



Ontología del cine digital: la muerte del cine y la apertura a un cine menor

*Ontology of digital cinema:
the death of cinema and
the lead to a smaller cinema*



Sebastian Jorge Morales Escoffier¹

¹ Sebastian Morales, es Doctorando de Investigacion transdisciplinar de la Universidad Mayor de San Andrés (La Paz, Bolivia). Docente de la materia de Historia de Cine (UMSA). Contacto: sebastian.morales.escoffier@gmail.com

Resumen: La instauración del digital ha llevado al cine a una crisis identitaria. Lo digital pone en cuestión los modos de producción, distribución y consumo del cine institucional o clásico. De ahí que algunos autores han proclamado la muerte del cine como se lo ha conocido a lo largo del siglo XX. El propósito de este artículo es discutir los alcances teóricos que implica la aceptación de esta crisis identitaria. Así, se revisitan los conceptos clásicos del cine a la luz de los cuestionamientos propuestos por el digital.

Palabras clave: cine digital; crisis identitaria; ontología de la imagen.

Abstract: The establishment of digital technology has led cinema to an identity crisis. Digital content questions the modes of production, distribution and consumption of institutional or classical cinema. Hence, some authors have proclaimed the death of cinema as it has been known throughout the twentieth century. Thus, this article discusses the theoretical scopes that imply on the acceptance of this identity crisis. Classic concepts of cinema are revisited in the light of the digital cinema breakthrough.

Keywords: digital cinema; identity crisis; image ontology.

A lo largo de estas páginas se va a proponer una analítica del cine digital, entender cómo funciona en todos sus niveles, para saber si esta nueva tecnología implica una renovación en las prácticas sociales ligadas al cine o simplemente hay una continuación en sus usos con relación al celuloide.

Se podría empezar dicha analítica a partir de la conocida, apocalíptica y varias veces repetida afirmación de Greenaway, en donde decreta la muerte del cine con la llegada del video. Pero esta declaración inquietante tiene un cierto grado de sutileza, para ser tomada con suficiente seriedad. En realidad, Greenaway no anuncia la muerte del cine, sino más su transformación en otra cosa. De hecho, el cineasta incluso se da el lujo de fechar este acontecimiento: “La muerte del cine fue el 31 de septiembre de 1989, cuando el control remoto ha sido introducido en el living, porque ahora el cine tiene que ser interactivo, un arte multimedia” (Clifford, 2007).

La posición de Greenaway es sin duda paradójica y es más bien una provocación para pensar en el futuro del cine con la llegada de las nuevas tecnologías que de alguna manera ponen en duda su naturaleza original. Es que existe una paradoja, nunca en la historia se habían consumido tal cantidad de imágenes en movimiento como en la actualidad, pero al mismo tiempo, el gesto de ver una película en el cine parece ser una práctica evidentemente minoritaria en relación a otras formas.

De ahí que esto ha iniciado un debate: ¿el cine ha muerto? Este es un debate que se ha planteado hace ya casi una década, sobre todo en Francia. En el centro de la discusión se encuentra una crisis identitaria por la que pasa el cine en relación con la gran cantidad de imágenes en movimiento que han aparecido con la llegada del video primero, pero sobre todo, del digital. Estos debates, han desembocado en intentos de definición del cine en tiempos de crisis. Entre los más interesantes esfuerzos de definición se encuentran los de Jacques Aumont (2012), André Gaudreault y Philippe Marion (2012) y la de Raymond Bellour (2012).

¿Qué es el cine (digital)?

Jacques Aumont (2012) propone definir el cine, no tanto por sus génesis y sus procesos de producción, sino por el resultado, es decir, por lo que se podría denominar como sus modos de difusión y distribución. El autor resume el núcleo de definición del cine a partir de tres siglas: NRI. Es decir, narrativo, representativo e institucional.

Son estos tres elementos que hacen del cine la imagen en movimiento más fuerte en el amplio espectro. Hay evidentemente otros medios que cumplen estas

características, pero, para Aumont (2012), el cine va a perdurar frente a ellos por su alianza entre una ficción y condiciones de recepción propicios. Es decir, lo que bien se podría denominar como la esencia del cine es la pantalla grande y la sala oscura en donde se desarrolla una sesión de una película de índole más bien narrativa.

Evidentemente, Aumont (2012) reconoce que es posible ver una película realizada para cine en otro tipo de pantallas: televisión, computadoras, celulares, pero esto no elimina la condición de cinematográfico de este tipo de imágenes en movimiento. Es decir que, para Aumont (2012), un producto audiovisual es cinematográfico cuando sus condiciones ideales de exhibición requieren la participación de los elementos propios de una exhibición en cine. De ahí que queda indiferente en qué tipo de pantalla se vean las imágenes, lo propiamente cinematográfico tiene que ver con estas condiciones ideales.

Para el autor, el cine se diferencia de otras imágenes por el hecho de que implica una vivencia particular. El cine propone una experiencia con la imagen que se caracteriza por la oscuridad de la sala, una proyección y la incapacidad del espectador de intervenir en lo que observa. Es justamente esta definición de cine a la que Greenaway (Clifford, 2007) declara su muerte.

