

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Los apocalípticos e integrados del cine digital
Debate sobre el nuevo paradigma de la imagen y discurso cinematográfico

Camila Vidal Eléspuru
Cuerpo B del PG
24/07/2014
Comunicación audiovisual
Ensayo
Nuevas tecnologías

Agradecimientos

Este proyecto de graduación no pudo haber sido posible sin la ayuda de muchas personas que estuvieron atrás de su ejecución. Quiero agradecer a mi profesor de la materia de Seminario de Integración I, Daniel Wolf, diseñador industrial y coordinador del Departamento de Diseño de Objetos y Productos y del de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, quien contribuyó con el primer armado y la estructura del cuerpo de este ensayo así como de las primeras correcciones metodológicas, gramaticales y ortográficas. Quiero agradecer, en segundo lugar, a mi profesora de Seminario de Integración II, Vanesa Hojenberg, la responsable de darle sustento y fortalecimiento a este proyecto de graduación. Además agradezco su prolijidad en cuanto a las correcciones de normas APA. Además, quiero hacer extensiva mi gratitud a todos los docentes de la facultad de cine y TV de la Universidad de Palermo que durante los cuatro años de carrera universitaria contribuyeron a mi crecimiento profesional con sus conocimientos, experiencias y teorías. Quiero agradecer, especialmente, a Eduardo Russo, Nicolás Sorrivas, Osvaldo Ponce, Carla Argañaraz, Hugo Salas y Bernabé Demozzi. Asimismo, me gustaría agradecer cordialmente a mis compañeros de la facultad, a Sarah Nuñez, Pedro Rodríguez, Valentina y Daniela Pietro, Beliza Ruiz Matamoros y Dannia Palacin, quienes prestaron su apoyo incondicional y participaron de la realización de este proyecto con sus opiniones constructivas. Quiero agradecer, especialmente, a dos personalidades importantísimas de la cinematografía argentina, a Felix Monti y Hugo Colace, directores de fotografía que prestaron su tiempo para realizar una entrevista y para corregir ciertos puntos teóricos del proyecto. He dejado para el final a quienes pertenecen al ámbito más íntimo. Debo dejar constancia del apoyo otorgado por mi novio, Rodrigo Misa, por la afinidad que nos une en materia fotográfica y cinematográfica, así como por el interés que ha manifestado por mis estudios. Quiero agradecer a mi mamá, Pilar Eléspuru y a Aldo Pastorutti, los principales

responsables de que este proyecto de graduación se lleve a cabo, por su aliento y respaldo en todo el proceso.

Índice

Introducción.....	5
Capítulo 1. Inicio de la discusión sobre el nuevo paradigma	
1.1 El nacimiento de la industria cultural.....	16
1.2 Posturas apocalípticas e integradas.....	22
1.3 El cine como arte.....	27
1.4 Ontología de André Bazin y el mito del cine total.....	32
Capítulo 2. El impacto de la tecnología digital sobre el discurso cinematográfico	
2.1 La resignificación de la noción de imagen cinematográfica.....	40
2.2 Confluencia entre el cinematógrafo y la computadora.....	43
2.3 ¿Realismo o ilusión cinematográfica?.....	49
2.4 Cine digital y escenarios virtuales.....	52
Capítulo 3. El nuevo profesional de la imagen: el hoy del director de fotografía	
3.1 El director de fotografía en el fílmico.....	59
3.2 El director de fotografía en el digital.....	62
3.3 Soporte vs. Calidad.....	67
Capítulo 4. Hacia una retórica del cine digital	
4.1 El fílmico en acto y el digital en potencia.....	72
4.2 La era dorada de la postproducción.....	74
4.3 Modelos productivos del neo espectáculo hollywoodiense.....	78
4.3.1 La verdad de la imperfección: <i>Cine Mainstream</i>	80
4.3.2 El <i>High Concept</i>	82
Capítulo 5. El complemento <i>apocalíptico-integrado</i> en la era del cine digital	
5.1 Análisis de un manifiesto del complemento: El <i>dogma 95</i>	87
5.2 La fidelidad analógica como resistencia.....	90
5.3 Relectura de la comprensión realista <i>baziniana</i>	94
5.3.1 La reivindicación de la ontología.....	96
5.4 <i>Inception</i> : narración cinematográfica en la era digital.....	98
Conclusiones.....	102
Referencias bibliográficas.....	108
Bibliografía.....	113

Introducción

“El desafío que los medios digitales plantean al cine va mucho más allá de la narrativa. Los medios digitales redefinen la verdadera identidad del cine” (Manovich, 1996).

Tres conceptos que resaltar de esta cita: medios digitales, narrativa e identidad del cine. En primer lugar, debe entenderse que la aplicación de los medios o tecnologías digitales al cine originan lo que se denomina como *cine digital*, el cual hace uso de esta tecnología en las instancias de grabación, proyección y distribución de películas. Una de las razones por las que se origina el cine digital se debe a la necesidad del cine clásico por subsistir. El cine clásico debe sus avances y progreso, en gran medida, a la contribución del cine digital. No obstante, existen muchos teóricos, especialistas y figuras del terreno cinematográfico que encuentran en este cine un retroceso a nivel de la industria, el cual, probablemente, podría significar la extinción de la misma. Lev Manovich sostiene que los medios digitales modifican la identidad o esencia del cine tradicional de película de celuloide en el sentido que el discurso cinematográfico sufre alteraciones y efectos en términos narrativos. A su vez, las consecuencias del impacto de las tecnologías digitales no solo se dan en el orden narrativo, sino que también suscitan cuestiones de carácter estético, expresivo y económico. En cuanto al carácter estético y expresivo se sostiene que la redefinición de la imagen cinematográfica en la era digital se define como un complemento tanto de preservaciones del pasado fílmico como de modificaciones del presente digital. Por otro lado, ha de mencionarse que los prejuicios detectados en lo que al cine digital se refiere, también están ligados al tema de la representación y realismo cinematográfico. La mayoría de discursos que sostienen la noción de realismo, pecan por su convencionalismo, es decir, su supuesto estatuto de veracidad termina convirtiéndose en una confusión de esta noción. En este sentido, en el contexto de este proyecto de graduación, el anhelo por el pasado y la ansiedad por el futuro, parecen no alcanzar la compatibilidad apropiada a tal medida que no se logra la convivencia, sino el debate

constante de posturas. A razón de esto, se analiza que aquellas personas que se aferran a las viejas tradiciones, consideran que la tecnología digital modifica el discurso cinematográfico y lo hace, consecuentemente en el contexto antes mencionado, menos realista. Por el contrario, aquellas personas visionarias del futuro manifiestan que la herramienta, entendida como tecnologías digitales, otorga al discurso mayor credibilidad y verosimilitud al intentar, ansiosamente, parecerse a la realidad. De acuerdo a esto la autora se pregunta, ¿En qué se basa esta dialéctica del realismo?, ¿Cuál es el siguiente paso después de que la imagen cinematográfica logra exceder su suficiencia?. Se encuentra una paradoja en los convencionalismos que se desprenden de estas preguntas: hoy por hoy, la búsqueda del realismo digital se exagera hasta tal punto que termina generándose, inconscientemente, un hiperrealismo imaginario. Según Jean Baudrillard, la cultura de los nuevos medios crea una conciencia social basada en la *hiperrealidad*: “ El hiperrealismo de la simulación se expresa en todas partes por la impresionante semejanza de lo real a sí mismo” (Baudrillard, 1998). La paradoja, entonces, reside en que cuando las tecnologías digitales simulan lo real, terminan generando una simulación más real que lo real. Por motivo del descubrimiento de esta paradoja y las consecuentes posturas discursivas generadas a partir de esta situación controversial, la cual se debate entre el fin de la esencia del cine y, contrariamente, el positivo avance de este por medio de las tecnologías digitales, este ensayo tiene como principal objetivo analizar, en el contexto actual, hasta qué punto hay un cambio en el discurso por motivo del cambio de la herramienta. Para este propósito, la autora sostiene una hipótesis inicial: las tecnologías digitales en el terreno cinematográfico han actuado positivamente, en muchos casos, sobre el avance en el cine en los últimos años. Sin embargo, por otro lado, también se sostiene que estas tecnologías tienen ciertas dificultades para imitar muchas de las características del tradicional. El estado actual del cine se define, en este proyecto de graduación, como un estado de revolución, que, como ya se mencionó, es consecuencia de las posturas creadas a partir del impacto de la

tecnología digital y su constante evolución. Es importante comprender que lo analógico y lo digital son dos modos distintos de entender y digerir el mundo, así también como de representarlo. Si bien existe quienes manifiestan que la película puede hacerse sin película y que el film puede filmarse sin film, se generan cuestionamientos sobre si los viejos procesos fotoquímicos deberían desaparecer de la industria del cine y/o si la tecnología digital acabaría con el manifiesto tradicional del cine. El aporte original de la mirada de la autora busca, por medio del análisis y fundamentación de las teorías de distintos teóricos, filósofos y experiencias de directores, haciendo énfasis en los directores de fotografía, un equilibrio entre las posturas conservadoras e integradas de la inserción como de la evolución de la tecnología digital en el cine y su subyacente consecuencia a nivel de la imagen. Actualmente, el dispositivo cinematográfico atraviesa por una especie de crisis de representación visual, es por ello, que por medio de este proyecto de graduación se intenta abordar de manera semiológica las formas por las cuales se intenta superar esta crisis. En medio de esta crisis el cine se constituye en un nuevo paradigma en el que existen, todavía, procesos fotoquímicos y priman los digitales. Como se sostuvo antes, se generan dos posturas contrapuestas, la conservadora y la integrada, las cuales, en base a los objetivos de este ensayo, necesitan encontrar la adaptación y la coexistencia.

El principal incentivo por este ensayo se origina gracias a la búsqueda de la autora, quien se desempeña en el campo audiovisual, por encontrar respuestas y soluciones al problema de la inadaptación de las tecnologías filmicas con las digitales. Es por eso que se analizan en el ensayo casos específicos en donde se acepta la creación de un nuevo paradigma que incluye el equilibrio entre el pasado y el contexto actual, es decir, que no prescinde de la esencia fundamental del cine . Además, el interés por esta reflexión se refuerza a partir del análisis surgido del enfrentamiento de posturas que se originó a consecuencia de la denominada *cultura de masas*. Precisamente, el primer capítulo del presente ensayo, *Inicio de la discusión sobre el nuevo paradigma*, empieza por

desarrollar este concepto. Se analiza que diferentes lógicas, tanto a favor como en contra, generaron tal grado de tensión que se formaron posturas conservadoras y, por el contrario, afiliadas. Las primeras se mantenían al margen de la comercialización del arte y la uniformización de la cultura; y, las segundas, se integraban a la nueva realidad por medio de la enunciación de sus beneficios. Tal es el caso de Adorno y Horkheimer, teóricos extremadamente conservadores que denigraban la cultura de masas. Su postura ante la situación los llevó a definir a la cultura como industria y agruparla, de este modo, en el término de *industria cultural*, el cual se refiere a la capacidad del capitalismo de elaborar y producir bienes culturales en forma masiva. De esta manera, expresaban su contrariedad hacia la cultura de masas. “Las industrias culturales conforman realidades híbridas, con un componente económico y otro cultural, es decir, con dos lógicas que a menudo entran en tensión”. (Garretón, 2003, pp. 170-171)

Por otro lado, el filósofo y escritor italiano Umberto Eco, también analiza el problema de las posturas discursivas generadas en base al tema de la estandarización y reproducción en serie. Para ello, emplea dos términos, con el propósito de categorizarlos según sus discursos: los *apocalípticos* y los *integrados*. Los primeros, son aquellos que se caracterizan por su enfoque pesimista y se aferran a las ideas establecidas en el pasado, mientras que, los segundos, son aquellos que teorizan y reflexionan sobre la cultura de masas con una visión más bien positiva y abierta. De todos modos, no existe para Eco una categoría positiva y otra negativa, ya que ambas sostienen posturas que si bien tienen razón en algunos puntos, se equivocan en otros por falta de fundamento y porque caen, como se mencionó antes, en los convencionalismos. De esta manera, el análisis de la teoría de Umberto Eco servirá en los capítulos siguientes para analizar el debate de los discursos establecidos en relación a la disputa entre el filmico vs. el digital en el seno tradicional de la cinematografía.

En el segundo capítulo, *El impacto de la tecnología digital sobre el discurso cinematográfico*, se profundiza en el análisis sobre la cuestión de la estética e imagen cinematográfica por medio de las teorías tradicionales del cine como la de André Bazin respecto de la cuestión del realismo y del cine total. Se analizan puntos relacionados con el cine como representación de lo real, el cambio en la dialéctica del realismo en su evolución hacia la poética del cine digital, el rol que ejercen las nuevas tecnologías en este proceso de mutación de la mano de los soportes de captación de la imagen cinematográfica, y entre otros aspectos relaciones con los componentes estructurales de la imagen que conllevan, también, a su análisis a nivel narrativo. Se cuestiona, a su vez, sobre si la manipulación artística, producto de la convergencia del cine con la computadora, contribuye con la negación de la teoría del cine total de André Bazin. Para finalizar, se analiza la cuestión de la transición del cine hacia nuevos paradigmas producidos gracias a la manipulación digital, lo cual significa el paso de la realidad fílmica hacia otros tipos de realidad como la realidad virtual y tridimensional.

El nuevo profesional de la imagen: el hoy del director de fotografía, es el nombre del tercer capítulo, en donde se reflexiona y se analiza sobre la situación del director de fotografía en su transición del fílmico al digital. Las nuevas tecnologías suponen un reto para los tradicionales directores de fotografía que se desarrollaron profesionalmente en el fílmico. Se analiza los cambios que supone su trabajo en el digital, su adaptación a los nuevos soportes y la postura de opinión generada por algunos de ellos. En este sentido, se toma como materia importante de análisis, la construcción fotográfica de mundos narrativos autosuficientes que se hallan fuera de la existencia de lo que se conoce como realidad. ¿Cómo es diseñado y producido este cine?. Conviene mencionar antes de continuar una cita del director Martin Scorsese: “El cine se inició con una relación apasionada y física entre el celuloide y los artistas, artesanos y técnicos que lo

manejaban, manipulaban, y llegaron a conocerse de la manera en que un amante llega a conocer cada centímetro del cuerpo de la amada". (Scorsese, M.).

La aplicación de teorías y discursos filosóficos a la situación actual de la imagen cinematográfica y su creador, el director de fotografía, funciona como principal soporte de este proyecto de graduación.

