puede fijarse en una superficie que no es plana ni cuadrada ni sólida, generando así formas y volúmenes que abandonan el tradicional marco. Ejemplo de ello son las proyecciones a gran escala sobre el cielo del Zócalo de Ciudad de México la noche del cambio del milenio, o la modificación de fachadas de edificios a partir de proyecciones, como la celebración de los 600 años del reloj de Praga (Microservos, 2010).

Finalmente ubicamos dos tendencias que rompen con los bordes a los que el marco obliga y con el espacio tradicional del cine: una es la generación de experiencias totalmente inmersivas, asociadas a la realidad virtual, cuyo principal exponente actual son las CAVES (CAVES, 2011), y que reúnen tres características principales: son proyecciones, la imagen se produce en las gafas del espectador (el marco desaparece al generarse la imagen tridimensional envolvente) y se requiere de la actividad del espectador para completar la “película”. OP_ERA es para Latinoamérica un hito importante en esta tecnología (Cantoni, 2003).

La otra tendencia está fundamentada en la tecnología de realidad aumentada, donde a través de dispositivos electrónicos se adiciona información digital a la realidad visible, mezclando así lo real con lo virtual. Solo con el desplazamiento en el espacio para ver mejor un ángulo de una imagen tridimensional se rompe el marco establecido (ruptura del espacio y del marco). Es cuestión de tiempo que los prototipos de gafas de realidad aumentada mezclen la información digital con la realidad en el campo visual de la persona, volviendo obsoleto para siempre el marco renacentista al cual nos hemos visto limitados.

Para cerrar este apartado, citemos a Borradori: *“Mientras que el espacio es el receptor de formas, la espacialidad virtual es la generadora de formas. La espacialidad virtual es una dimensión activa y diferenciadora () Las formas no se inyectan al espacio como si viniera de afuera, sino que se generan desde adentro.”* (Borradori, 1999, 28)

3. El texto

“El cine actual se basa en el texto y no en las imágenes. Tal es el grado de dependencia del cine con respecto al texto, que uno como director lo primero que debe hacer para que le financien una película, es escribirla. ¿Y para qué escribe uno guiones con palabras?”, se pregunta Greenaway. Sin embargo, hace 50 años André Bazin aplaudía justamente lo contrario: *“[La novela] no tiene nada (idealmente al menos) que perder con respecto al cine. Puede concebirse el film como una super-novela cuya forma escrita no sería más que una versión debilitada y provisional”* (Bazin,

2004). Así que no deberíamos centrar el debate en que no exista un guión, sino en que las imágenes sean el eje mismo de la narración, en lugar del texto escrito.

Jean Mitry cita al artista plástico Fernand Léger, quien anota acerca de la relación pintura-cine: *“El error pictórico es el tema. El error del cine es el guión”* (Mitry, 1971). A lo largo de las páginas, Mitry ilustra profusamente el pensamiento de artistas que ven en la música, las formas, el tiempo y la imagen maneras de hacer cine sin depender del guión. Desde el primer film experimental, que Mitry ubica en 1923 (La Sinfonía Diagonal, de Viking Eggeling), hasta la experiencia cinematográfica de la inauguración de los Juegos Olímpicos de Beijing 2008, podemos encontrar un sinnúmero de experiencias que confirman esta tendencia: las animaciones de McLaren, las experiencias con imanes y electromagnetismo de Nam June Paik, la trilogía Qatsi de Godfrey Reggio, la producción fotográfica-cinematográfica de Gregory Colbert y su trabajo Ashes and Snow, la misma experiencia visual y táctil experimentada dentro de la instalación OP_ERA de Cantoni y Kutschat. Y, por supuesto, los trabajos de Greenaway tallando con luz la imagen de los cuadros famosos de Rembrandt y Da Vinci. En todos estos casos encontramos un denominador común, un eje que las atraviesa: el manejo de la luz es el que posibilita que las imágenes sean portadoras de sentido.

4. Los actores

Del análisis de las primeras 3 tiranías deduciríamos que se pueden crear experiencias cinematográficas sin necesidad de actores. Sin embargo, esta tiranía representa un reto distinto, por cuanto pasamos de un plano técnico y conceptual a uno emocional. Los actores no solo representan un papel, sino que representan al espectador en el filme: el espectador se identifica con el actor y traslada sus emociones al personaje de la pantalla. Sin embargo, Greenaway es duro con ellos: *“Los actores han banalizado el cine”*, dice el británico, *“a tal punto que ahora ¿es el actor el que escoge al director de la película?”*. El problema no es nuevo. Bazin recuerda cómo tuvo que padecer De Sica para encontrar su obrero de Ladrón de bicicletas, ya que el productor quería imponer a Cary Grant como el obrero. Pero de nuevo tomemos con pinzas lo que se discute aquí: no el requerimiento de un cine sin actores para evolucionar el cine, sino la posibilidad de cambiar los roles de actor y espectador en la producción de nuevas experiencias cinematográficas.