Lo que desaparece, según el cineasta, es la pasividad del espectador inherente al medio cinematográfico. Esta transformación tiene que ver con la introducción de aparatos que invitan a una nueva forma de consumo de las imágenes: los reproductores de video y el control remoto. Esta pasividad, siguiendo la lógica propuesta por Greenaway, se rompería aún más con la introducción de plataformas de video on demand (VOD) como Netflix. Ahora una película se puede ver como quien lee un libro, se puede retroceder, adelantar, hacer pausas, hacerlo en diferentes sesiones, etc. Se puede aventurar la hipótesis de que esta manera de mirar películas implica una nueva temporalidad en el visionado. Ahora es el espectador, con ayuda del control remoto que puede intervenir, al menos de manera parcial, en la duración del filme.

De hecho, para Aumont (2012), la novedad más significativa en relación a la imagen del fin del s. XX, no es el digital, ni las pantallas pequeñas, puesto que no tocan lo esencial de la imagen en movimiento. La innovación más significativa desde un punto de vista estético, es el botón “pausa” del control remoto, porque crea una imagen diferente, que permite tener una imagen detenida pero que contiene potencialmente un movimiento. Se trata de una imagen esencialmente híbrida, algo que parece, como se verá más adelante, un elemento muy propio de lo digital.

En contraposición a Greenaway, que ve en las posibilidades de intervención de la imagen por parte del espectador una enorme potencialidad, Aumont (2012) plantea

que es justamente esta “pasividad” que le da al cine una cierta preminencia frente a otras imágenes. El cine permite una unidad en donde el espectador está movilizado para ver y escuchar una película. De ahí que el filme ocupa un tiempo especial de atención del espectador. Por tanto, todo mecanismo que rompa con la duración propia del filme, que interrumpa su flujo, sería considerado como no cinematográfico.

Por ejemplo, el usuario de un celular puede pasar de revisar sus redes sociales a ver un fragmento audiovisual y luego hacer una llamada. Esta manera de consumo de la imagen, que es muy usual en la actualidad, no es para nada cinematográfica. Así, la práctica social que define el cine es una manera muy especial de ocupar un tiempo, de tener una cierta vivencia de la duración. Aquí hay una defensa de la obra como una totalidad en oposición a un consumo fragmentario de las imágenes propio de lo digital. Al ver una película en un teléfono, no puede haber la calidad de atención que se tiene en el cine.

De ahí que el cine, más que definirse por una tecnología, ya sea en los procesos de realización o de exhibición, se identifica con un modelo mental, una cierta predisposición del espectador y una manera determinada de consumo de la imagen. Así, lo cinematográfico está ligado a una cierta duración, a una experiencia con el tiempo y un tipo específico de atención.

Esta visión parece estar en concordancia con lo propuesto por otro teórico francés, Raymond Bellour (2012, p. 13), que propone esta definición de cine:

la proyección de una película en la sala de cine, a oscuras, el tiempo prescrito de una sesión en una presentación pública, es una condición indispensable para una experiencia única de memoria y percepción, definiendo al espectador. Todas las otras formas de visionado pueden en mayor o menor medida alterar la definición de espectador.

Al igual que para Aumont (2012), en Bellour (2012) aparecen como esencial para definir lo cinematográfico las condiciones de percepción de estas imágenes, definidas por la sala en negro y una duración relativamente corta. Esto último permite, en la argumentación de Aumont (2012), que se asegure que la película se vea de un tirón, mientras que, en la de Bellour (2012), que el espectador sea capaz de recordar todo lo que sucede en el filme mientras se proyecta.

De ahí que para Bellour (2012), visionados de películas en otros dispositivos, como, por ejemplo, celulares, implican meramente una situación de visión degradada. En esta categoría también entrarían todas las imágenes en movimiento proyectadas

en museos, galerías, etc. Estos dos tipos de imágenes serían polos opuestos, con posiciones intermedias, en donde hay un pasaje entre ellas.

Sin embargo, lo que parece separar las posiciones de Aumont (2012) y Bellour (2012) son los objetivos que ambos autores tienen. El primero plantea una defensa hacia el cine, asumiendo que este ya no tiene el monopolio de las imágenes en movimiento, sobre todo con la llegada de lo digital, pero que de todas formas, su preminencia se hace evidente justamente por los argumentos planteados arriba.

Bellour (2012) en cambio, busca encontrar algunas herramientas conceptuales para diferenciar las imágenes movimiento propias del cine y las que se exhiben en las galerías o museos (como, por ejemplo, el video-arte). La diferencia esencial tendría que ver con el tipo de vivencia, de experiencia que implica ver imágenes en movimiento en una sala de cine o en una galería. De hecho, Bellour (2012) defiende la idea que ver películas en galerías o en el cine cambia completamente la naturaleza de lo visionado y, evidentemente, la actitud del espectador.

En las imágenes en movimiento proyectadas en museos o galerías, hay una actitud específica ligada a la capacidad de movilización del cuerpo que permiten estos espacios. Lo propio de este tipo de consumo, es el caminar. Una persona mira algo que le interesa, se queda un momento y pasa a otra cosa. Es un consumo más bien fragmentario y la propia obra de arte no exige al espectador que se quede hasta la culminación de la misma. Según Bellour (2012), esta actitud se hace patente en el hecho de que los museos y galerías se resisten, en general, a poner asientos en las salas de exposición.

El espectador de cine tiene una inmovilidad constitutiva. No hay un movimiento del cuerpo, no hay una elección de las imágenes que el espectador ve. Pero hay otro tipo de movimiento, ligado a un tiempo de maduración, a una duración determinada. El cine entonces se define por un espacio-tiempo definido. Cuando se rompe esta unidad, se pasa a otro tipo de modalidad de la imagen, se pasa a una situación de instalación, propia de las galerías y de los museos.