Una vez que se han analizado y fundamentado las posturas contrapuestas por separado, en el cuarto capítulo, *Hacia una retórica del cine digital*, se realiza, en primer lugar, un examen sobre la transición que ha sufrido la imagen cinematográfica a través del tiempo, para luego poder analizar, en profundidad, su estado actual. Para llevar a cabo este propósito, se hace énfasis en la situación de la industria, es decir, en cómo afronta hoy por hoy el impacto de las nuevas tecnologías. A partir de la teoría del acto y potencia analizada y justificada por Aristóteles en *La metafísica*, se establece una mirada crítica sobre la cuestión de qué sería el acto y qué sería la potencia en el cine. En otras palabras, se trata de hacer vigente una teoría filosófica del pasado teniendo como objeto de análisis al debate en torno a la comprensión realista del fílmico y el digital, en un momento en el que ambas han cobrado cierto protagonismo en su disputa. Se analiza también la supremacía de la posproducción sobre otras etapas en el proceso de realización de una película con el objetivo de, por un lado, resaltar las características que esta etapa tiene y, por otro, identificar si, realmente, está reemplazando el trabajo del director de fotografía. Luego se analizan la influencia de la postproducción en la cuestión del realismo. Para ello, se analizan las corrientes neo hollywoodienses como el cine *Mainstream* y el de *High Concept*, con el objetivo de identificar si existe verdaderamente una ruptura respecto del cine tradicional o se trata de la potenciación de las técnicas establecidas. Asimismo, se utilizan las categorías de apocalíptico e integrado para encajar las posturas relativas al nuevo cine hollywoodiense y buscar, nuevamente, que coexistan en el paradigma. Es importante mencionar que el nuevo cine hollywoodiense

se basa tanto en la espectacularidad de las imágenes tratadas digitalmente como en la obtención de fines de lucro. De acuerdo a esto, se cuestiona, de si este procesamiento de imágenes no disputa la antigua idea de que el cine es un medio empleado a contar historias por medio de imágenes que guardan una relación icónica con la realidad. Se hace énfasis en los testimonios, como ya se mencionó, del principal creador de la imagen: el director de fotografía, con motivo de analizar en qué medida la tecnología de la imagen digital *desnarrativiza* el cine.

En el último capítulo se reflexiona sobre el complemento propuesto por la autora denominado *apocalíptico-integrado*, en el cual ambas posturas trabajan y se suplementan al mismo nivel, es decir, no hay superioridad de una sobre otra. En primer lugar, se analiza un manifiesto que intentó renovar la identidad del cine producto de las tecnologías digitales: el dogma 95. Luego, se comparan las posturas de teóricos que han llevado a cabo una relectura del pensamiento de Bazin y que han acogido sus conceptos para adaptarlos y reivindicarlos en el contexto actual. Se busca, de este modo, ponerle fin al debate en torno a la comprensión realista en cuanto se busca llegar a un acuerdo por medio del complemento apocalíptico-integrado. En este capítulo, también se explican ejemplos de películas que han trabajado con esta coexistencia propuesta sacando provecho de las ventajas que posee. Asimismo, es importante seguir contraponiendo todos los puntos para verificar la veracidad del complemento propuesto, por medio de análisis de producciones actuales que se resisten al cambio o se valen de las exigencias pasadas. Se analiza el caso de *The Master*, una película que se arraigó a los procesos fílmicos en la actual era digital. Así como se incluye el análisis de *Like Someone in Love*, película grabada en digital pero que supone procesos de producción idénticos a los del fílmico. En este caso, es importante analizar el uso de la tecnología digital por motivos de presupuesto económico y no narrativos. Finalmente, se analiza el caso de *Inception* de Christopher Nolan y su perfil como apocalíptico-integrado, para verificar la posibilidad de

la existencia de un nuevo paradigma del cine que puede funcionar con fundamentos teóricamente aceptados a pesar de que rompa con los límites del realismo tradicional.

En síntesis, a lo largo de este proyecto de graduación, se analiza la convivencia, por un lado, de un cine que sigue siendo la recreación objetiva del mundo a su propia imagen, que tiene una relación indicial con la realidad por ser su referente directo, y un cine, por otro, que propone lograr que la imagen visual vista en la pantalla se asemeje cada vez más a la realidad por medio de la manipulación tecnológica, sin importar prejuicios, ideologías conservadoras y públicos objetivos, simplemente el hecho de crear un nuevo paradigma que se adapte más al contexto tecnológico en el cual se vive actualmente

El contenido de este ensayo toma también como referencia algunos de los antecedentes académicos de la facultad. Se mencionan a continuación los más relevantes. En primer lugar, *35 mm de revolución* de la autora Camila Romo Montero, perteneciente a la categoría de ensayo y de la línea temática de nuevas tecnologías. Este proyecto de graduación analiza la situación actual del cine tras la evolución de la tecnología. Es pertinente para este proyecto de graduación pues enfatiza la relación entre el ser humano y las nuevas tecnologías, su transformación y el rol que ejerce frente a ellas. La mirada crítica que ejerce es más humana y para poder analizar las posturas rivales propuestas en el ensayo, es necesario indagar en la psicología y no solo en el impacto de la tecnología.

En segundo lugar, *Cine digital vs. cine analógico*, es un proyecto de graduación que pertenece a la categoría de ensayo. El autor Marcelo Daniel Mastia establece una comparación entre el fílmico y la tecnología digital por medio del análisis y observación de la practicidad que brinda cada tecnología, es decir, las ventajas y las desventajas que presentan y como, a su vez, las falencias que presentan ambos sistemas pueden ser solucionadas. Interesa de este ensayo el análisis que se hace de las posibles soluciones

a las limitaciones del formato digital actual y como la evolución tecnológica los va solucionando.

El tercer antecedente académico utilizado para este proyecto de graduación es el titulado *El renacimiento de la estereoscopía*, escrito por Julián Coutada. Este ensayo si bien profundiza en el análisis técnico de la tecnología estereoscópica, reflexiona sobre la misma en el quinto capítulo, el cual es pertinente para el tema de este ensayo. Se lleva a cabo una mirada crítica sobre el efecto que causa la decisión de filmar en 3d en el proceso de producción de la película y también se analiza lo que sucede con el resto de los departamentos técnicos y artísticos en la toma de esta decisión. Es importante, además, porque analiza la estereoscopía y su relación con la narración, justificando que sirve como complemento para dar sentido a la trama.

En cuarto lugar, se toma como antecedente académico el proyecto de graduación *Luz, móvil, acción: El cortometraje y el celular como nueva forma de grabación*, escrito por Romina Bonavera e inscrito en la categoría de creación y expresión dentro de la línea temática nuevas tecnologías. Sirve como antecedente debido analiza un caso en el cual el discurso se adapta a las nuevas tecnologías. El proyecto plantea la creación de un cortometraje con un medio de grabación innovador producto de la tecnología digital como es el teléfono celular, con el objetivo de mostrar que sí existen posibilidades de fusión de la industria cinematográfica con las nuevas tecnologías.

En quinto lugar, es pertinente el ensayo de Emilia González, denominado *Identificación y espectador en el nuevo cine argentino* dentro de la línea temática historia y tendencias. Se investiga sobre el espectador, los procesos que realiza este para poder percibir, interpretar e identificarse durante el visionado y proyección de una película. Al igual que el presente ensayo que propone nuevos la generación de nuevas ideas en el campo del cine, lo que interesa de este proyecto es que se propone generar nuevos conocimientos en la relación espectador/película.

El sexto antecedente académico *Lo real de lo virtual*, pertenece a la categoría de ensayo dentro de la temática de nuevas tecnologías. La autora Julieta Orliacq establece un aporte conceptual para tratar de solucionar la problemática que se genera al preguntarse si lo virtual es real. Se responde preguntas relacionadas con lo virtual que interesan a uno de los capítulos de este ensayo: ¿Qué es la virtualidad?, ¿Es acaso real lo virtual, o sólo un engaño de los sentidos? Y en caso de serlo, ¿En qué consiste, de qué manera se da esa relación con la realidad? Además, este ensayo tiene parecidos con el presente ya que el autor tiene un interés personal sobre la confrontación de opiniones producto del cuestionamiento de la veracidad de la virtualidad.

Crear sin luz de Maria Eugenia Brizzio, pertenece a la categoría de investigación y a la línea temática de Nuevas tecnologías. Se cita este séptimo antecedente académico principalmente por su contenido: cuenta con una investigación del mundo de los efectos especiales apuntado a la industria Argentina entre el 2010 y el 2011 y se plantea los problemas por los que la industria cinematográfica argentina pasa respecto de los efectos especiales, no solo en el momento de la realización sino según la percepción del público. Es pertinente debido a que la herramienta digital en los países latinoamericanos no cuenta con los mismos recursos económicos para la búsqueda de calidad que la industria norteamericana.

Como octavo antecedente se tiene el proyecto de graduación denominado *Miradas que hablan. El pasado en el cine*. Escrito por Fernanda Gómez, el cual pertenece a la categoría de ensayo dentro de Historias y tendencias. Este proyecto es relevante pues analiza, al igual que el presente, la cuestión del discurso cinematográfico. Desarrolla el tema del cine como un medio capaz de representar una mirada, un punto de vista, dentro del contexto de la pos dictadura en Argentina y en España.

Otro antecedente académico de interés del autor fue *Animación digital 3D orientada a Pixar*, escrito por Verónica Donnadio. Se enmarca en la categoría de Creación y expresión y se inscribe en la línea temática de Nuevas tecnologías. Se propone como

objetivo crear un personaje y su entorno a través de la animación digital 3D. En este proceso de darle vida a un personaje se describen puntos como la verosimilitud en la creación de una realidad que excede al ser humano, punto que es tratado en uno de los capítulos de este ensayo.

Como último antecedente académico se escoge *Made by everyone (hecho por todos)*, escrito por Juan Diego Fernández. Este ensayo se enmarca en la línea temática de Historia y Tendencias y, principalmente, trata el tema de la masificación en la realización de productos audiovisuales. Se propone una teoría contraria a la de este ensayo y, justamente, es importante para poder fundamentar la refutación. Aquí se busca desarrollar la teoría sobre cómo todos pueden ser creativos y cineastas por el mero ingreso a la tecnología, lo contrario de este ensayo que dicta ciertos parámetros para ser creativos.

La metodología utilizada en este proyecto de graduación se basa en una estructura deductiva. La autora manifiesta una postura por medio de su hipótesis, la utiliza para su justificación a lo largo del ensayo, la fortalece por medio de teoría y discursos, y, finalmente, logra rectificarla y agregarle nuevos aportes encontrados en la conclusión.

En el ámbito profesional, se lleva a cabo una mirada crítica dirigida hacia aquellos que se desempeñan o no en el rubro audiovisual, acerca de cómo encontrar un equilibrio entre los encuentros y desencuentros de posturas respecto de la adaptación a la tecnología digital. Brinda información para aquellos que les interese fundamentar teorías actuales con posturas de teóricos y filósofos del pasado, así como sirve de base para aquellas personas interesadas en el tema de la estética cinematográfica y la cuestión epistemológica de la imagen en la era digital.

Capítulo 1. Inicio de la discusión sobre el nuevo paradigma

Este capítulo analiza las causas directas del por qué de la creación de un nuevo paradigma, centrándose en la crítica cinematográfica respecto del impacto de la tecnología digital. Como se sostuvo antes, a causa de la transición por la que atraviesa el cine se genera un debate en el cual se cuestionan y disputan distintos puntos en tensión: 1) El cine como arte, 2) El cine como técnica, y, 3) El cine y la dialéctica del realismo. Se enfrentan, en todos los casos, dos posturas, la conservadora y la progresista. Para abordar con precisión la línea que sigue cada una de estas posturas, se encuentra necesario indagar en su antecedente más directo, el debate cultural establecido a causa del nacimiento de la cultura de masas y la creación del concepto de industria cultural. En este contexto que le antecede, nace una corriente de pensamiento liderada por Umberto Eco, aquella que expone en su libro *Apocalípticos e Integrados*. La autora utiliza el pensamiento de Eco para aplicarlo a la situación concreta de este análisis. El debate que empieza a partir de este capítulo, es dirigido tanto por los intelectuales como por los mismos responsables de la creación de la imagen, adjudicando cada uno de sus discursos a una de las categorías, es decir, a la conservadora y a la progresista. En este sentido, es conveniente luego de terminar el análisis del antecedente del debate cultural, analizar los factores que repercuten a iniciar el debate cinematográfico, empezando por el principal que se define como realismo. Se analiza, de esta manera, los manifiestos de André Bazin y su postura frente al realismo como fuente de valoración del cine.

1.1 La industria cultural

Para explicar el significado de industria cultural primero es conveniente partir del concepto *cultura de masas*. Eco lo define como un concepto fetiche, esto significa que es genérico y ambiguo. “Tan genérico, ambiguo e impropio, que a él se debe precisamente

el desarrollo de los dos tipos de actitud contra los cuales (con no generosa pero indispensable actitud polémica) vamos a establecer debate”. (Eco, 1968, p.27). La introducción de Umberto Eco sirve también como introducción al debate en torno al cine digital establecido en este ensayo. En otras palabras, es posible sostener una comparación entre el debate sobre la *cultura de masas* y el consecuente discurso de Eco con el debate sobre la organicidad del cine del fílmico vs. lo transgresor del digital. Así como en el debate sobre la cultura de masas se encontró una ambigüedad en los discursos generados, se analiza, en el segundo caso, teniendo como base el pensamiento de André Bazin, la posible presencia de una ambigüedad en los convencionalismos que rigen la dialéctica del realismo.

Antes, las imágenes de un libro eran confeccionadas de forma minuciosa durante muchas horas de trabajo. Al creador se lo llamaba miniaturista medieval, quien se dirigía de forma exclusiva hacia un cliente. La relación que se establecía entre el cliente y el artesano era completamente confidencial. Esta situación finaliza con la impresión de varios ejemplares de una biblia, cuyo precio era menor y atraía a un público mayor. En este sentido, es pertinente mencionar lo que Eco se pregunta: “¿Una biblia que se vende a más personas, no será acaso una biblia menor? Y entonces se le llamará biblia pauperum” (Eco, 1964, pg. 16). Se deduce, de acuerdo a esto, que los productos que empiezan a venderse de forma serial y en masa son productos que no alcanzan un determinado estándar de calidad y, a su vez, son destinados a un consumidor con bajo estrato social y educación. Años después, se inventa la imprenta con Gutenberg e, inmediatamente, se crea el libro, “Un objeto de serie que debe uniformar el propio lenguaje a las posibilidades receptoras de un público alfabetizado que es más vasto que el del manuscrito”. (Eco, 1964, pg. 18). Un dato importante es que el libro no funciona por sí solo sino que establece una relación con un nuevo agente que se desprende del público, el lector, quien va a condicionarlo. De este modo, se entablan nuevas relaciones entre los consumidores y los productores, así como una diferente división entre cultura docta y cultura popular. En este sentido, el

término cultura se transforma y se adapta a los condicionamientos de la época, al mismo tiempo que el cine tiene que sobrevivir en medio de estos cambios. Empieza un período de revolución industrial en el cual la tecnología ya no solo funciona en la producción en serie de las fábricas, sino que se expande hacia las comunicaciones y la representación artística. Es así como se genera un conflicto con las bellas artes en la medida en que el hombre empieza a diseñar máquinas productoras de imágenes. Un ejemplo claro es la convivencia del pincel con los telares, motores de cálculo y luego las máquinas fotográficas. Hoy en día, los partidarios de lo que, antiguamente, se catalogó como *culto* se resisten a que el arte surja de máquinas de procesamiento visual. No obstante, esta situación hizo que el hombre cambiará su punto de vista respecto de la creación artística y simbólica. De este modo, según Jorge la Ferla en su libro *Cine (y) digital*, nace una nueva generación de imágenes que se caracteriza por la inmaterialidad y por buscar la mimesis de la realidad. La mimesis significa la búsqueda de una representación que fuera lo más parecido a la percepción de la realidad. El efecto casi natural de similitud buscado, se genera cuando aparece la imagen producto de la máquina, cuyo mensaje fotográfico sostiene el supuesto real. Pero esta situación de evolución del parecido con la realidad percibida, se produce aún de forma más real cuando el cine realiza imágenes fotográficas en movimiento para institucionalizarse como cinematógrafo. (2006, p. 35).