Bazin afirmaba: *“¿Cinema sin actores? ¡Sin duda! Pero el sentido primario de la fórmula queda superado: habría que hablar de un cine sin interpretación () hasta*

tal punto el hombre se ha identificado con el personaje” (Bazin, 2004). La pregunta de hoy es quién es *el hombre* de Bazin. Hollywood responde intentando mantener la identificación de los actores con las películas, así estos no sean reales sino creados por computadora. La otra respuesta la dan los artistas plásticos: construyen instalaciones interactivas que permiten al espectador acercarse a la obra y ser parte de ella a través de acciones físicas, que capturan con sensores y permiten la transformación o, al menos, la intervención en la misma, como lo hace Nelson Vergara en espacios museísticos de Colombia o Maurice Benayoun en Asia con su Watch Out: estos artistas logran que su espectador se convierta en espectador-actor y tenga injerencia en la misma obra. Como ya anotamos, los actores no necesariamente son de carne y hueso ni responden a guiones establecidos. Desde hace 60 años se trabaja en todos los frentes previendo la respuesta a los impulsos digitales: inteligencia artificial, arte generativo, ética y política de la vida artificial. En términos de imagen en movimiento, basta ver Galápagos, o A-Volve, para entender como el espectador-actor se involucra y escoge o crea un ser digital, que sobrevive en un nuevo entorno digital. Más allá de lo que pase con ese ser, lo realmente importante es descubrir que es tan protagonista el ser digital como el espectador-actor que lo vio nacer.

Conclusiones

Desde el principio del cine, las imágenes bidimensionales han sido utilizadas para comunicar conceptos multidimensionales. Aun hoy, las herramientas se actualizan y sus capacidades tecnológicas se incrementan, pero la representación de la imagen se ha mantenido estancada. Un cambio de paradigma es necesario ahora que los límites se han borrado. Ya no es suficiente con proyectar imágenes en los difusos confines de una habitación cerrada (teatro), cuando los parámetros de la descripción física de los elementos han cambiado. La materia ha cesado de ser definida solamente como masa y energía. Como Virilio ha observado, la “información” es la variable que se agrega a la ecuación (Virilio, 1998,180). Adoptar la idea de que la materia es masa, energía e información tiene un profundo impacto en las ciencias sociales, por ejemplo en la arquitectura, que replantea su manera de representar las imágenes agregándoles movimiento, volumen y sobre todo, vida. A nivel del sujeto, vemos como se potencia su ámbito

perceptivo: se le involucra en la acción, en la generación de sentido, en la construcción misma de la imagen. Al ser desbordados los formatos tradicionales se proponen nuevas estéticas en cuanto al espacio, la interactividad y la generación de experiencias cinemáticas. Se privilegia lo sensorial visual del sujeto, ya sea en experiencias masivas en espacios abiertos, en museos interactivos con pequeños grupos o de manera individual en CAVES o portando unas gafas de realidad aumentada.

Las posibilidades de lo digital no acaban allí: emergen redes de información que potencian aun más la creación de sentido a partir de imágenes en movimiento, que sujetos individualizados y dispersos construyen y reciben cinemáticamente. Es allí donde podemos esperar un impacto más profundo a nivel cultural. Un cambio que apenas estamos observando, pero al cual llegamos en una verdadera cultura aumentada a través del cine en la era digital.

Referencias

- Bazin, A. 2004. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Borradori, G. 1999. Against the Technological Interpretation of Virtuality. *AD Hypersurface Architecture II*, vol 69 (9-10), 26-31.
- Cantoni, R. Kutschat, D. 2003. *OP_ERA*. Recuperado en septiembre de 2011, de http://www.op-era.com/index_eng.htm
- CAVES. 2011. *Cave Automatic Virtual Environment*. Recuperado en septiembre de 2011, de http://es.wikipedia.org/wiki/Cave_Automatic_Virtual_Environment
- La Ferla, J. 2009. *Cine (y) digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Marcosalonso. 2011. *Carles Lopez Reactable Live in Barcelona*. Recuperado en septiembre de 2011, de <http://www.reactable.com/events/>
- Microservos. 2010. *Impresionante celebración del 600 aniversario del Reloj Astronómico de Praga*. Recuperado en septiembre de 2011, de <http://www.wikio.es/video/the-600-years-4298883>
- Mitry, J. 1971. *Historia del cine experimental*. Valencia: Fernando Torres.
- Virilio, P. 1998. Architecture in the Age of its Virtual Disappearance. En J. Beckmann (Ed.), *The Virtual Dimension* (pp. 178-187). New York: Princeton Architectural Press.