Si la galería exige una actitud de vagabundeo, el cine es más bien hipnosis, inmovilidad, oscuridad, duración, visión bloqueada. El espectador de la sala y del museo son dos cuerpos diferentes que viven dos experiencias distintas.

Aumont (2012) y Bellour (2012) se esfuerzan en tratar de definir el cine con respecto a otro tipo de imágenes en movimiento como una especie de defensa hacia el séptimo arte. Gaudreault, en cambio, propone polemizar el tema de la muerte del cine a partir de un modelo teórico para comprender su historia.

El cine/atracción: ¿es cine?

Gaudreault ha dedicado parte de su trabajo investigativo a la imagen en movimiento producida entre los años 1895-1915. El autor denomina a esta etapa como cine/atracción. Gaudreault (2008) rechaza llamar a dicha fase con los nombres que habitualmente se le dan: “cine primitivo”, “cine de los inicios”, etc. En primer lugar, porque esos denominativos, implican una visión teleológica, en donde estas imágenes en movimiento serían meramente un preámbulo para un cine más perfeccionado.

En segundo lugar, porque, para el autor, no es tan evidente que estas películas puedan ser parte del concepto de cine. Esta noción no está ligada a la invención de una cierta tecnología. Los Lumière o Edison no inventan el cine, sino más bien aparatos cinematográficos. El cine no es una invención, porque es más bien una institución, una serie de prácticas sociales y culturales determinadas (Gaudreault, 2008).

En este sentido, la invención del cinematógrafo no sería un punto de ruptura, puesto que el nuevo medio simplemente se acopla a los paradigmas anteriores ya establecidos. Los Lumière harían parte de la historia de la fotografía y Méliés sería parte de la historia de las artes del espectáculo. De ahí que Gaudreault (2008) propone la idea de llamar a esta etapa de las imágenes animadas con el denominativo de cine/atracción, puesto que el lenguaje, la forma de consumo, etc. son más parecidos a otro paradigma.

Para entender la oposición que propone Gaudreault, vale la pena volver a las definiciones de Aumont y sobre todo a las siglas: NRI. ¿Es posible describir a las imágenes en movimiento que Gaudreault denomina como cine/atracción a partir de lo narrativo, representativo e institucional?

En la etapa comprendida entre 1895 y 1910, no existían las salas de cine perfectamente condicionadas para la proyección. No había espacios que posibiliten el visionado cómodo y en total oscuridad. Las proyecciones de estas imágenes en movimiento se hacían en circos, vaudevilles, ferias, etc (Burch, 2007). Es decir, que estos filmes usaban circuitos de exhibición propios de otros espectáculos.

De hecho, las proyecciones de los aparatos cinematográficos se confundían con los otros espectáculos de la época. Una “sesión” que incluía películas estaba compuesta por números de danza, magia, etc. De ahí que el cine no era lo primordial en dichas diversiones, sino que tenía más bien un lugar secundario (Burch, 2007). Se trataba de espectáculos que bien se podrían denominar como multimediáticos y

fragmentarios, por lo que no se daba esta actitud mental que Aumont (2012) reclama como propiamente cinematográfica.

Asimismo, la manera de producción y distribución de estas películas era más bien artesanal. No había una división del trabajo. El director funcionaba como una especie de hombre orquesta que se ocupa de manera casi solitaria de todas las etapas de realización (Bordwell; Staiger; Thompson, 1997).

Este modo de producción es muy alejado al complejísimo sistema de estudios que se instaura en Estados Unidos desde 1915, en donde hay una gran especialización de las funciones y las etapas de producción, distribución y exhibición se separan claramente (Bordwell; Staiger; Thompson, 1997). Esta gran división del trabajo hace patente ya una institucionalización del cine, que busca llegar a un público burgués. Es decir, que a los inicios no existe un elemento que aparece en la definición propuesta por Aumont (2012): la institucionalización.

Por otro lado, los filmes anteriores a 1915, no priorizan la narración, justamente porque estaban ligados a otro tipo de espectáculos. En una primera instancia, las máquinas cinematográficas aprovechan más bien el efecto “novelty”, ofreciendo al espectador curioso la posibilidad de ver un avance tecnológico (Gaudreault; Marion, 2013). Es decir, que, en realidad, lo representado no era verdaderamente interesante, sino más bien, la capacidad de representar imágenes en movimiento. En una segunda instancia, se prioriza lo que Gaudreault (2008) denomina como atracción. Una atracción es un momento de pura manifestación visual que se caracteriza por un reconocimiento implícito de la presencia del espectador. Es algo momentáneo, instantáneo. Es un elemento que surge, activa la atención y desaparece sin desarrollar una trayectoria narrativa ni un universo diegético coherente.

Asimismo, en muchas de estas películas, se exige la complicidad del espectador. Es como un truco de magia, en donde el mago interactúa con el espectador, mientras despliega una serie de gestos espectaculares. Este es el principio de los cortos de Méliès, en donde los actores interactúan con los espectadores a partir de miradas a cámara y de gestos.