La creación del consumidor popular y su creciente aumento de integrantes repercutió a la creación de lo que se conoce como *género*, el cual debería de ser adaptable al consumidor de clase media, el público más importante para invertir económicamente. La creación del género es muy importante porque significa el comienzo de la noción de entretenimiento de la que más adelante el cine también va a formar parte. El género se basa en lo trágico, lo heroico, lo moral, lo sagrado y lo ridículo, temáticas fáciles para que puedan ser digeridas por un público que cuenta con un *ethos* medio. No obstante, Eco sostiene que la cuestión del género ayudó a que se formara una categoría popular de

literatos, es decir, personas que puedan desarrollarse en el mundo intelectual en contraposición con la muchedumbre de la cultura de masas. La siguiente cita sirve para ilustrar la relación que, a partir de este momento, se creó entre la cultura y sus condicionantes externos: ¿Qué es un periódico sino un producto, formado por un número determinado de páginas, obligado a salir una vez al día, y en el que las cosas dichas no serán determinadas tan solo por las cosas a decir (según una necesidad absolutamente interior), sino también por el hecho de que una vez al día deberá decir lo suficiente para llenar tantas páginas? (Eco, 1984, pg. 18). Hasta el mismo contenido de la información quedaba en un segundo plano, lo que importaba era, simplemente, llenar las páginas para que el público quedara satisfecho. Recién en este momento termina de formarse e institucionalizarse lo que se denomina como *industria cultural*, que, como explica Eco, se basa en un sistema de condicionamientos que debe ser tomado en cuenta por todo operador de cultura para poder tener éxito. El operador de cultura deja de ser un funcionario para un único destinatario ilustrado y se convierte en un operador para toda la humanidad en el sentido de que esta se homogeniza y se asemeja a la cultura (Eco, 1968, p. 19). Se genera, de este modo, un monopolio que homogeniza toda cultura de masas, es decir, que la vuelve idéntica.

El cine y la radio no necesitan ya darse como arte. La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias, y las cifras publicadas de los sueldos de sus directores generales eliminan toda duda respecto a la necesidad social de sus productos. (Adorno, T., Horkheimer, M., 1998, p.166).

Esta cita resume la postura que Horkheimer y Adorno tuvieron sobre la cultura de masas. De acuerdo con Eco, sería injusto encasillar su actitud humana en un concepto general, significaría caer en convencionalismos, no obstante, para poder abordar su caso entro de las directrices de este ensayo, se les categoriza dentro de una de las dos posturas sostenidas. Entonces, se analiza que la postura de Horkheimer y Adorno es

conservadora y escéptica, en otras palabras, que se mantiene al margen de la comercialización del arte y la uniformización en general de la *cultura*. Adorno y Horkheimer definen a la industria cultural como la capacidad del capitalismo de elaborar y producir bienes culturales en forma masiva. Dicho esto, se puede analizar que la valoración de Adorno y Horkheimer respecto de la industria cultural es negativa. La industria cultural que proponen estos dos teóricos presenta diferentes componentes. El primero establece que esta industria totaliza a su público participante y lo expone a una promesa que se repite constante y continuamente debido a su insatisfacción: “La industria cultural defrauda continuamente a sus consumidores respecto de aquello que continuamente les promete”. (Adorno, T., Horkheimer, M., 1998, p.184). De esta manera, se genera un círculo vicioso en función de la promesa utópica, en donde el deseo se mantiene en una relación de dependencia con la industria de forma improductiva. Este hecho es la base para entender a la industria cultural como un instrumento para engañar a las masas. A su vez, los productos obtenidos obstaculizan y quiebran capacidades imaginativas, espontáneas, creativas, entre otros tipos de pensamiento lateral y del subconsciente. Se genera así, una forma de consumo pasiva que se relaciona con el trabajo que la industria cultural hace previamente del público: investiga constantemente al público objetivo elaborando registros y estadísticas con el fin de saber con exactitud sus preferencias. De este modo, el público se convierte en una especie de ganado contado, serializado y encarcelado. Esto se rectifica en la siguiente cita de Adorno y Horkheimer en la que se dice que todas las clases sociales forman parte en igual medida de la industria cultural: “Bajo el monopolio, toda cultura de masas es idéntica” (1998, p.134).

El segundo componente del concepto tiene que ver con la diferencia entre los productores y los consumidores. Esta separación no significa que quien la consume es el sujeto pasivo y quien la produce el activo, tanto los productores como los consumidores se implican mutuamente, es decir, los productores también aparecen sometidos ante el sistema. Se muestra una imagen rígida en la que los productores son cautivados por sí

mismos en la totalidad de la industria cultural. Debido a esto, se puede establecer una relación aparato-persona, en la cual tanto consumidores como productores son esclavos de una totalidad e ideología que se mueve bajo un sistema abstracto.

El tercer componente se establece a causa de este engranaje y sostiene que, tanto los productores como los consumidores, participan como empleados en una especie de cautiverio de la industria cultural. Según estos autores, el desarrollo de esta industria se basa en los medios de comunicación de masas. Esto significa que la creatividad de los artistas se ve oprimida por depender siempre de los parámetros que impone esta industria. La creatividad, entonces, se encuentra en una especie de prisión y sujeta socialmente. La siguiente cita es una metáfora que explica esta situación:

En todos los casos se trata siempre, en el fondo, de la burla que se hace a sí mismo el varón. La posibilidad de convertirse en sujeto económico, en empresario o propietario, ha desaparecido definitivamente. (...) Todos se convierten en empleados, y en la civilización de los empleados cesa la dignidad, ya de por sí problemática, del padre. (Adorno, T., Horkheimer, M., 1998, p. 198)

El cuarto componente de la industria cultural se basa en los criterios de estandarización, serialización y dominio total de la creatividad. La lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social, no obstante, debido a la técnica de la industria cultural, la estandarización y la reproducción en serie han eliminado esta diferencia. Según Adorno y Horkheimer, la función de estas máquinas de creatividad consiste tanto en la fabricación mecanizada de los bienes de entretenimiento como en la fijación y control de la reproducción que se asimila cada vez mas a la producción de fábrica.

Años después de la publicación de *La dialéctica de la ilustración*, Adorno aclara las razones de usar el concepto de *industria cultural* en lugar del de *cultura de masas*: “En nuestros borradores hablábamos de *cultura de masas*. Pero sustituimos esta expresión por *industria cultural* para evitar la interpretación que agrada a los abogados de la causa: que se trata de una cultura que asciende espontáneamente desde las masas, de la figura

actual del arte popular". (2008, p. 294). Hoy en día, la distinción entre *industria cultural* y *cultura de masas* se ha olvidado debido a que, en principio, son los espectadores los que configuran y eligen, gracias a las leyes del mercado, lo que la industria ofrece. En otras palabras, la industria (los productores) dependen de la masa (los consumidores) y viceversa. Asimismo, en su uso popularizado, el concepto de *industria cultural* es utilizado para los productos de gran difusión entre el público, lo cual indica que los que son tenidos como minoritarios o independientes se sitúan al margen de esta industria.

Una revisión de la industria cultural tal y como fue escrita por Adorno y Horkheimer en 1944 se torna no sólo necesaria, sino imprescindible para poder elaborar una perspectiva crítica de la oferta cultural en nuestros días. Lo único que resulta problemático no es sólo el término de industria cultural, sino también la absorción generalizada del concepto sin ninguna clase de connotación. Por otro lado, este concepto no toma en cuenta a aquellas producciones alternativas que se llevan a cabo al margen de esta industria. Por este motivo y en respuesta a los cambios de la oferta cultural, es necesario hacer una revisión del término para que pueda ser adaptable al contexto. En relación al cine, este se encuentra en la disyuntiva de cómo seguir evolucionando sin caer por completo en el arte industrializado y sin convertirse únicamente en un documento del pasado. (Adorno, T., 1966, p. 135).

1.2 Posturas apocalípticas e integradas

Este subcapítulo tiene como eje principal el discurso de Umberto Eco, quien sostiene por medio de ensayos el problema de posturas que generan una mirada crítica a favor y en contra de la cultura de masas. Se manifiesta que no existe una categoría positiva y otra negativa, ya que tanto el apocalíptico como el integrado asumen, según Eco, que *masa* es un concepto fetiche, es decir, ambiguo y genérico. El apocalíptico puede acusar a la cultura de masas de anticultura y los integrados pueden defenderse con sus estudios y

observaciones teóricas sobre el tema, no obstante, en muchos casos, ambas categorías se usan entre ellas. Esta situación se rectifica con la siguiente cita: “la existencia de una categoría de operadores culturales que producen para las masas, utilizando en realidad a las masas para fines de propio lucro en lugar de ofrecerles realizaciones de experiencia crítica, es un hecho evidente” (Eco, 1968, p. 37). Lo mismo sucede con la situación actual del cine que se debate entre el filmico y el digital. Por un lado, existen los apocalípticos que se esfuerzan por hacer una lista detallada de los contras respecto de la tecnología digital, pero no se esfuerzan por sostener su postura en base a teorías; y, por otro, existen los integrados que dan soluciones en base a estudios realizados supuestamente a favor de la tecnología digital pero, al mismo tiempo, hacen uso de ellas únicamente para su propio fin de lucro. Este proyecto de graduación busca, precisamente, encontrar el complemento apocalíptico-integrado, el cual significa la coexistencia de ambas tecnologías y, consecuentemente, de la imagen fílmica y digital obtenidas en un período del tiempo donde lo que predomina es lo digital. El complemento propuesto busca responder a las dudas de la autora, quien se pregunta, por un lado, si el realismo tradicional puede reivindicarse en el presente y, por otro, en qué medida cambia el discurso y en qué medida la herramienta repercute a cambiarlo en el contexto de la transición del filmico al digital. Las características de este complemento se analizan en los capítulos siguientes. Es importante enunciar que los apocalípticos califican a la cultura de masas como la *anticultura* y establecen que se trata de una crisis irrecuperable, como el caso de Adorno y Horkheimer que, de acuerdo al criterio propuesto por Eco, se encontrarían dentro del grupo de los apocalípticos por mirar hacia el pasado y aferrarse a las viejas costumbres, a las antiguas teologías y a los métodos reaccionarios escépticos. Los apocalípticos prefieren obedecer a las normas tradicionales del pasado antes que buscar nuevas alternativas de principios modernos y, mucho menos, ser partidarios del progresismo. Los integrados, en cambio, mantienen una postura optimista y creen positivo el acceso de todos a la cultura. Ellos reprochan del apocalíptico el no intentar

hacer un estudio concreto de los productos que son calificados de culturales y de las formas en cómo estos son consumidos. En otras palabras, niegan los productos de masa en vez de analizar los casos para descubrir y resaltar sus características estructurales (Eco, 1968). Hablar de *apocalipsis* supone hablar de eventos catastróficos que presagian el colapso de una civilización. En este sentido, los apocalípticos son aquel grupo de personas que manifiestan que la cultura de masas significa el fin del mundo. El mismo Umberto Eco lo expone de la siguiente manera:

Si la cultura es un hecho aristocrático, cultivo celoso, asiduo y solitario de una interioridad refinada que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre (...), la mera idea de una cultura compartida por todos, producida de modo que se adapte a todos, y elaborada a medida de todos, es un contrasentido monstruoso. La cultura de masas es la anticultura, Y puesto que ésta nace en el momento en que la presencia de las masas en la vida social se convierte en el fenómeno más evidente de un contexto histórico, la cultura de masas no es signo de una aberración transitoria y limitada, sino que llega a constituir el signo de una caída irrecuperable, ante la cual el hombre de cultura (...) no puede más que expresarse en términos de Apocalipsis. (Eco, 1964)

Debido a que los medios masivos de comunicación como la radio, la televisión, los periódicos y el cine ofrecen los bienes culturales de manera abierta a todo el público para su consumo, se vive una etapa en donde se amplía el campo de la cultura creándose de esta forma una nueva, denominada *cultura popular*. En base a esto, los integrados realizan una interpretación sobre las consecuencias de la inserción de esta nueva forma de cultura y se vuelven partidarios de que se promueva y circule el arte por medio de ella. A su vez, mantienen una postura optimista en cuanto al posible acceso de todos a la cultura. Eco explica que los integrados, si bien son especialistas en analizar teorías que le son ajenas, cuando tienen que formular una nueva no saben qué responder, se aferran

a las teorías propuestas pero no son capaces de proponer nuevas. Al integrado no le interesa que la cultura de masas nazca de las clases populares o se construya desde las clases altas para la multitud, no teorizan ni analizan, solo actúan, producen y emiten mensajes que se desprenden de las teorías antes propuestas. Además, no pertenecen a ningún grupo ni participan de rituales específicos, son simples intelectuales y conocedores humanos de la realidad. De este modo, se puede manifestar que el apocalipsis es la obsesión de disentir o discrepar, y la integración es la realidad concreta de aquellos que no disienten. En la lectura sobre la cultura de masas surge el apocalíptico, mientras que el integrado nace de la lectura.

Del análisis del discurso de Umberto Eco se desprende otra paradoja en la oposición de los apocalípticos e integrados en el momento en que las masas empiezan a ser protagonistas de las cuestiones públicas y la vida social. La masa piensa que tiene un *ethos* propio, que genera un lenguaje desde la condición social más baja. Sin embargo esto no es verosímil, ya que esta se influye del código de los estratos hegemónicos. De esta manera, la cultura de masas, la cultura del pueblo, toma modelos culturales que le son impropios, provenientes de la clase burguesa, y los adecúa, de tal forma, que los hace parecer una manifestación propia. La misma situación surge a la inversa, ya que la cultura burguesa niega cualquier tipo de relación con la cultura de masas y la califica de *subcultura*, no obstante, se olvida que las bases de esta última cultura aún siguen influenciándose de ella. Pero lo que es cierto es que, a pesar de las diferencias de clase, la cultura producida por *la masa* y, de igual manera, consumida por ella misma, es un hecho positivo en el sentido que se convierte en protagonista de la historia. Su protagonismo es el responsable de que el discurso de los apocalípticos tenga validez. (Eco, 1968, p. 36). Los apocalípticos e integrados formulan en sus discursos muchas críticas en contra y a favor de la cultura de masas. Se toma del libro de Umberto Eco

algunas de las acusaciones y defensas respecto de la cultura de masas que luego serán aplicadas al contexto específico del abordaje de este ensayo.