Estas formas de representación, evidentemente, son muy diferentes a las propias utilizadas en el cine clásico. De ahí que se pone en duda, en la etapa comprendida entre los años 1895-1915, que la fórmula utilizada por Aumont (2012), el NRI, sea efectiva para definir las imágenes en movimiento. Son por estas razones, que Gaudreault (2008) pone en duda que en estas etapas se pueda hablar de cine propiamente dicho. Estos filmes no son el principio de algo, sino, en algunos casos,

la finalización o la continuación de otras series culturales de larga data (la de la fotografía, la linterna mágica, la magia, la animación, etc.).

De ahí que no todo lo filmado con aparatos cinematográficos puede ser considerado como cine y tampoco se hace evidente que la historia de dicho arte haya comenzado en 1895, sino en una época posterior. Si es así, también habría que aceptar la posibilidad de que toda forma de imagen en movimiento, que no siga el paradigma del NRI, sea otra cosa diferente al cine. En esta categoría de “lo otro” podría entrar la imagen en movimiento digital.

Con esto, Gaudreault y Marion (2013) proponen el modelo del doble nacimiento del cine. En 1890-1895, hay el nacimiento de un dispositivo de captación/restitución de imágenes en movimiento, mientras que, en la etapa 1910-1915, hace su aparición una institución de producción y explotación de imágenes en movimiento bien determinada y con procedimientos precisos.

En este modelo, hay tres etapas importantes. En primer, hay la aparición de un dispositivo técnico. En esta etapa, el nuevo medio simplemente se subordina a las series culturales que pueden ser consideradas como continuas (la fotografía, las artes del espectáculo, etc.). Es decir, que la manera de consumo y de representación simplemente se adaptan a la ya existentes. En una segunda instancia, hay la emergencia de un dispositivo cultural, donde se hace patente una institucionalización en ciernes y el medio empieza a diferenciarse de las otras series culturales. Finalmente, hay el avenimiento de la institución, en donde el medio se consolida como una serie cultural autónoma (Gaudreault; Marion, 2013).

Ahora bien, en este modelo, ¿Qué sucede con la llegada del digital? Es evidente que la práctica cultural ligada al cine en su tercera etapa se hace cada vez más minoritaria, como reconoce Aumont (2012). Pero esto es paradójico. La sala de cine es usada ahora para proyectar imágenes en movimiento que no se podrían denominar como cinematográficas, como, por ejemplo, operas o partidos de fútbol en vivo. A su vez, se ha hecho más frecuente el “home cinema” (Gaudreault; Marion, 2013).

Hay pues una inversión, las imágenes en movimiento consideradas de consumo casero se hacen ahora en las condiciones ideales que propondría Aumont (2012), mientras que las películas, se consumen más bien en espacios hogareños. El cine ya no tiene como lugar privilegiado las salas, pero a la vez, se encuentra en todos lados. Hay una forma de consumo diferente de la imagen (Gaudreault; Marion, 2013).

El cine se encuentra entonces en una crisis identitaria y, en ese sentido, se podría hablar efectivamente de su muerte. El cine se encuentra ahora en un proceso

de hibridación. Gaudreault y Marion (2013) hablan aquí de un tercer nacimiento del cine, en donde paradójicamente, vuelven prácticas propias del cine/atracción. Así por ejemplo, en el consumo actual del cine más comercial, la narrativa parece ser lo de menos, en contraposición con los elementos espectaculares, atraccionales.

Esto se hace patente en una experiencia que cualquier asiduo del cine ha vivido. En filmes blockbusters, es usual ver a los espectadores alternar su atención entre la película visionada y otras pantallas, como por ejemplo, el celular. Asimismo, se hace usual que los espectadores, entren y salgan de las sala, a pesar de que la película no haya terminado. Esto muestra que el espectador actual, no tiene la necesidad de ver toda la película, no siente que ha perdido algo si deja de prestar atención o se ausenta de la sala. De ahí que la narración pasa a un segundo plano, en relación a los momentos más bien atraccionales de los filmes. Hay pues un consumo fraccionario de las imágenes, en donde, a pesar de lo planteado por Aumont (2012), la obra ya no es entendida como una totalidad.

Ahora bien, también existen cambios en los modos de representación. Con el digital, hay la posibilidad de “filmar” películas sin la necesidad que objetos reales u actores se pongan efectivamente delante de la cámara. El cine se convierte en una forma de animación (Gaudreault; Marion, 2013). Esto, desde un punto de vista estético y teórico, es de vital importancia, puesto que tira abajo una serie de presupuestos. Hay un cambio fundamental en la relación entre el cine y la realidad, la cual va a ser desarrollada en el próximo acápite.

El cine y su relación con lo real

La llegada del digital parece haber traído una relación nueva ente el cine y lo real. En una larga tradición teórica, el cine era definido por lo que Gaudreault y Marion (2013) denominan como la serie cultural de la recepción-captación. Dicha serie cultural se basa en la idea de que el cinematógrafo es un aparato de captación que registra de manera mecánica lo que está delante del objetivo, especialmente el movimiento. Según los autores, tanto los Lumière como Méliès afirmaban que el cinematógrafo es capaz de reproducir “escenas naturales”. De ahí que las primeras vistas cinematográficas tienen, hasta el día de hoy, un fuerte valor de archivo.

Desde un punto de vista teórico, los pensadores que más han desarrollado la idea de que el cine tiene por esencia la recepción/captación son el francés André Bazin y el alemán Siegfried Kracauer.