En cuanto a las acusaciones:

a) Los medios masivos no simbolizan ni representan emociones, sino que, directamente, las provocan. Esto significa que no las sugieren y, por el contrario, todo lo dan confeccionado. Las emociones que provocan son vivas y no mediatas. (Eco, U., 1964, p.57).

b) Los medios masivos desalientan el esfuerzo personal y hacen que la sociedad tenga una visión pasiva y neutral del mundo. El individuo se vuelve inactivo y deja que los *mass media* operen por él.“ (Eco, U., 1964, p.57).

c) Se crean a partir de los medios masivos prototipos que son fácilmente reconocibles. En otras palabras, tanto los símbolos como los mitos se vuelven universales, situación que disminuye la individualidad y la precisión de experiencias e imágenes. (Eco, U., 1964, p.57).

En cuanto a las defensas:

a) Se argumenta que es falso el discurso que promulga que los medios de masa son conservadores analizados desde el punto de vista del estilo y de la cultura. Los *mass media* componen un conjunto de nuevos lenguajes, incluyen nuevos modos de hablar, así como también nuevos giros y esquemas perceptivos. Se sostiene que constituyen una renovación estilística que, a su vez, persiste su trascendencia en el ámbito de las artes denominadas superiores y promueven su desarrollo. (Eco, U. 1964, p.57)

A primera instancia, la autora se pregunta hasta qué punto la imagen fílmica es sustituida por la imagen digital y hasta qué punto cambia el discurso debido al cambio de la herramienta. Ambas preguntas buscan encontrar una solución en la resolución de este debate, el cual sostiene en su hipótesis preliminar la búsqueda de la adaptación y coexistencia de estos discursos, cuyo fin es el complemento apocalíptico-integrado. Entonces, debe reiterarse que no se busca plantear la oposición entre dos discursos a

partir de la fórmula apocalíptico e integrado, sino que se pretende establecer la complementariedad, la adaptación, formular una única postura que sea, asimismo, heterogénea. Eco establece, finalmente, la siguiente conclusión: “Estamos inmersos en la cultura de masas. Estudiémosla sin prejuicios, y tratemos de que los medios sean vehículos de valores culturales positivos”. (1964). En lo que al cine concierne, esta cita se traduce en que al estar inmersos en la era del cine digital es imposible prescindir de ello, y solo queda buscar la manera de adaptarse con actitud positiva, sin dejar de lado aquellos valores que se cultivaron en el pasado.

1.3 El cine como arte

“Todavía quedan muchas personas cultas que niegan obstinadamente la posibilidad de que el cine pueda ser arte. En consecuencia dicen: el cine no puede ser arte porque se limita a reproducir mecánicamente la realidad.”(Arnheim, 1996, p.19).

Se sostiene que el cine, al nacer en la era moderna, contar con una técnica moderna y perseguir una finalidad moderna, conforma un arte propiamente moderno. De acuerdo a esto, se analiza que su posición es diferente en lo que a la historia de las artes se refiere. El cine es el único arte, con la fotografía, que ha surgido en los último veinticinco siglos. A diferencia de las demás artes, las cuales se basan en un pasado conmemorativo, surge de la invención técnica sin ningún precursor. Béla Balasz lo dijo: “El cine es el único arte cuya fecha de nacimiento conocemos. Es un acontecimiento excepcional en la historia de las civilizaciones”. (Balasz, B., 1996., p. 19). Se deduce, entonces, que el cine es un arte virgen tanto en el plano técnico como en el estético. En otras palabras, el cine se crea a sí mismo sin ninguna referencia previa ni pasado, por lo cual, en su nacimiento, no se afirmaba oponiéndose. En este sentido, la revolución moderna del cine no es la misma que la de las vanguardias, sino que su radicalidad se debe a la producción de un arte nuevo, democrático y de consumo de masas. Esto significa que la modernidad del cine

radica en el arte de masas. No se trata de un dispositivo con precedentes, pero impone algo nuevo. Por otro lado, el cine no coincide con el arte elitista, el cual demanda cierta formación y codificación de lectura. El cine se dirige, por el contrario, al público de masas, no distingue entre edad, sexo, clase, religión ni nacionalidad, dirigiéndose, así, al individuo universal.

En el contexto de la dialéctica del realismo, el cine como representación objetiva de la realidad, que sustenta el teórico André Bazin, hay quienes postulan, se categoriza en el ensayo a estas personas *apocalípticas*, que el cine no es digno de pertenecer a aquello que se entiende como arte por su capacidad, justamente, de representar objetivamente la realidad. Por otro lado, André Bazin refuta y sostiene, nuevamente, que la organicidad del cine se encuentra, en su capacidad de representar objetivamente la realidad. Habría que analizar hasta qué punto el concepto de arte es comparable con el de esencia, ya que para Bazin la subjetividad es la que estaría transgrediendo la esencia del cine. En otras palabras, esencia y arte no equivaldrían a lo mismo, debido a que la primera se basa en la objetividad y el segundo en la subjetividad. En este sentido, la postura de los apocalípticos se quedaría sin fundamento suficiente para sostener que el cine no puede ser arte. Además, la finalidad del cine no se basa en la elevación espiritual del hombre, sino que sostiene en el consumo y en la satisfacción inmediata. Asimismo, existe otro grupo de personas, los *integrados*, que postulan que el cine tiene una estética y, por lo tanto, existe una teoría del arte para ella. Para explicar mejor esta frase, es conveniente formular una analogía entre lo que la filosofía es la razón y lo que la estética es a la obra de arte. (Chateau, D., 2010, p. 83). En este contexto, el cine se analiza como arte a partir de que maneja un sistema y toma en cuenta a la filosofía, ya que sin ella no estaría al nivel de explicación ni unificaría las partes de este sistema. El analizar el cine como conjunto, genera una disyuntiva entre, si se debe explicar una semiótica del cine, o si se debe explicar este a partir de la filosofía del arte. Dominique Chateau, en su libro *Estética del cine*, manifiesta que la base semiótica es importante para poder unificar

todas las partes que conforman el sistema, en este caso, aquel que conforma el cine. No obstante, si de cuestión de arte se trata, la semiótica es neutral. Por ejemplo, en una película de Renoir puede haber las mismas cualidades semióticas que en un documental. Pero el autor admite que el arte en el cine no se refiere a usar expresivamente un soporte material. Se consideran en este punto tres aspectos del cine como arte:

- a) El cine como arte se explica a partir de la teoría general del concepto de arte en un momento determinado del tiempo.
- b) El cine como arte se explica a partir del análisis de las características artísticas específicas de un medio.
- c) El cine como arte se explica a partir de la interpretación de la obra del autor asociada a la idea de arte, es decir, rasgos estilísticos y temáticos que se repiten. Tal es el caso de hablar de la estética de Welles, Godard, etc. (Chateau, D., 2010, p. 85 - 86).

Es importante mencionar que cuando los hermanos Lumiere llevan al cine a su máximo esplendor, trabajan como industriales y no como artistas. Precisamente, su primera película es llamada *La salida de los obreros a la fábrica*. Entonces, se establece que la técnica inventa el arte y no que el arte crea la técnica. Según Panofsky, el cine, a diferencia de las demás artes, "(..) No ha sido una necesidad artística lo que ha conducido al descubrimiento y funcionamiento de una técnica nueva, ha sido una invención técnica lo que ha conducido al descubrimiento y funcionamiento de un nuevo arte". (Panofsky, E., 1978, p. 47). El cine amenazaba al arte con transformarse en una sencilla técnica, hecho que va en contra de las tradiciones y conlleva a pensar que existe algo de sospechoso en este asunto. Asimismo, se duda con qué relacionar el nacimiento de este arte, ya que la fotografía no es una referencia sólida al tener sólo algunas décadas de existencia. Además, por que se diferencia de la imagen fija en el movimiento y la proyección, y porque el espectáculo promovido es diferente. El éxito del cine como arte se produce cuando este empieza a contar historias, es decir, en el momento en que

se convierte en un medio narrativo. (Flichy, P., 1999, pp. 84-85). Esto muestra el paso del cine de ser un espectáculo de feria a convertirse en una ficción que, inclusive, se influencian de la literatura en sus historias. De esta manera, el cine se crea no solo una gramática, sino que también un lenguaje propio que le proporciona una mirada que lo define, paulatinamente, como arte, aunque este mantenga la exigencia de organizarse como industria. En el primer decenio del siglo XX, el cine adquiere, entonces, el doble componente de arte e industria. Esta dualidad lo convierte en digno blanco para ser criticado y le niegan pertenecer a la categoría de arte. Esta etiqueta negativa durará décadas, y por más que logre establecerse como séptimo arte, hoy por hoy las críticas siguen, como las que, justamente, se desarrollan en este proyecto de graduación.

“El film y la radio ya no tienen necesidad de hacerse pasar por arte. No son otra cosa que *business*: esa es su verdad y su ideología, que utilizan para legitimar la baratija que producen deliberadamente.” (Adorno, T., Horkheimer, M., p. 130).

Esta cita encaja perfectamente en el pensamiento apocalíptico, ya que no deja lugar a otra alternativa, se encasilla en que el cine solo es un negocio. No obstante, ante ello, se puede responder que el cine es arte en las situaciones en que llega a un determinado nivel creativo y expresivo, pero, hoy en día, la tendencia de la producción mundial es buscar el entretenimiento trivial y capitalizar todas las inversiones. En otras palabras, se juzga al cine de tener fines únicamente lucrativos y de bien propio. El filósofo y antropólogo Edgar Morin sostiene que el cine no es un arte aristocrático ni un arte de masas por esencia, sino que tanto la industria como el arte se conjugan de forma complementaria. Entonces, el problema no sería que bajo este sistema de producción estándar no puede haber una creación artística, sino cómo existen casos excepcionales en la industria en los cuales se crean películas increíbles. (Morin, E., p. 12-13). En este sentido, se verifica que el cambio de herramienta no supone, necesariamente, el cambio de discurso. Dicho en otras palabras, que la tecnología digital maneje otros principios

diferentes a los establecidos por el filmico, no significa que sea la muerte del cine, al contrario, nuevos principios son motivo de evolución, de nuevas obras de arte.

Se sostiene, entonces, que hablar del cine como arte genera una controversia en relación a la dialéctica del realismo. Como se sostuvo antes por medio de lo que postuló Arheim, existe quienes niegan el cine como arte por ser un artificio que representa objetiva y mecánicamente la realidad. No obstante, se refuta esta hipótesis a partir de que se establece que la reproducción mecánica no es una restricción artística y, además, que esta presenta muchas diferencias con la percepción del mundo real. En consecuencia, es importante analizar la dualidad que se genera al hablar de estética del cine. Se tiene, por un lado, la estética general, aquella que tiene que ver con todo lo relacionado al concepto de arte, esto es historia, teoría, etc. Y, por otro, el medio cinematográfico, teniendo en cuenta que no todo medio es un arte sino que son susceptibles de serlo al cumplir con ciertas condiciones. Dicho esto, inscribiendo el arte en la teoría de Bazin, este se limitaría al medio y su ontología residiría en la capacidad de poder reproducir de forma mecánica la realidad. Mientras que, para otro teórico como Pudovskin, el arte es de índole constructorista y se refiere a la superación del medio: “Entre el acontecimiento natural y su apariencia en la pantalla hay una diferencia marcada. Es precisamente esta diferencia lo que hace del cine un arte”. (Pudovkin, V. 1970, p. 86). La teoría del film vista como una teoría ontológica encaja mejor en el documental, ya que se asimila más a un lienzo de realidad. Pudovkin es un cineasta de la imagen y por eso es importante su aporte en este ensayo. Este ejemplo brinda una mejor comprensión sobre la situación analizada: que se muestre una imagen muda no quiere decir, como manifestaría Bazin, que está incompleta por no representar el sonido de la realidad, sino que toda imagen, inclusive la muda, es un medio completo y suficiente para que sea arte. Entonces, lo que propone Pudovskin es de carácter formalista, lo cual hace que pueda incorporarse al contexto de debate actual. Por otro lado, en 1916, el teórico de cine Hugo Münsterberg, se interesó por el fenómeno relativo a la ilusión representativa en el cine y, asimismo, por

los requisitos psicológicos que esta ilusión presupone en el espectador. Su investigación concuerda con el desarrollo de teorías de la percepción visual, especialmente, con la teoría de Gestalt. Lo que se rescata de Münsterberg en este ensayo es su concepción el cine total, el cual equivale a un proceso mental que denomina *arte del espíritu*. Sostiene, en primer lugar, que el cine es el arte de la atención debido a que se trata de un registro organizado que concuerda con las vías que utiliza el espíritu para darle razón a lo real. Por ejemplo, de esta forma interpreta el primer plano. En segundo lugar, manifiesta que el cine es el arte de la memoria y de la imaginación que permite dar cuenta de la invención del montaje. Por ejemplo, de la dilación del tiempo, del ritmo, de la representación de los sueños, entre otros. Por último, establece que el cine es el arte de las emociones. Las emociones corresponden el estadio supremo de la psicología, el cual se interpreta en el relato, la unidad cinematográfica que más complejidades presenta y que puede responder, según Münsterberg, al grado de complejidad que presentan las emociones humanas. (Aumont, J., Bergala A., Marie, M., Vernet, M., 2008, pp. 228 – 229). En síntesis, el cine total transita de la ilusión de movimiento a la complejidad de las emociones, es decir, se dirige al espíritu humano imitando su articulación. De esta manera, para Münsterberg el cine existe en el espíritu y este le otorga su realidad. Al terminar este punto, la autora se pregunta si la teoría del cine total de André Bazin puede ser factible de aplicarse al contexto actual de revolución tecnológica.

1.4 Ontología de André Bazin y el mito del cine total

El cine –escribía– es un fenómeno idealista. La idea que los hombres se habían hecho existía ya totalmente definida en su cerebro, como en el cielo platónico; y lo que nos sorprende es más la tenaz resistencia de la materia ante la idea que las sugerencias de la técnica a la imaginación del creador. (Bazin, 1966, p. 21).

El teórico de cine francés André Bazin estableció la teoría del *cine total* publicada, originalmente, en la revista *Critique*, hacia 1946. La teoría posee un carácter ontológico, es decir, abarca todas las entidades del cine y las relaciones existentes entre ellas. En este ensayo importa la relación correspondiente a la mirada objetiva de la cámara fotográfica y la reacción química que se produce en la emulsión en el momento en que la luz se impregna. (La Ferla, J., 2009, p. 47). De esta manera, se analiza e identifica que la teoría del cine que maneja Bazin, sigue una línea realista, basada en la ontología de la imagen fotográfica. Asimismo, se constata que la ontología del cine que elabora, se logra a partir de la mutación de las técnicas de la fotografía. Es importante indicar, que su ontología o, dicho de otro modo, el *ser del cine*, no se basa en ningún cineasta ni en una película específica, sino que se rige de la misma materia, con lo cual de deja de lado su origen poético. A partir de este momento, empiezan a aparecer teóricos y cineastas que enuncian, por un lado, como verdadera, la teoría objetiva de Bazin y, por otro, los que la refutan. “El deber del cine, para Bazin, consiste en revelarnos de la mejor manera posible el misterio de la realidad, evitando el punto de vista subjetivo”. (Choi, 2009). Según Bazin, los estilos cinematográficos pueden jerarquizarse dependiendo de la realidad que representan. Esto significa que, un sistema de expresión o un procedimiento del relato que contribuya a potenciar la apariencia de realidad vista en la pantalla, es digno de ser llamado realista.

Hoy en día, la mayoría de las manifestaciones discursivas y críticas del cine, dan por errónea la postura propuesta por Bazin, la resistencia a la preferencia por el cine moderno de las nuevas tecnologías es minoritaria, y, estas últimas, destruyen la técnica tradicional de base del cine. Este hecho se debió, en primera instancia, al debilitamiento del trabajo automático de la luz sobre el celuloide, el cual se fue disminuyendo a ceros y a soportes digitales. En contraposición con Bazin nacen teóricos contemporáneos que sostienen otra mirada respecto del realismo en el cine. Se analiza que Domian Choi es uno de ellos. Se destaca una de sus citas que dice lo siguiente: “en cada mutación

técnica el realismo aumenta, el cine se acerca más a la realidad superando la resistencia de la materia". (Choi, D. 2009). Significa que la tecnología no es un obstáculo, al contrario, a medida que esta evoluciona, se busca con mayor frecuencia cambiarla por una que pueda representar con mayor exactitud la realidad. De esta manera, como se mencionó antes, el realismo se acerca mucho más al hiperrealismo. A su vez, otro teórico como Tom Gunning, sostiene que el cambio de soporte no debería cuestionar la la relación de índice de las imágenes y sonidos que contienen los medios audiovisuales, ya que si bien no se trata de una huella visible del objeto por estar este codificado en ceros y unos, se analiza que estos códigos transformados en imágenes y sonidos fueron causados por aquella realidad que captó el cineasta. (Gunning, T., 2008, pp. 23-40). Por otro lado, cuando Bazin afirma que el cine aún no se ha inventado, nacen conceptos como el del *cine total*. Autores como Jorge La Ferla le agregan la palabra *mito* para indicar que su búsqueda es imposible, ya que se trata de un manifiesto sobre las posibilidad de trascendencia del cine como dispositivo a partir de la búsqueda de una experiencia sensitiva total. (2006, p. 47)

Por otro lado, se analiza que a Bazin le interesa el poder de las artes de poder trascender una situación contextual. Justamente, establece una analogía entre esta idea y la del destino de la civilización. Este movimiento del arte que enuncia el autor cumple un rol muy importante en la historia del cine cuando se lo analiza en términos de continuidad en relación al destino del arte occidental. El mito del cine total se refiere, entonces, a la muerte del cine en el sentido de que este continúa cambiando su sistema de representación en el transcurso del tiempo. (Choi, D. 2009, p. 25-26). En cuanto al tema del destino del arte occidental, a Bazin también le concierne la historia de la representación, la cual tiene una necesidad psicológica que se define en la necesidad de simular lo real. Pero como dice el autor Choi en su libro *Transiciones del cine*, no hay nada que satisfaga la necesidad de ilusión realista, el ser humano nunca está conforme con la representación de la realidad. El término de *muerte* es utilizado como analogía de

la victoria del tiempo, esto significa, en términos bazinianos, que las imágenes nacen a causa de la muerte y el tiempo. Como ya se había aclarado antes, la necesidad establecida por simular lo real es de origen psicológico. De este modo, el cine para Bazin, satisface la necesidad de realismo que tiene la humanidad y salva aquello que denomina como *el ser por las apariencias*. (Choi, D., 2009, p.26). Y, ¿por qué el cine posee esta virtud?. Para Bazin, la mecánica del cine es objetiva porque excluye el trabajo del hombre como mediador en el proceso de imitar la realidad. Efectivamente, la virtud consiste en seguir fielmente con la técnica de la imagen fotográfica, la cual revela lo real y no crea una eternidad. Asimismo, en su libro *¿Qué es el cine?*, como se enunció capítulos anteriores, Bazin manifiesta que la esencia del cine se encuentra en la relación de registro con la realidad. No obstante, la reproducción mecánica de la realidad que hace el cinematógrafo, representó un obstáculo para el acceso del cine al estatuto de arte como se lo ha precisado en este ensayo, cuyo carácter es subjetivo. Precisamente, Rudolf Arnheim en su texto *El cine como arte*, escrito en 1933, describe los procedimientos de connotación que cuestionan el dispositivo en las capturas de espacio-tiempo, de modo que se manifiesta su esmero por distanciar la imagen cinematográfica de la realidad, al contrario de Bazin que busca señalar el realismo de la imagen. (Oyhandy, E., 2013, p.196). Dicho esto, se entiende, por medio de la teoría de Bazin, que el lenguaje cinematográfico es el complemento de la esencia del cine, lo cual significa que tiene que poder revelar lo real sin ningún artificio. Esta realidad también va a depender de las elecciones estéticas. Es por eso que la continuidad real del plano, definida como *plano secuencia*, es más privilegiada para el autor que la fragmentación obtenida por el montaje. En la siguiente cita este hecho se revalida: “Cuando lo esencial de un suceso depende de la presencia simultánea de dos o más factores de la acción, el montaje está prohibido” (Bazin, A., 1996, p. 77). Al analizarse que el cine nació recién en el siglo XIX, puede decirse que el mito del cine total es una especie de obsesión. Se ratifica este postulado con las palabras de André Bazin: “el cine no ha sido inventado todavía”. (Choi,

D., 2009, p.29). Asimismo, esta cita permite el análisis que se establece en la diferencia entre realismo psicológico y verosimilitud psicológica. Ya se había explicado que el ser humano tiene la necesidad psicológica de tender hacia la mimesis. Por otro lado, la verosimilitud psicológica se refiere al reflejo que se crea en el público debido a las leyes del *raccord* que fueron creadas por la escuela clásica del montaje. Esta última es, para Bazin, un truco fílmico, al cual llama, precisamente, *el montaje prohibido*. Esto muestra el privilegio por la continuidad del plano en cuanto a la ontología del cine se refiere. En otras palabras, se establecen dos tipos de realismo, por un lado, el realismo narrativo producto del montaje, también digno de la literatura, y, por otro, el realismo perceptivo digno del plano secuencia y la profundidad de campo, que, según Bazin, solo le pertenece al cine.

Si bien en el fílmico, la relación entre la fotografía y el objeto fotografiado era indicial, con la llegada del cine digital, las imágenes empiezan a ser construidas por fuentes numéricas, las cuales se constituyen como imágenes virtuales, perdiéndose, de esta manera, la relación de índice con el mundo.

En cuanto al discurso ontológico de Bazin, se analiza que la tecnología del cine digital, la cual incluye sonido sincrónico, color, 3D, *Smell-o-Vision*, acerca al medio a lo que se pensó que era esencia. No obstante, lo que dice su discurso ontológico es que, una vez que se lograra el verdadero cine, el medio desaparecería. Pero, ¿Acaso el cine digital puede funcionar sin el medio?. La respuesta a esta pregunta establece que la teoría del cine total de Bazin, tal cual él la formuló, no tiene vigencia hoy en día. Esta situación puede ser comparada a la ideología utópica que sostiene al comunismo: el estado desaparecería como lo haría el medio una vez que se llegara al verdadero comunismo. Es así como, el mito total de Bazin, no cumple con sus expectativas. Ocurrió algo distinto a causa del advenimiento de la imagen digital que eliminó el vínculo indicial que existía entre la fotografía y el mundo. Ahora es cuestión de preguntarse si se podrá volver a

salvar al ser por las apariencias y si es posible la existencia de un paradigma actual en donde la teoría de Bazin pueda adaptarse.

Se debe mencionar, que la creación digital de imágenes se creó antes de que los cineastas analógicos establecieran la necesidad de que haya un mundo o un sujeto existente frente a la cámara, inclusive la necesidad misma de la presencia de una cámara. En *Jurassic Park* (1993), del director Steven Spielberg, y en *Episodio 1: La amenaza fantasma* (1999), del director George Lucas, se combinaron imágenes filmadas con imágenes generadas por un ordenador *CGI* (imagen generada por computadora), lo que significó la interacción en la pantalla de gente real con seres inexistentes. Otro ejemplo es el video instalación de Douglas Gordon, *24 Hour Psycho* (1993), en donde la vieja película analógica es vista como un elemento de contemplación que está separada de su contexto natural y representada como una imagen re desanimada de sí misma (Figura 1. Ver índice de figuras del cuerpo C). Otro híbrido es la película de los hermanos Wachowski, *Matrix* (1999), en donde se combina la acción en vivo con la manipulación digital cuadro por cuadro. En *Matrix* se resalta la brecha perceptiva existente entre los humanos fotografiados y los humanoides generados por computadora y, a su vez, establece por medio de una metáfora, que vivimos en una simulación, es decir, que nos creamos una ilusión generada por computadora que esconde el desierto tenebroso de lo real. (Figura 2. Ver índice de figuras del cuerpo C). Entonces, se podría decir que en el universo de *Matrix* el sueño de Bazin si se hace realidad en la medida en que se refleja bajo la forma de existencia virtual. En este caso, el cine total de Bazin sería la absoluta desconexión con la realidad.

Por otro lado, el teórico D.N Rodowick, establece el término *voluntad digital* para expresar que rehacer el mundo es inherente a la tecnología *CGI*. “Esta es la naturaleza de los mundos analógicos provocar un anhelo por el pasado. La voluntad digital es la de cambiar el mundo” (D.N. Rodowick, 2007).

Antes del manifiesto de André Bazin, ya existía otro teórico como René Barjavel que estaba a favor del cine de puesta en escena autoral y, un punto importante, es que era consciente del avance de las tecnologías y que estas influenciaban al cine en el ámbito creativo.

Desde su nacimiento, el cine está en constante evolución. Estará en condiciones de cumplirlo cuando esté en condiciones de presentarnos personajes coloreados, tal vez incluso con olores; cuando estos personajes se separen de la pantalla...La ciencia continuará brindándole pequeños perfeccionamientos. Para lograr, *grosso modo*, su estado perfecto. El cine total. (Barjavel, R. 1944)

Este hombre, que se podría definir de visionario, hacía una crítica de la mimesis de la representación en el relato y manifestaba, muchos años antes, aquello que, hoy por hoy, muchos realizadores y artistas proponen con respecto al uso de las herramientas que se obtienen de las nuevas tecnologías. En otras palabras, explicó las posibilidades creativas que tenía el cine a medida que evolucionara. “El relieve otorgará al cine total sus últimas posibilidades. Que sobrepasarán las fantasías del más loco surrealista. El sabio director las utilizará, no por el placer gratuito de delirar, sino dentro del cuadro lógico y poético de la historia que querrá contar” (Barjavel, 1944).

Las quimeras sobre pensar el cine como *cine total*, se enuncian todos los días. La ilusión de realidad se traslada, finalmente, a la máquina procesadora de datos, aquella que también produce sentidos, sensaciones y que, inclusive, reemplaza al mismo hombre. En conclusión, gracias a que André Bazin desafió a la tradición formalista del arte, que propuso una teoría que se volvió tradición cinematográfica que está fundamentada en la creencia del poder de la imagen registrada de forma mecánica, surgen iniciativas de desafiar nuevamente los paradigmas anteriores. Bazin no solo es importante por ser un líder en la crítica cinematográfica, sino porque fue el primero en analizar la dialéctica del realismo en el cine. Las opiniones respecto de la situación del realismo, hoy en día, basan sus fundamentos en la teoría de Bazin, ya sea de forma conservadora (los

apocalípticos) o de forma progresista (los integrados). Estos últimos reformulan su teoría por medio de una relectura de sus escritos, de manera tal, que logran adaptarla al contexto actual.

Capítulo 2. El impacto de la tecnología digital sobre el discurso cinematográfico

Después de haber desarrollado y aplicado las categorías de apocalíptico e integrado al caso del cine, analizado la dialéctica del realismo por medio de las principales teorías de la esencia cinematográfica como la de André Bazin, este capítulo tiene como objetivo principal analizar la transición por la que atraviesa el cine hacia nuevos paradigmas que enmarcan al cine digital. El proyecto de graduación busca encontrar un paradigma en el contexto digital en el cual puedan adaptarse y convivir las tecnologías del pasado con las del presente. Como punto importante, se encuentra el impacto que generan las nuevas tecnologías en relación con el realismo, la imagen y su estética. Para llevar a cabo este propósito, se piensa el cine, por un lado, en sí mismo, y, por otro, en las combinatorias que se establecen por medio del procesamiento matemático de datos. En otras palabras, se piensa el cine orgánico y su relación a un dispositivo cuyo funcionamiento está en base de un código binario. Asimismo, se analiza la convergencia y la relación entre el cinematógrafo y la computadora. Se empieza este capítulo con la siguiente cita de Godard, ya que sostiene una postura contraria a la que se expone en este ensayo. Para Godard en el cine no hay ni cambios negativos que lo extingan ni progreso alguno:

Una película es como la vida de una célula. Se pueden cambiar cosas sin perjudicar a nadie, sin asesinar o violar. Desgraciadamente, tengo la impresión de que el cine será, por contra, el lugar donde los cambios serán menores. Por otra parte, hay avances, cambios, dramas, pero en el cine no hay ni catástrofes ni superprogreso. (Godard, J., L.)