Bazin (2000) propone una especie de pequeña historia de la representación, a partir de la idea de que las artes plásticas se desarrollan por la necesidad psicológica

de imitar lo real. A esto, Bazin denomina como el “complejo de la momia”, la necesidad psicológica de escapar a la inexorabilidad del tiempo y de la muerte. Las artes representativas son una manera de escapar del fatídico paso del tiempo.

Con la fotografía se llegaría a un punto alto en esta búsqueda por el realismo, en el sentido de que, por primera vez en la historia, es posible tener una reproducción mecánica de lo real con una mínima intervención del hombre en su realización. Bazin (2000) propone en estos términos la diferencia entre la representación fotográfica y la pintura:

La originalidad de la fotografía con relación a la pintura reside por tanto en su esencial objetividad. Tanto es así que el conjunto de lentes que en la cámara sustituye al ojo humano recibe precisamente el nombre de “objetivo”. Por vez primera, entre el objeto inicial y su representación no se interpone más que otro objeto. Por vez primera una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin intervención creadora por parte del hombre, según un determinismo riguroso. La personalidad del fotógrafo sólo entra en juego en lo que se refiere a la elección, orientación y pedagogía del fenómeno: por muy patente que aparezca al término de la obra, no lo hace con el mismo título que el pintor. (Bazin, 2000, p. 27-28)

En esta cita, Bazin desarrolla una teleología de las representaciones artísticas, la cual tendría como hilo conductor una búsqueda por una mayor objetividad, de fidelidad entre lo representado y la representación, el mito del cine total.

Este argumento se basa en el carácter mecánico del aparato fotográfico. El pintor trabaja con las manos y muestra su personalidad en su obra desde su génesis. Mientras que el fotógrafo basa su representación en una máquina, lo que le permite una reproducción objetiva de lo real. De ahí que desde la aparición de la fotografía, la pintura puede ser liberada de su exigencia de realismo, lo que explicaría, según Bazin, el por qué este arte en el siglo XX comienza a explorar su veta abstracta.

En este esquema interpretativo de las artes visuales, el cine inserta una nueva variable en esta representación objetiva de lo real que la fotografía ofrece: el tiempo. Así, “el cine se nos muestra como la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica” (Bazin, 2000, p. 29).

Por tanto, el cine tendría, en la historiografía propuesta por Bazin, una tendencia hacia el realismo, el cual podría ser rastreado tanto en sus orígenes, como en su fin. Esta idea es central en las historias del cine tradicionales. Lo que lleva a dejar en los márgenes del cine a otro tipo de expresiones como, por ejemplo, la animación o el cine de trucajes. Pero además, estructura la historia del cine como

una sucesión de realismos. La ontología de lo digital va a invertir esta relación de jerarquía, convirtiendo el cine del paradigma de la recepción/captación en una forma de animación (Elsaesser, 2016).

Hay que hacer, sin embargo, una aclaración sobre el pensamiento de Bazin. Efectivamente, el crítico francés defiende la idea de que la esencia del cine tiene que ver con un lente que capta una imagen y esta es grabada de manera automática en un determinado soporte físico (celuloide). Pero de esa hipótesis de partida no se puede asumir que Bazin cae en un realismo ingenuo. Ya que:

Las virtualidades estéticas de la fotografía residen en su poder de revelarnos lo real. No depende ya de mí el distinguir en el tejido del mundo exterior el reflejo en una acera mojada, el gesto de un niño; solo la impasibilidad del objetivo, despojando al objeto de hábitos y prejuicios, de toda la mugre espiritual que le añadía a mi percepción, puede devolverle la virginidad de mi mirada y hacerlo capaz de mi amor. En la fotografía, imagen natural de un mundo que no conocíamos o no podíamos ver, la naturaleza hace algo más que imitar el arte: imita al artista. (Bazin, 2000, p. 29)

El realismo de Bazin, por tanto, llegaría a desembocar en una teoría del espectador. Esta objetividad mecánica propia de la fotografía requiere como complemento una subjetividad afectiva, el gesto amoroso del espectador que se siente interpelado por las imágenes desprovistas de prejuicios perceptivos previamente añadidos. Es decir, que en la fotografía hay un gesto de revelación del mundo, que se da por la contribución de la cámara y del espectador (Lowenstein, 2015). De ahí que el realismo propuesto por Bazin no se limita meramente a una duplicación superficial de la realidad, una exploración meramente formal. Se trata más bien de la revelación, a partir de esta dialéctica, de la esencia de lo real.

La base fotográfica del cine en tanto revelación de lo real también aparece en el pensamiento de Siegfried Kracauer (2000). Para el pensador alemán, el cine tiene como propiedad fundamental la capacidad de registrar la realidad material. Otra vez, la base para esta argumentación tiene que ver con la manera mecánica por la cual el cine y la fotografía representan lo real.

Kracauer es más sistemático que Bazin, de ahí que no solamente se limita a reconocer la tendencia esencialmente realista del cine, sino que se anima a determinar algunas de las características de lo real que serían especialmente cinematográficas. La realidad material sería:

- a. Indeterminada
- b. Ilimitada
- c. Fortuita
- d. Sin ideología
- e. Concreta
- f. Continua

Siguiendo esta caracterización, el cine tendría una función reveladora de ciertos aspectos de la realidad, los cuales, por diversas razones, se escapan al ojo común, pero que aparecen con claridad en el objetivo fotográfico. La cámara tendría facilidad en representar los movimientos, sobre todo de la danza y las persecuciones. Pero también los fenómenos que se escapan al ojo, ya sea porque son muy grandes, pequeños o muy efímeros.