2.1 La resignificación de la noción de imagen cinematográfica

La imagen cinematográfica se refiere, específicamente, como establecía Deleuze, a sus características estéticas sin importar el modelo de producción, ya sea fotoquímico o

digital (2003, p. 20). Se introduce esta cita para ratificar el hecho de que el concepto de imagen proviene del término latino *imago* y significa la representación de todo objeto, es decir, de toda representación visual (Moliner, 1985). No obstante, es importante distinguir entre representación visual e imagen, ya que no son sinónimos si se les analiza en el marco de otro tipo de imágenes como las mentales y auditivas. Lo que importa en este caso, es que tanto la película cinematográfica como el video digital, establecen un nuevo sentido de la representación visual. Esta nueva acepción se caracteriza por la introducción de la creación como vía para la representación de objetos. En otras palabras, la imagen cinematográfica se encuentra inmersa tanto en la esfera de lo visual como de la creación, por lo tanto, es una imagen visual. Asimismo, participa, activamente, del ámbito de la creación en tanto es creada por medios técnicos de la cinematografía, los cuales pueden ser analógicos o digitales. Es relevante, entonces, mencionar la definición de imagen de Gubern, quien sostiene que esta es el “soporte físico de información y una representación icónica al mismo tiempo” (1996, p. 21). Este proyecto de graduación se refiere, específicamente, a la *imagen cinematográfica*, dejando de lado, por ejemplo, la *imagen televisiva*, a pesar de que cuente con muchos parecidos como la utilización de los mismos medios. Se manifiesta que la imagen cinematográfica y la tecnología son inseparables, debido a que la primera nace de ella y, luego, la necesita para poder proyectarse en una sala. Por consiguiente, si bien la tecnología ha evolucionado y ha cambiado morfológicamente, es indispensable para que la imagen se manifieste. En cuanto al análisis de los apocalípticos e integrados, se sostiene que, los primeros, quienes van en contra de la tecnología digital, deberían darse cuenta que la tecnología analógica es muy cara y escasa. Por otro lado, Bazin señalaba que fueron los técnicos e ingenieros los protagonistas en la creación de los medios para lograr las primeras imágenes en movimiento y no las personas que representaban al espíritu científico (Bazin, 2008). Hasta el mismo Bazin, quien sostenía la esencia de la imagen cinematográfica en su totalidad, aclara que sus creadores estaban relacionados con la

tecnología. Asimismo, es pertinente analizar el tema de los soportes cinematográficos en la construcción de la imagen. Se contempla, desde el analógico, que una película no existe sin el aparato cinematográfico y, por lo tanto, sin este, tampoco es posible su proyección. “Un film, según se sabe, está constituido por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento” (Aumont, J., 1996, p. 19). Hoy en día, además de la existencia de nuevos soportes digitales, también empiezan a remplazarse los proyectores, de manera que todo tiende a extenderse hacia lo digital.

La imagen cinematográfica, a su vez, tiene dos características importantes, las cuales son rescatadas por Deleuze en su libro *Estudios sobre cine*. Se refiere, por un lado, a la imagen-movimiento y, por otro, a la imagen-tiempo. La primera se refiere a la imagen media. A esta imagen, el movimiento no se le suma sino que pertenece a ella, es un elemento de ella. En otras palabras, el cine no le añade movimiento a la imagen, sino que produce, inmediatamente, una imagen-movimiento. (2003, p. 15). En este sentido, la evolución de la imagen-movimiento da lugar a la imagen-tiempo. El cambio generado se debe a un cambio en el concepto de montaje, no obstante, para este ensayo es relevante el concepto de imagen-movimiento, por lo que no se profundizará en el concepto de imagen-tiempo. Cuando la tecnología encontró en el cine su mejor aliado, se comenzó a perder, progresivamente, las referencias que tenía con sus artificios originales, principalmente, aquello que caracterizaba a las películas en movimiento antes del siglo XX: las imágenes construidas manualmente. Este trabajo se derivó así a la animación, la cual contaba con múltiples técnicas para la generación de imágenes en movimiento. (Manovich, L., 2005.). Evidentemente, de esta situación surgió la oposición entre el cine y los diferentes tipos de animación. Según Lev Manovich, en términos de esta oposición es que se puede definir la cultura de la imagen en movimiento. Por un lado, la animación es artificial y sus imágenes son representaciones. Además, el lenguaje visual que lo

representa es más gráfico que fotográfico y, finalmente, cuando utiliza personajes, estos se representan sobre un fondo fijo y se mueven muy bruscamente. El cine busca todo lo contrario, quiere ocultar todas las huellas y señales que puedan mostrarse del proceso de producción. Inclusive los indicios de grabación que puedan notarse. Al contrario de la animación, en el cine las imágenes en movimiento existen en el paradigma de la realidad de la imagen fílmica, es decir, es una mera grabación de la realidad que ya existe para el espectador y no la creación de algo que nunca existió. Por lo tanto, de acuerdo a lo que buscaba encontrar este ensayo en base a la hipótesis de que la tecnología digital modifica el discurso cinematográfico tradicional, se sostiene que el paradigma tecnológico antes mencionado, el cual acepta la imagen-movimiento, no modifica el discurso.

2.2 Confluencia entre el cinematógrafo y la computadora

Los recursos de la técnica siempre confluyeron en el cine. No obstante, con la aparecieron de las altas tecnologías se les cedió el paso. En el capítulo anterior, ya se ha introducido el tema de la imposición de la computadora en el campo cinematográfico, su posicionamiento cultural como la mayor interfaz y su preponderancia como máquina audiovisual. La convergencia entre el cinematógrafo y la computadora significa, en lo que concierne al tema de este ensayo, la convergencia entre la imagen fílmica y la imagen digital. La relación objetiva de índice con la realidad, característica de la ontología del cine que proponía Bazin, empieza a cuestionarse debido a la posibilidad de crear imágenes por medio del potencial de las técnicas digitales con los que cuenta una computadora. De este modo, se crea un nuevo contexto de imágenes concebidas por medios no fotográficos. Es importante mencionar que el contacto entre el cine y la computadora no es reciente, su conexión es prehistórica. Es por ello que, muchos autores, proponen categorías *precinematográficas* y *poscinematográficas*, cuyo equivalente se refiere al nacimiento y la muerte del cine. En este punto, aquello que

importa explicar es, qué se entiende por muerte del cine. Se ha expuesto antes que muerte del cine se refiere al fin de su organicidad. Más específicamente, en este sentido, se entiende por muerte del cine a la resistencia a la invasión de la tecnología digital, a la lógica de consumo y mercado, etc. No obstante, el cine es un producto industrial y al serlo, esta resistencia estética puede resultar siendo dudosa. Por lo tanto, la crítica que se establece en base a esta situación, a pesar de su evidencia, también se convierte en un discurso incierto. De este modo, se puede decir que el cine, hoy por hoy, no busca ser un arte de masas ni institucionalizar una mirada como ocurrió en la historia del cine de los 50' hasta los 70'. El cine de hoy encuentra su fundamento, cada vez más, en el ámbito de la creatividad y de la crítica. Sin embargo, los que sostienen y dan cuenta de esta situación son los mismos críticos, los cuales se agrupan en este ensayo en la categoría de apocalíptico e integrado. Entonces, se propone que los que deben hacerse cargo de esta situación incierta, de esta incertidumbre, son aquellos que tienen el deber de la crítica. Siguiendo con el tema de la muerte del cine, es conveniente analizar la alteración radical que se ha producido en el audiovisual, hoy en día, a causa del reemplazo casi definitivo del celuloide por la imagen numérica. Cabe preguntarse lo siguiente: ¿Si, hoy en día, se generan escenas foto realistas con una computadora por medio de la animación 3D, se modifican *frames* o escenas completas empleando un programa de diseño, se digitalizan imágenes fílmicas y se cortan, alargan o pegan; qué ocurre con la identidad indicial del cine?. En este contexto, las imágenes construidas manualmente en el cine digital, representan una vuelta a las experiencias pre-cinematográficas del siglo XIX, un momento del tiempo donde las imágenes eran diseñadas y animadas de forma manual. Con la invención de la animación en el siglo XX, las técnicas manuales fueron confiadas a esta y el cine aprovechaba para encontrar su identidad y definirse a sí mismo como un medio de grabación. Pero, con la llegada de la era digital, nuevamente estas técnicas vuelven a formar parte del proceso de creación. De esta manera, puede observarse que, en la era digital, caben menos las posibilidades de que el cine pueda

diferenciarse de esta última. Se identifica, así, la existencia de un cine simulado que busca parámetros perfectos de representación y disimula, a su vez, sus procesos digitales. De acuerdo con esta situación, un director de fotografía actual, en el contexto del cine digital, tiene que considerar y poder manejar las opciones que se ofrecen en cuanto a la manipulación y funcionamiento de un procesador, como también el diseño de programas de datos audiovisuales. Si se tiene que mencionar el debate en cuanto a la oposición de discursos se tienen, por un lado, discursos integrados que se basan en corrientes de pensamiento *neo digitales* a partir de contextos actuales, que significa que no se basan en miradas del pasado. Los neo digitales pertenecen al grupo de los integrados en la medida en que establecen discursos optimistas, que creen en la novedad de las propuestas tecnológicas. También, estos discursos se renuevan constantemente y, con la utilización de herramientas retóricas, se enfrentan y refutan lo anterior.

Es decir que esta retórica de lo nuevo es el vehículo de una doble ideología bien determinada: la ideología de la ruptura... y consecuentemente de rechazo de la historia. Y la ideología del progreso continuo... Siempre más, más lejos, más fuerte, más avanzado, etc. ¡Siempre adelante!. (Dubois, P. 2000)

Al contrario de los neo digitales, existen los que pueden ser considerados como nostálgicos que defienden la pureza del cine, aquellos partidarios de las teorías de André Bazin que defienden la imagen como huella del mundo: los apocalípticos. Para este grupo, el celuloide y el cine en tanto su condición realista representan la *nobleza*, ya sea en la etapa de producción como en el consumo. Darle preferencia a una de las posturas discursivas no es el objetivo de este ensayo, por ende, no se busca la inclinación definitiva hacia una de las categorías, así como tampoco la sobreestimación de una de ellas. El contexto de la situación actual del cine es el de un mundo globalizado. En este sentido, hablar de globalización a nivel cinematográfico, equivale a enunciar la convergencia, cuyo sinónimo es evolución y progreso. Si convergencia significa evolución

y progreso, entonces se está frente a una ventaja muy significativa, la cual demanda la búsqueda de opciones creativas en la coexistencia del cine con otras tecnologías. Esto significa que el ordenador no manipula ni prefigura la totalidad de las habilidades creativas de los artistas. Por el contrario, el artista, específicamente, el director de fotografía, debe ingeniárselas para buscar nuevas alternativas creativas para desempeñarse en el mundo digital. Un perfecto ejemplo es Andy Warhol, quien gracias a la combinación de los usos de la computadora y del cine de forma complementaria, pero sin olvidar sus diferencias, pudo llevar a cabo un trabajo artístico extraordinario. (La Ferla, J. 2009, p. 54 - 55). Otra artista que supo aprovechar esta complementariedad es la brasileña Rejane Cantoni, quien, a diferencia de Bazin, está en búsqueda del cine del futuro. La búsqueda del cine del futuro de Cantoni es la búsqueda por una nueva definición de cine total, esto se evidencia en el corpus que propone la artista. Cualquier novedad científica y técnica que se presente es bienvenida para contribuir con su obra, la cual está ligada a los recursos tecnológicos. Investiga instalaciones audiovisuales interactivas, interesantes para el ensayo debido a que se combinan también procedimientos del pasado que tienen que ver con la luz y la sombra, los espejos, las perspectivas, la cámara clara y oscura, entre otros. Su trabajo es un ejemplo perfecto de aplicación del complemento apocalíptico-integrado, el cual, en este caso, conjuga arte, semiótica, tecnología y ciencia.

La expresión cinematográfica y la escritura fílmica, antes, se determinaban únicamente por el carácter fotoquímico y electromecánico. Así también, la estructura entera del film era condicionada por la cantidad de metraje disponible en el chasis. Hoy en día, con la imagen virtual que se compone de *bits*, se introducen variables que generan una nueva forma de percepción en cuanto a los efectos que se producen en el ojo y la memoria. Estos cambios en la percepción, al igual que la convergencia entre el cine y las tecnologías digitales, suponen, como se ha mencionado antes, la búsqueda creativa del

autor. En otras palabras, lo que se busca es la creación de una ética de trabajo que rompa con el pensamiento generalizado de que la digitalización solo tiende a la uniformización. Con respecto a esto, se propone analizar, en lo que sigue del ensayo, la simbiosis creativa producto de la convergencia del cine con la computadora y el nacimiento de posibles lenguajes subyacentes de esta coexistencia. Esto se lleva a cabo a partir de los discursos de algunos autores, específicamente, directores de fotografía que tienen que crear un lenguaje nuevo para adaptarse al reto de la cinematografía digital. Una información relevante a mencionar, es que las computadoras no fueron diseñadas ni pensadas para que sirvan como máquinas audiovisuales. Históricamente, fueron creadas con la suposición de que su velocidad, producto de procesos matemáticos y cálculos puros, iba más allá de las posibilidades mentales del hombre. El cine nace como una captura fotográfica en movimiento resultado de transcribir un relato. Luego de esto, se puede decir, en esta instancia, que “ (...) la imagen electrónica nace creando el directo, el procesamiento matemático de datos audiovisuales... para convertirse, un siglo después, en una de sus múltiples variables, en máquina fílmica.” (La Ferla, J., 2006, p. 64). Se genera un conflicto desde el cine mismo a causa de los procesos de sustituciones y reemplazos que se generan por el cambio tecnológico. Estos procesos, producto de la digitalización del aparato cinematográfico, además de repercutir en la materialidad del proceso fílmico, modifican todas las áreas de cine clásico: la dirección de fotografía, la captura del sonido, la actuación, etc. Los apocalípticos, en este caso, son los que ocultan estos cambios, es decir, simulan el cine, mientras que los integrados, son los que sacan provecho de ellos para usarlos con fines creativos. Si se remite al cine clásico de Hollywood, se analiza que a medida que la industria desarrollaba más la incorporación de imágenes producidas por computadora, se empezó a generar la imagen fotorrealista, la cual se refiere a la preocupación por generar imágenes que tengan apariencia fotográfica por medios no fotográficos. El tipo de imagen fotorrealista es una exigencia que representa la adecuación de estas imágenes en el modo de

representación institucional a la estética realista dominante. En este sentido, el realismo característico del cine clásico está vinculado al registro fotográfico de cuerpos y espacios realistas, de tal manera que se produce una perspectiva naturalista que establece la rápida identificación por parte del espectador. (Oyhandy, E., 2013, p. 197). Según Lev Manovich, la apariencia que tienen las imágenes producidas por computadora resulta muy limpia, nítida y geométrica, lo cual se define como dificultad. Lo que se tiene que buscar es degradar esta perfección para que se pueda coincidir con la imperfección del grano de la película (Manovich, L., 2006, p. 266). Es interesante analizar el caso de los efectos especiales en su papel de habilitar las tecnologías digitales. Si bien realizan trucos digitales, en muchas oportunidades estos buscan permanecer invisibles, es decir, se establece una nueva forma de realismo que se describe como algo que hubiera podido pasar pero que en realidad no fue así. Existen películas que agregan efectos digitales al material filmado sin alterar su realismo visual, como el plano del comienzo de *Forrest Gump* de Robert Zemeckis. No obstante, también se encuentra el otro grupo de films que aprovecha la tecnología para exhibir sus técnicas y destrezas digitales. La fascinación por lo visual y los efectos especiales, de esta manera, establecen un nuevo tipo de films. La creación de estos films tiene como consecuencia la generación de discursos en su contra, debido a que por más de que se perfeccione lo visual, hay una pérdida de lo narrativo. La suma de las tecnologías permite la formación de sueños absurdos, de invenciones delirantes, de fantasmas inverosímiles y de efectos especiales que actúan como estímulos. En otras palabras, se está frente a un cine que cada vez conmueve menos por lo que cuenta que por lo que transmiten sus formas, colores, sonidos, es decir, se trata de un cine que va dirigido, a su vez, a un nuevo espectador. Se crea, entonces, un nuevo paradigma de consumo de cine en donde el principal protagonista es el consumidor de tercer tipo: el *hiperconsumidor*. Este tipo de consumidor prefiere las imágenes impactantes y sensoriales, las películas sensacionalistas y una estética acorde con esta tecnología. La hipertecnología y el hiperconsumo no significan la

muerte del cine, debido a que la historia de este es la historia de sus tecnologías y sus innovaciones. Se toma como ejemplo una cita de Jean Serroy en base a lo que sostenía Alain Resnais correspondiente a su punto de vista respecto de la llegada de lo virtual: “Yo no soy de los que deploran la sustitución de la fotoquímica por lo digital. Con lo virtual, sólo hace falta saber utilizarlo. Todo depende de lo que se haga con ello”. (2007).