Asimismo, el cine puede revelar lo que Kracauer (2000) denomina como “los puntos ciegos del espíritu”, fenómenos que son imperceptibles porque rompen con ciertos prejuicios o esquemas perceptuales. Aquí entran los aspectos de la realidad que escapan a la percepción por ser demasiado habituales. Pero también las combinaciones que aparecen como extrañas en los esquemas de percepción del ser humano. Finalmente, el cine puede mostrar al espectador fenómenos que son tan atroces que la conciencia los niega, por ejemplo, las guerras, la violencia, etc.

El cine digital o el gesto del pintor

¿Pero qué sucede ahora con lo digital? Gaudreault y Marion (2013, p. 95-96) señalan que aquí hay una diferencia ontológica. La imagen hecha en celuloide es una imagen indicial. La luz atraviesa el objetivo de la cámara y se imprime en la película, la cual es conservada y restituida. Hay pues una cierta continuidad con lo real, con lo profílmico. La imagen en celuloide es un signo que imita, a partir de una huella ontológica, a lo que representa.

El proceso mismo del digital, continúan los autores, parece marcar una distancia con la imagen de celuloide. En el digital, se tiene una acumulación de ceros y unos que deben ser codificados y decodificados. Es decir, en el proceso de captación de la imagen hay una reconstrucción de lo real. Ya no se trata de una imagen índice, sino más bien de una icónica, en el sentido de que ya no hay una relación de continuidad metonímica con lo real, sino una relación metafórica. Esto, en el nivel de la teoría fílmica, parece tirar abajo los presupuestos de Bazin (2000) y Kracauer (2000).

En la práctica, esta diferencia no parece tener importancia, puesto que el resultado a nivel de la imagen, al menos para un espectador “promedio”, no parece implicar grandes cambios. Pero las cosas comienzan a distanciarse cuando se asume que con esta acumulación de ceros y unos es posible hacer imágenes no solamente realistas, sino hiperrealistas, sin la necesidad de poner un objeto frente a la cámara. Se pueden construir grandes paisajes, ciudades enteras a partir de la filmación de telas verdes y actores. Se puede incluso registrar los gestos de un actor con sensores y a partir de ello construir imágenes. El cine ya no depende de una relación íntima con lo profílmico, es decir, con lo que se pone delante de la cámara para lograr imágenes de un gran nivel de realismo. Al hablar de realismo, se entiende el hecho que se sigue un principio básico del cine clásico que prioriza lo verosímil, independientemente de la naturaleza de lo representado. En palabras de Ángel Quintana (2011, p. 14-15):

Los actores del futuro serán las criaturas generadas mediante el uso del ordenador, unos seres virtuales que de forma progresiva irán simulando los atributos humanos. Las imágenes 3D que nos muestra *Demonlover* nos remiten a una serie de mundos artificiales que intentan acercarse a los mundos fotografiados por el cine analógico con la intención de llegar a usurparlos y sustituirlos. [...] El público que, de forma masiva, ha certificado el éxito comercial de la película de James Cameron (*Avatar*) no ha buscado la similitud entre los seres mitológicos y alguna criatura real, sino que ha preferido admitir como *verosímil* la existencia de un cuerpo diferente al humano. El éxito de *Avatar* reside en que alrededor de este cuerpo extraño se han originado los mismos procesos de identificación que se crearon con los glamorosos actores hollywoodenses de los años dorados del cine clásico. (el subrayado y los paréntesis son nuestros)

La mención de *Avatar* (2009), película de James Cameron, es sin duda importante para comprender la manera en que se comporta el cine digital. En primer lugar, porque gracias al éxito de taquilla de la película de Cameron, los exhibidores se decidieron definitivamente a instalar en sus salas sistemas digitales para la proyección de películas en 3D. Es decir, que la masiva digitalización de las salas, se debe, en parte, a la militancia activa en favor de lo digital de tres realizadores taquilleros hollywoodenses: Lucas, Cameron y Zemeckis. La razón de esta militancia tiene que ver con las necesidades creativas de dichos realizadores, que buscaban sistemas que posibiliten una mayor facilidad para modificar la imagen cinematográfica (Bordwell, 2012).

Pero también, lo señala Quintana (2011) en la cita, *Avatar* (2009), de James Cameron, sirve como una especie de metáfora sobre la relación que establece el cine digital con lo real. El filme narra la historia de Jake Sully, un ser humano que va al planeta Pandora para ayudar a su colonización. En dicho planeta, habitan unos “indígenas”, seres azules de gran tamaño. A partir de una máquina, Sully se infiltra al espacio de los habitantes de Pandora, adaptándose a la forma de estos.

Aquí se hace patente el deseo de remplazar el mundo real, analógicamente reproducido, por uno virtual por intermedio de una máquina. Sully, el ser humano, a medida que pasa el filme, se convierte en una entidad virtual, construida a partir de los procedimientos propios del cine digital.

Pero esto solo funciona comercialmente si este remplazo se hace a partir de las reglas propias del cine clásico. El mundo generado por computadora tiene que aparecer como verosímil para el espectador, ansioso de ver una explosión de atracciones (en el sentido de Gaudreault). Pero además, tiene que poder identificarse con la tragedia de los personajes del filme. Para eso, las entidades virtuales deben actuar como si fueran seres humanos, con las mismas voces, los mismos gestos y emociones. El mundo ficticio y virtual de Pandora sigue entonces las reglas de representación ya establecidas con el cine institucional y se remontan a la segunda década del siglo pasado.