2.3 ¿Realismo o ilusión cinematográfica?

La cuestión de realismo cinematográfico no solo hace referencia a la capacidad del cine de captar la realidad, sino que también, a su contribución en el proceso de configurar y moldear su devenir. “La más peligrosa manera de engañarse a sí mismo es creer que sólo existe una realidad; que se dan, de hecho, innumerables versiones de la realidad, que pueden ser muy opuestas entre sí, y que todas ellas son el resultado de la comunicación, y no el reflejo de verdades eternas y objetivas”. (Watzlawick, 1991). Como el contexto específico de este ensayo se refiere al cine de ficción, es preciso establecer límites de reflexión en base a la cuestión del realismo. La autora se mantiene fuera de los márgenes del género documental, debido a que la enunciación en este género funciona diferente en cuanto a la interpretación y el procesamiento mental del receptor. De acuerdo a la lógica del cine de ficción, se hace referencia a una realidad imaginaria que significa, en otras palabras, un mundo posible. Sin la verosimilitud y la estrategia adecuada de discurso que sostengan esta realidad imaginaria, el espectador podría sentir la sensación de ilusión y, exageradamente, podría sentir traición.

Por otro lado, se analiza la concepción de Hegel relativa a la apariencia, la cual sirve para comprender la esencia del cine de ficción:

Una imagen de la sustancia que se separa de ella y que en definitiva se independiza para habitar en la realidad y, por ende, se transforma en la primera mediación de la experiencia, dicha mediación es una construcción discursiva que

la sustancia hace de sí misma como estrategia de presencia, una estrategia que no puede sino ser, por un lado, una forma de negación de la experiencia, ya que no podemos experimentar la sustancia y el espíritu sino su construcción discursiva, es decir, su imagen. (Hegel, F., 1976)

De este modo, se concibe el cine de ficción como apariencia y la imagen cinematográfica como su construcción discursiva. Esto significa que el producto cinematográfico está dotado de un realismo que busca una reproducción que se corresponda lo más analógicamente con aquellos elementos que el ser humano observa en la naturaleza y en la práctica cotidiana. Es cierto que muchos realizadores y directores trabajan de acuerdo a su gusto y no se alarman si es que la iluminación o el estilo visual, la apariencia, no revela aquella naturalidad proveniente de las cosas de la realidad física. No obstante, existen algunas excepciones como el caso del *cinema vérité*, cuya base sostiene un realismo subjetivo y manifiesta la expresividad autoral. El cine clásico de Hollywood se rige por su narrativa y sus personajes actúan de forma causal. Según el *cinema vérité*, este tipo de cine se puede entender como una construcción artificial de la realidad, debido a que en la película no se incluye nada que despiste al espectador, así como tampoco nada que lo ayude a entender, claramente, aquello que está sucediendo. Por el contrario, el *cinema vérité* postula esta situación de irreal y presenta a los personajes y situaciones de la vida real en donde las cosas que ocurren no tienen, necesariamente, un propósito claro. En otras palabras, no se preocupa por determinar la forma en que cada cosa encaja correctamente. La situación antes mencionada tiene como consecuencia la creación de nuevos movimientos estéticos en el cine que se pueden definir como nuevos trabajos de la imagen, los cuales no reproducen siempre fielmente la naturaleza. Estos movimientos estéticos buscan recursos para poder potenciar el discurso y la narración. De este modo, es factible crear escenas con el ordenador que sean similares a las de la realidad física. Por ejemplo, por medio de la animación en 3D. Es conveniente mencionar, que cuando las imágenes ingresan al ordenador, este no identifica si fueron obtenidas

por medio de un lente fotográfico o si fueron creadas por un programa de diseño. Una vez ingresadas en este, todas se transforman en píxeles, los cuales pueden ser, a su vez, modificados y sustituidos. Al contrario de la utilización del término *ilusión*, se puede establecer otro término que reemplace a este: realidad *elástica*. En el texto de Lev Manovich *¿Qué es el cine digital?* se ejemplifica esta realidad para su mayor comprensión. Utiliza el ejemplo del plano de apertura de la película *Forrest Gump* de Robert Zemeckis, el cual ya se ha mencionado, donde se visualiza el vuelo de una pluma. Cuenta que la pluma verdadera la filmaron sobre fondo azul en diferentes posiciones. Luego se animó este material y se compuso sobre otras tomas de paisaje. De este modo, el resultado se define como una nueva clase de realismo que el algo que representa muestra una apariencia que busca conseguir una sensación verosímil. Si bien es posible la existencia de una realidad digital que se adapte al verosímil de la realidad física, por más que cumpla con estos principios, el cine no está libre de parecer una ilusión. Para entender esto, se necesita aclarar que el efecto del cine no puede compararse con el de las vanguardias, las cuales por medio de la conmoción buscan denunciar la ilusión con el fin de disolverla. El cine y su esencia, si se les introduce dentro de la categoría de arte de masas, no pueden prescindir de la estética ilusionista. En este sentido, no deconstruyen ni critican la conmoción, sino que representan de forma ilusionista lo real y lo que suprimen es la distancia del observador. Es importante entender que no se trata de un ilusionismo como el de una función de magia, caso que se compara a los primeros efectos especiales y a los actuales productos de las últimas altas tecnologías. “Su estética ha evolucionado, ahora se pone en perspectiva, la ilusión creada dialoga con la realidad representada”. (Lipovetsky, G., Serroy, J., 2007, p. 45). Tras la guerra, el cine utilizó la realidad como referencia y los temas sociales encontraron una nueva importancia. Por ejemplo, se puso fin al realismo falso y poetizado de los años treinta, así como también al ilusionismo mussoliniano que se esforzaba por mostrar una especie de representación ideal de los ciudadanos, en donde no existía déficit

económico, delincuencia y conflictos clasistas. Las películas neorrealistas pisaron tierra y mostraron la verdadera realidad social. Sin más remedio que enfrentar y transitar su historia, por el simple hecho de su evolución, la cuestión del realismo incluye al cine en la modernidad pura característica de los críticos de la ilusión.

2.4 Cine digital y escenarios virtuales

En este punto, se puede definir el cine digital como “(...) un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno sus muchos elementos” (Manovich, L.) Aquí se entiende por qué se explicó antes la historia de la imagen movimiento. El nacimiento del cine se debió, realmente, a la construcción manual de las imágenes, en otras palabras, a la animación. No obstante, el cine también mantuvo estos términos al margen, pero, hoy en día, reaparecen y se fundamentan como la base del cine digital. De esta manera, aquellos apocalípticos que negaban la animación, se olvidan que la historia total de la imagen en movimiento no se completa si se deja de lado esta. “Nacido de la animación, el cine empuja a la animación hacia sus fronteras, para finalmente convertirse en un caso particular de animación” (Manovich, L). Por otro lado, Christian Metz menciona la irrealidad de la imagen y manifiesta que el ser humano da cuenta de que lo que percibe está en el pasado, en un momento que es distinto al que vive. A su vez, Barthes sostiene: “El esto fue hace retroceder al yo soy” (2006). De acuerdo a lo expuesto, Metz añade: “La fotografía es así muy distinta del cine, arte de ficción y narrativo, cuyo considerable poder proyectivo ya conocemos; el espectador de cine no apunta hacia un haber-estado-allí sino a un estar-allí viviente”. (2002, p 34). Esto significa que en el cine, la ilusión de lo viviente se hace borrosa debido a que se altera la comprensión sobre el signo. La imagen cinematográfica muestra una solemnidad más bien ordinaria, como diría Deleuze se trata del “instante cualquiera”. (Deleuze. 1984, p. 17). Y Bazin agrega:

El film no se limita a conservarnos el objeto detenido en un instante como queda fijado en el ámbar el cuerpo intacto de los insectos de una era remota, sino que libera el arte barroco de su catalepsia convulsiva. Por primera vez, la imagen de las cosas es también la de su duración: algo así como la momificación del cambio. (1990, p. 29).

Pero por más que la imagen cinematográfica sea considerada eterna, no se deja de lado la mortalidad debido a que existe una presencia en la imagen que es ausencia. Es decir, si se le compara con las palabras de Bazin, convivirían en una misma proyección tanto la momificación de lo vivo como la muerte. La muerte es reflexiva, ya que está en función del significante de la imagen y no del referente. El referente es aquello que representa la imagen y el significante demanda un acto secundario de reflexión y cierto saber. (Paéz, J. P. 4-5). En la película la conciencia de la muerte se constituye como documento del transcurso del tiempo, lo cual vuelve a hacer convivir tanto el mundo de los vivos como el de los muertos. Esto muestra la diferencia que se establece entre la realidad fotográfica y la realidad fílmica. La primera busca la vida eterna en la imagen a través de la muerte, la segunda busca la resurrección por medio de la duración mientras también hace presente la ausencia.

En cuanto a la virtualidad se toma, en primer lugar, la cita que sugiere Paul Levy: "En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla". (1999, p 10). Esto significa que la palabra virtual, al significar fuerza o potencia, quiere decir, en palabras aristotélicas y de acuerdo a la teoría del *acto* y *potencia*, que tiene la cualidad para llegar a ser algo, por más que todavía no lo sea en acto. Asimismo, esta última cita sugiere una información importante, la cual se resume en que lo virtual no es contrario a lo real sino a lo actual. En otras palabras, tanto virtualidad como actualidad son dos maneras de ser diferentes o de codificar la realidad. "Hablar de codificación de la información visual significa, pues, de

hecho, que nuestro sistema visual es capaz de localizar y de interpretar ciertas regularidades en los fenómenos luminosos que alcanzan nuestros ojos”. (Aumont, J., 2013, p. 23)

Las primeras animaciones vectoriales en el cine comenzaron a aparecer en la década de los setenta cuando George Lucas crea los primeros equipos que instaurarían *ILM*, Industrial Light and Magic (Figura 3. Ver índice de figuras del Cuerpo C), y Pixar con la técnica CGI, que como indican sus siglas se trata de *imágenes animadas generadas por medio de una computadora*. En *El lenguaje de los nuevos medios*, el autor Lev Manovich señala que el *Sketchpad* fue el primer programa inventado con el que se podía, a través de un lápiz óptico, dibujar sobre la pantalla de la computadora. Esto indicaría el comienzo de una era virtual (2001). Por otro lado, Andrew Darley en su libro *Cultura visual digital*, sostiene que el CGI aplicado a la industria cinematográfica significa producir imágenes fotográficas por medios no fotográficos (2002). Estas imágenes fotográficas producidas por medios que no son fotográficos son exclusivas de un mundo al cual se le denomina *mundo virtual*. Se simula la existencia de situaciones vividas como reales pero que realmente se generan por medio de sistemas informáticos. De esta manera, la computadora tiene dos opciones: crear una realidad que se asemeje por completo a la del ser humano o crear una realidad caracterizada por mundos fantásticos del pasado, del futuro, de ciencia ficción, etc. El realismo visual del pasado se caracterizaba por ser “un presente tangible, sensorial, perceptible, actual; el *aquí y ahora*” (Levy, P., 1999) y, a su vez, limitado por la existencia de un espacio o entorno físico. Como ya se mencionó antes, es sustituido por una realidad que Lev Manovich denomina *realidad plástica*, la cual antes solo se lograba en pinturas o animaciones. El píxel se reduce, así, a una gráfica de movimientos que es capaz de generar una nueva realidad fílmica. Entonces, una realidad virtual es una simulación creada por un ordenador. Esta simulación es interactiva, hecho que la distingue de una simple animación en la que los espectadores

desempeñan un rol pasivo porque no eligen el contenido de las imágenes que están viendo. En una simulación interactiva el usuario tiene la capacidad de improvisar, es decir, no se rige bajo un guión previo sino que responde y actúa en tiempo real. De esta manera, una de las características de la virtualidad es el quiebre de las reglas físicas que sostienen la concepción de mundo del hombre. El fenómeno del tiempo es un factor muy importante debido a que en esta realidad no desempeña ningún rol trascendental, no tiene poder sobre el mundo. En otras palabras, las reglas que se rigen en esta realidad son diferentes y menos institucionales. Es en este preciso momento donde conviene mencionar que los discursos, en cuanto a la veracidad de la existencia de esta realidad, están muy separados entre sí, se oponen fuertemente. Por un lado, hay quienes dan valor a la presencia implícita de esta realidad y, por otro, hay quienes postulan que engaña a los sentidos. La virtualidad suele dividirse por los autores en diferentes realidades, siempre y cuando, estén apartadas de la física. Si bien cada una corresponde a un universo diferente, en este ensayo se analizan por separado para luego unirlos y explicarlas como fases de una sola virtualidad. De acuerdo a esto, según como lo expone Eduardo Russo en su texto *El 3D una vez más. ¿Esta vez sí? El cine en relieve ante los espectadores contemporáneos*, la búsqueda de una realidad tridimensional se remonta a la era del renacimiento, la cual coincidió con muchos grandes descubrimientos geográficos y, con ellos, la inventiva del concepto de la perspectiva. Muchos artistas encontraron en esta convergencia una fuente de inspiración para introducirse en el terreno de la tercera dimensión del espacio pictórico y la profundidad de campo. De esta manera, se generó una tradición artística que se centró en el interés por las profundidades del mundo exterior.