Lo digital permite dar vida a seres y mundos virtuales, a veces cohabitando con lo que se podría llamar el mundo analógico o directamente remplazándolo. Todo esto porque el digital, con su acumulación de ceros y unos, ya implica una imagen fácilmente maleable. De ahí que el gesto de filmar en digital parece ganar algo que parecía propio al pintor: la posibilidad de hacer retoques. El filmar se acerca pues al dibujo (Gaudreault; Marion, 2013, p. 83-84).

Hay una nueva libertad creativa en el cineasta, lo que no quiere decir que se haga mejor arte. Se abre la posibilidad de que el cineasta trabaje con borrones hasta la consecución de un corte final. Esto, evidentemente, pone en duda toda la gran corriente realista del cine, lo que devela el parecido cada vez más cercano del acto de filmar con el de escribir o de pintar.

Todo esto ha hecho que el proceso de postproducción sea de vital importancia en el cine, no solamente en las películas fantásticas, sino en todas. Esto ha provocado que el fotógrafo ya no tenga la centralidad que tenía, puesto que ahora, por el hecho de que se puede modificar la imagen en postproducción, se ha convertido básicamente en un ayudante del montajista (Quintana, 2011). Por tanto, hay también un cambio en los procesos creativos producto de estas nuevas tecnologías.

Un cine menor

Ahora bien, este análisis solo es interesante en la gran industria del cine, en donde sofisticadas tecnologías ponen en duda el gesto de filmar, como lo hacían, por poner un ejemplo, los hermanos Lumière. Lo digital implica pues una ruptura. Pero este análisis no parece ser interesante cuando el corpus está conformado por películas hechas de manera más o menos artesanal.

Pero aquí el digital muestra su otra faceta. La capacidad intrínseca de modificar las imágenes se acompaña con una vocación por documentar el mundo (Quintana, 2011). Como nunca en la historia, una gran parte de los seres humanos acumula en sus celulares o computadoras grandes archivos de imágenes familiares. Hay un deseo por filmar absolutamente todo. El acto de filmar ya no se identifica con la necesidad de registrar eventos trascendentales, sino con la de registrar lo efímero, lo perecedero, lo habitual, lo no importante.

Está aquí presente más que nunca el complejo de la momia que Bazin describía como el fundamento de lo cinematográfico y el pensamiento de Kracauer acerca de las posibilidades de revelación y registro de lo real. La ligereza de lo digital, la capacidad inédita de poder filmar de manera ininterrumpida sin mayores dificultades técnicas y la posibilidad de improvisación, permite un acercamiento más íntimo a lo real.

Esta veta ha generado una gran cantidad de películas que trabajan a partir de una estética descuidada, con movimientos bruscos, imágenes con baja nitidez y cámaras en mano (Quintana, 2011). Estéticas sin duda muy diferentes a las propuestas por la gran industria y su gesto de pintor que busca borrar la línea entre lo virtual y lo real.

Lo digital permite hacer filmes como si de diarios íntimos se trataran. Filmes en donde hay un fuerte deseo de documentar lo cotidiano, sin depender de estructuras industriales (Quintana, 2011). Esto tiene que ver con uno de los fenómenos que caracterizan el digital: el acceso de tecnologías profesionales de filmación a “amateurs”.

Tal vez esto, entre otros factores, ha dado pie a al auge de películas autobiográficas o filmes en donde los cineastas se interesan por el contexto inmediato. Esto no es una novedad, Agnès Varda o Jonas Mekas lo hacen hace mucho tiempo. La novedad reside en el hecho de que esto se hace cada vez una práctica más común, lo que es fácilmente demostrable viendo las programaciones de los principales festivales que se hacen en el mundo. Es decir, se puede hacer cine sin siquiera salir

de la casa y esto es una práctica no solamente aceptable, sino también loable para la institución-cine. Es que filmar en casa no quiere decir que se dejen afuera los grandes temas, como por ejemplo, una situación política o una pregunta existencial. El documentalista Ignacio Agüero expresa esto de manera muy bella:

El mundo entero no era más que el espacio off de los encuadres de todas las ventanas. Un día en ese espacio en off dispararon a Kennedy y otro día, en otro off, al Che. Todas ellas son imágenes de mi casa, pues las imágenes componen la memoria que se produce en el espacio en donde se imagina. No todo era off. La mayoría era in. Mi padre murió in, en la pieza de al lado, delante de mis ojos. Cuando el cuerpo deja de estar se convierte en imagen. [...] Así, desde mi casa entraba y salía de la Historia, como desde un refugio atemporal lleno de rincones, habitaciones y secretos. [...] Mi casa de Bernarda Morin, mi primera escuela de cine, había sido muy importante. (Agüero, 2015, p. 18-19)

Filmar a los amigos, filmar el entorno, filmar lo cotidiano se convierte pues en una práctica que puede permitir descubrir elementos de la realidad que de otra manera serían velados. Este es el caso por ejemplo, de *Homeland (Iraq Year Zero)* (*Patria, Iraq año cero*, 2009), de Abbas Fahdel.

El filme, de manera casi obsesiva, se dedica a registrar la cotidianidad de la familia del propio realizador en Iraq durante 17 meses. Esta cotidianidad está marcada por el punto de inflexión de la película: la invasión norteamericana al país árabe. Así, la estructura narrativa se divide en dos partes: un antes y un después de la invasión.

Este ejercicio de registro, siguiendo a Kracauer y Bazin, revela una realidad que para el espectador en una primera instancia aparece como velada, por la multiplicación de imágenes que se consumen sobre Iraq y la guerra.

Las diferencias entre las imágenes producidas por Fahdel y las que fueron transmitidas por los canales de televisión en todo el mundo tiene que ver con el punto de vista. Las segundas son omniscientes, en donde el espectador se encuentra en un espacio privilegiado para ver los aspectos “espectaculares” de la guerra: los tanques, las explosiones, etc. Esta mirada omnisciente, sin embargo, observa las cosas en planos generales, por lo que le dificulta o se niega a ver los gestos particulares, lo cotidiano.

Esto es justamente lo que quiere recuperar Fahdel. Su experiencia de la guerra y la de su familia dista de esta mirada omnisciente, en cuanto, sin ser protagonistas del conflicto, son los más afectados por el mismo. Las imágenes espectaculares se remplazan entonces por la pausa, por la tensión de lo cotidiano. Fahdel se ocupa

durante sendas horas de filmar a su familia mientras se alista para la guerra. En ese sentido, son reveladoras las actitudes de los niños que interpretan el conflicto en un momento anterior a la guerra, con una mezcla de juego pero también de temor.

Esta cotidianidad revela aspectos de la realidad de la guerra a partir de un gesto esencialmente temporal. La tensión entre los intentos de tener una vida común y corriente y las amenazas de la guerra (que aparecen siempre desde un fuera de campo) se hace patente en la medida en que los personajes infantiles crecen y maduran, al mismo tiempo que la guerra recrudece.

La formulación de Bazin de que el cine muestra la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica aparece acá en toda su actualidad. Este ejercicio temporal devuelve la virginidad de la mirada al espectador bombardeado por imágenes falseadas de la guerra de Iraq. Ahí aparece un desgarrador gesto amoroso frente a las imágenes proyectadas por Fahdel, en tanto el tiempo que se acompaña a los personajes hace que se genere un nexo afectivo con ellos.

Todo esto es posible gracias a las tecnologías de lo digital, que reemplaza la gran maquinaria-cine por un cine-lápiz, cámaras livianas que no irrumpen el desenvolvimiento de lo cotidiano. Este cine menor devela entonces puntos ciegos del espíritu a partir del registro paciente de su realizador. Las pequeñas cámaras se convierten entonces en centrales hacia el realismo auténtico que Bazin describe en sus textos. De ahí que este cine menor recupera e incluso profundiza las definiciones clásicas de lo cinematográfico, las de Bazin y Kracauer pero también las de Aumont. La irrupción de lo digital permite entonces renovar y profundizar dichas reflexiones.

El digital exige reconsiderar el lugar de este cine menor pero también los gestos propios de la animación para comprender lo cinematográfico, sobre todo en estos momentos de crisis identitaria. La animación que otrora era como marginal se convierte en hegemónica, mientras que el paradigma de la recepción/captación termina apareciendo en los bordes, cuestionando desde ahí los usos de la imagen en la actualidad. El digital aparece como una ruptura no solamente en los modos de producción, sino que también es un punto de inflexión para pensar el cine en su teoría y práctica.

Referencias

Agüero, I. “Agüero por Agüero: Pequeña autobiografía”. In: DE LOS RÍOS, V.; DONOSO, C. *El cine de Ignacio Agüero: El documental como la lectura de un espacio Santiago: Cuarto propio*, 2015. p. 17-22.

AUMONT, J. *Que reste-t-il du cinéma*. Paris: Vrin, 2012.

BAZIN, A. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 2000.

BELLOUR, R. *La querelles des dispositifs* : Cinéma-installations, expositions. Paris: P. O. L., 2012.

BORDWELL, D. *Pandora's digital box: films, files, and the future of movies.* Madison: The Irvington Way Institute Press, 2012.

BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K. *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modos de producción hasta 1960.* Barcelona: Paidós, 1997.

BURCH, N. *La lucarne de l'infini* : Naissance du langage cinématographique. Paris: L'Harmattan, 2007.

CLIFFORD, C. "Greenaway announces the death of cinema – and blames the remote-control zapper". *Independent*, London, 9 out. 2007.

ELSAESSER, T. *Film history as media archaeology*: Tracking digital cinema. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.

GAUDREAUULT, A. *Cinéma et attraction* : Pour une nouvelle histoire du cinématographe. Paris: CNRS éditions, 2008.

GAUDREAUULT, A.; Marion, P. *Le fin du cinéma?* : Un média en crise à l'ère du numérique. Paris: Armand Collin, 2013.

KRACAUER, S. *Théorie du Film* : La rédemption de la réalité matérielle. Paris: Flammarion, 2000.

LOWENSTEIN, A. *Dreaming of cinema*: Spectatorship, surrealism, and the age of digital media. New York: Columbia University Press, 2015.

QUINTANA, A. *Después del cine*: imagen y realidad en el cine digital. Barcelona: Acontilado, 2011.

Referências audiovisuais

AVATAR. James Cameron, EE.UU., 2009.

HOMELAND (Iraq Year zero) (*Iraq: año cero*). Abbas Fahdel, Iraq, 2015.

submetido em: 15 jan. 2020 | aprovado em: 26 jun. 2020