La estereoscopia busca lograr la percepción/ilusión, es decir, el tacto con los ojos. Para llevar a cabo este objetivo, utiliza relieve en planos que parecen estar separados y, además, sobresalen a la vista del espectador. (Figura 4. Ver índice de figuras del cuerpo C). Sin embargo, hay quienes consideran que el 3d exhibido actualmente en los cines

comerciales es un engaño y no corresponde a una realidad virtual implícita como se enunció antes. Para el investigador y cineasta, Claude Baiblé, la etapa que se está viviendo en el cine no es llamada con verdad y precisión, ya que hablar de 3d es una exageración de parte de la industria cinematográfica de Hollywood para no meterse y complicarse con detalles numéricos. La verdad es que, el verdadero 3D solo se produce en la realidad debido a que en ella se cierra el contorno que rodea un centro, es decir, una mirada (2013). Hollywood presenta al 3D como una forma de visualización del futuro del cine. Esta tecnología es promovida por medio de discursos del marketing y la publicidad, no solo como lo último en tecnología, sino también como la tecnología del futuro. Un último punto a tratar respecto de este tema es el que concierne a la relación entablada entre la realidad virtual y el arte. Para ello, se ubica al lector en el contexto actual del siglo XXI, en donde el arte recapitula todos los estilos existentes, es decir, de todos los países y épocas. En este contexto, la cultura industrializada no encuentra fronteras para su difusión, el ser humano se expresa libremente. Es importante mencionar que los medios tecnológicos de los que dispone el hombre para representar, son independientes de su capacidad artística y creativa. Esto significa que, las herramientas tecnológicas pertenecientes a la realidad virtual, sirven como instrumentos para la creación, una situación parecida a las artes plásticas, en donde el artista crea abstracciones visibles, imágenes, por medio de modelos formados de la imaginación. En síntesis, existe a consecuencia de la creación de la realidad virtual, de fácil acceso, la falsa idea de que la creatividad está al alcance de todos. El común de la gente piensa que toda imagen contiene, por ser una obra de la realidad virtual, un valor artístico. El autor de este ensayo propone como desafío, en este sentido, que se debe encontrar una significación del arte virtual. Para cumplir con este propósito, deben surgir nuevos lenguajes, los cuales pueden definirse como nuevas estéticas que funcionen de manera independiente a las estéticas propias de las artes anteriores. De esta forma, la principal razón de las obras virtuales no será más tan solo la explotación de las técnicas de los

ordenadores digitales. Se debe hacer del espacio simulado un espacio de creación donde las técnicas digitales funcionen como cualquiera de las otras formas artísticas. “Lo propio de los lenguajes artísticos no es tener códigos sino inventarlos. Esa es la función de los artistas” (Levis, D. 2006). Asimismo, y respondiendo con la pregunta que se generó en el subcapítulo anterior, la ilusión surge a causa de que se confunden dos mundos distintos. Se propone que se debe diferenciar entre lo virtual y lo patente por lo que este capítulo termina preguntándose, ¿Es real lo virtual?. Pregunta que será respondida en los capítulos siguientes.

Capítulo 3. El nuevo profesional de la imagen: el hoy del director de fotografía

Previamente, se han analizado cuestiones que provocaron un desbalance en el análisis de la historia del cine. Como antecedente para entender la crítica cinematográfica relativa al tema del ensayo, se analizó los principios de la industria cultural para, de esta manera, poder presentar a los protagonistas del debate en cuestión: los apocalípticos e integrados. La crítica cinematográfica encontró su fundamento en las opiniones subyacentes de los factores que modificaron las teorías clásicas como la de André Bazin. Estas opiniones se institucionalizaron como discursos, aquellos que se han denominado en este ensayo, tomando las palabras de Umberto Eco, como las categorías de apocalípticos e integrados. Se ha aplicado, asimismo, ambas posturas al análisis del impacto de la tecnología digital en el cine, especialmente, al impacto sobre la creación de la imagen como a la creación de un nuevo paradigma de realidad contraria a la fílmica. En este capítulo, se aplican ambas posturas para analizar la posición de los directores de fotografía en relación al tema que genera tensión. Las nuevas tecnologías digitales suponen un reto para los tradicionales directores de fotografía que se desarrollaron profesionalmente en el fílmico. Precisamente, en este capítulo se reflexiona sobre el trabajo del director de fotografía en su paso del fílmico al digital, así como se analizan los cambios que supone su trabajo en el digital y su adaptación a los nuevos soportes. Además, se cuestiona si se les debería seguir llamando directores de fotografía o si deben ser llamados, acaso, artistas digitales. Las opiniones de los directores de fotografía en cuanto a su percepción y conocimiento respecto de las nuevas herramientas son relevantes para el ensayo.

3.1 El director de fotografía en el fílmico

El trabajo del director de fotografía consiste principalmente en darle calidad a la imagen cinematográfica, es el encargado de ayudar al director a que se consiga el aspecto visual deseado de la película. Además, utiliza sus conocimientos técnicos en cuanto al funcionamiento de equipos necesarios, objetivos, cámaras y, si se habla de fílmico, emulsiones fotográficas. Es quien define los colores, la composición y los ángulos para crear el ambiente, la situación y el estilo visual apto para cada plano, sin perder de vista las emociones deseadas por el director. (Eastman Kodak Company, 2000, p. 84).

Para analizar el rol que ejercía el director de fotografía en la era del auge del fílmico, la autora analiza, en primer lugar, la transición de la película en blanco y negro hacia el trabajo de la fotografía en la edad de oro del cine hollywoodense. El director de fotografía del fílmico tenía que trabajar en pos de fortalecer, dramáticamente, la narración por medio de la iluminación artificial. Las emulsiones fotográficas tenían ciertos requerimientos técnicos que exigían muchas cantidades de luz para que la imagen pudiera impresionar en el soporte. A principios de los 60', aparece un grupo de directores de fotografía, adjudicados en este ensayo dentro de la categoría de apocalípticos, que estaban en contra de los convencionalismos de la industria, ya que desistían a la iluminación de estudio y la caracterizaban de estereotipada. Existían realizadores de cine que buscaban interpretar la realidad por medio de la estilización, al mismo tiempo que otros, más desinteresados, se limitaban única y puramente a registrarla. Por ejemplo, uno de ellos era Néstor Almendros, uno de los directores de fotografía con mayor influencia en la Nouvelle Vague, en donde se retomó el principio del neorrealismo italiano, es decir, el rodaje realizado en decorados naturales. Este principio no se debía solo a razones económicas, al ser estas películas de bajo presupuesto, sino, principalmente, a razones estéticas. De esta manera, el orden de los principios en la iluminación cambió. Antes se dirigía el haz luminoso de los focos directamente hacia los intérpretes, en cambio, se

empezó a proyectar la luz en sentido inverso, hacia el techo, mientras que estaba colocada fuera del ángulo de visión de la cámara. De esta manera se conseguía que la luz fuera indirecta y llegara rebotada a los actores, es decir, se conseguía una luz difusa sin sombras que estuviesen marcadas. Almendros buscaba que la luz lo invada todo uniformemente con el fin de encontrar siempre el realismo:

No solo despreciábamos la fotografía glamurosa del cine de Hollywood, sino que emplazábamos, casi en bloque, al neorrealismo, por aquella época en sus estertores. No comprendíamos cómo un cambio que se pretendía radical en la temática, en las intenciones, en la dirección de actores no fuese acompañado de una equivalente renovación fotográfica. En un cine que aspiraba a un nuevo realismo, nos irritaban sobre todo, aquellas iluminaciones con juegos de sombras arbitrarios, estetizantes. (1982, p.17)

Asimismo, este director de fotografía quería preservar la fotografía de los tiempos de Wilhelm Gottlieb Bitzer, quien fue el cameraman de D. W. Griffith. De la misma manera, Sven Nykvist, director de fotografía de *Persona* filmada en 1966 y quien ha trabajado con Ingmar Bergmann, estaba en contra de la iluminación sin lógica y artificial que caracterizaba a los estudios. Para él, la luz natural solo se podía conseguir usando menos iluminación e, inclusive, sin la necesidad de usar ninguna luz. Por medio de esta cita ubica su postura apocalíptica en cuanto a esta tendencia:

He pasado toda mi vida aprendiendo a confiar en la sencillez. He visto lo que ocurre en las grandes películas: inundan la pantalla con un montón de luz perfectamente calculada. Y no hay nada que pueda arruinar un clímax tan fácilmente como el exceso de luz. A veces, pienso que tener menos dinero favorece la creatividad artística. (Ettedgui, P., 1999, p. 41-47)

Por consiguiente, se establece por medio de las declaraciones de estos dos directores pertenecientes a una misma tendencia, una ética de la fotografía cinematográfica caracterizada por la utilización de luz natural, reivindicando, de este modo, el rol de la

fotografía. Asimismo, buscaban una estética pura capaz de representar la realidad. Como sucede con la mayoría de tendencias, aparece la otra categoría de pensamiento: los integrados. En este caso, no se trata de integrados puros propiamente dicho, ya que si bien no se aferran a discursos del pasado, si hacen una crítica y denuncian a sus oponentes. Se compone de teóricos y realizadores partidarios de lo ilusorio o artificial de la imagen. Para ellos, la artificiosidad de la imagen refuerza y le da sentido a la dramática del cine. Por ejemplo, el director de fotografía de *Who's Afraid of Virginia Wolf?* (1966), *American Graffiti* (1973), y *One Flew Over The Cuckoo's Nest* (1975), juzga la escuela de los fotógrafos antes mencionados y propone que se distinga entre el trabajo para el cine documental y para el cine dramático por medio de la siguiente cita: "Hacer películas es un acto artificial. Es un medio absolutamente interpretativo. Hacemos teatro, hacemos drama. Existe la errónea convicción de que el estilo *laissez-faire* de hacer cine es en cierto modo más creativo, pero (...) esa es una excusa para la vagancia". Un comentario correspondiente a las posturas apocalípticas e integradas que habla sobre las convenciones y rupturas de la fotografía cinematográfica, es el del director de fotografía de *Annie Hall* en 1977 y *The Godfather* (1972-1990): Gordon Willis.

Lo importante es que la iluminación de una escena, ya sea brillante u oscura, funcione emocionalmente. Antes tendía a ser muy preciso con la iluminación que provenía de una fuente visible. Ahora me sigue gustando que se note que la luz procede de una fuente, pero ya no tengo la necesidad de ser tan riguroso en este sentido. Si para iluminar una habitación necesito dos fuentes de luz y sólo tengo una que resulte obvia, la otra me la 'inventaré' si tengo la seguridad de que va a resultar bien en la pantalla. (2013).

La manipulación tecnológica ocasiona el problema del realismo de la imagen cinematográfica. Debido a este problema que genera, además, la dualidad de los directores de fotografía, se lleva a cabo un debate de posturas entre la utilización de luz

natural en los espacios reales y la representación de un ambiente irreal en el mundo imaginario de la ficción. El director de fotografía español, Alfonso Parra, es consciente de que ningún soporte es capaz de captar la luz tal cual la percibe el ser humano, no obstante, es posible la creación de imágenes que aludan a los sentimientos en su contacto con la luz, elaborando lo real para que parezca natural en la pantalla de cine. “Sólo mediante la intervención en las emulsiones, las cámaras y la realidad misma podemos ofrecer en pantalla una representación natural de lo real. Cuanto menor es esta intervención, menos natural aparecerá a los ojos del espectador lo real fotografiado”. (2007)

Se entiende, por ende, que el exceso de recursos para la idealización pueden ser una barrera para obtener una debida representación si estos se utilizan sin sentido. La relación antes inseparable entre realismo y narración se encuentra, hoy en día, en conflicto. Debido a esto, es necesario preguntarse críticamente si es que el cine de ficción solo se traduce en engaño e ilusión.

3.2 El director de fotografía en el digital

“Ahora todos somos DF’s. Con cualquier cámara que podamos afrontar, desde una Alexa, Red, Sony o Go Pro hasta un Iphone, estamos produciendo innumerable cantidad de imágenes”. (Zsigmond, V.) La tecnología digital permite el fácil acceso al público, no obstante, que todos puedan ingresar a ella no significa que la utilicen como medio de manifestación artística. Este ensayo refuta la cita anterior, ya que postula que el director de fotografía no es cualquiera que tenga acceso a las nuevas herramientas digitales ni el que produce imágenes por producirlas, sino que es aquel creador de imágenes que utiliza la tecnología como medio creativo para expresar su arte, su sentimiento, su amor al cine. En este sentido, en el momento en que un director de fotografía decide tomar las riendas de lo visual en una película, este es contratado por su gusto, es decir, por su

distinción estética instruida por sus experiencias, conocimiento e interpretación del cine, el arte, la fotografía, la literatura, la música, entre otras formas de expresión que contribuyen a la creación de un punto de vista personal y único. Las experiencias a nivel creativo del director de fotografía empiezan a desarrollarse y manifestarse en el proceso de preproducción, a partir de ahí se empieza a dar forma a la imagen de la película. El director de fotografía Vilmos Zsigmond, cuenta en el documental *Side By Side* que este proceso ya no se toma verdaderamente en cuenta en la preproducción y se deja el aspecto visual para después ser definido y resuelto en la post producción. Es importante enunciar, que el papel del director de fotografía depende, en primera instancia, del soporte de captación, el cual depende, a su vez, de una cuestión económica que se define como presupuesto. Se puede observar que, en algunos casos, es hasta el productor quien elige el soporte de captación sin respetar los deseos del director de fotografía. Si se tuviera que aplicar la teoría de Umberto Eco, los integrados analizarían la situación en términos económicos y los apocalípticos estarían en contra de la pérdida de la decisión estética en manos del profesional de la imagen. De esta manera, en primera instancia, se podría observar que el rol que ejerce el director de fotografía, hoy en día, se vale tanto del abaratamiento de costos como la existencia de nuevos formatos para elegir el soporte de captación. Sin embargo, su opinión sigue siendo importante. (Reeves, K., 2012). Alfonso Parra menciona:

(...) No es igual irte a rodar a un desierto, donde tienes que retratar la arena para que tenga textura y no se convierta en una pasta informe, que irte a rodar una habitación con dos actores, ¿no? Entonces en última instancia es el director de foto el que tiene que saber qué máquina necesita para qué cosas. Y los productores, los productores y los directores, están en la obligación de escuchar eso (...)

Dicho esto, los directores de fotografía que pertenecen al grupo de los apocalípticos, de acuerdo con lo que plantea este ensayo, pueden estar seguros que no se elige un

soporte en su contra, pero deben asimilar el hecho que la industria tiende a estar dominada por el soporte digital y es este último el que termina eligiendo por sí mismo el soporte. Los directores de fotografía que pertenecen a la categoría de los integrados, en cambio, han identificado una serie de ventajas que ofrece el soporte digital, el cual “nos da más campo para ser creativos” (Boyle, Geoff, 2012). Hay una tendencia a criticar el digital por su expansión y masificación sin antes analizar el aspecto técnico del rodaje, en el cual el soporte digital aporta muchas ventajas. Se identifica, de este modo, que lo digital es más veloz y, además, es maleable, lo que permite actuar a los directores de fotografía como escultores de imágenes. Entonces, se podría identificar, nuevamente, un complemento: el director de fotografía que es artista y técnico a la vez. (Tattersal, D., 2012). En otras palabras, el arte impulsa a la tecnología de la misma manera en que la tecnología promueve el arte. Si se aplica las teorías propuestas en los anteriores capítulos, la función del medio digital se analiza como herramienta y la función de la cinematografía a nivel de la imagen como arte del discurso, concluyendo que la decisión final queda en manos del artista, que como ya se mencionó, es a la vez un técnico. (Joel Schumacher, 2012). Asimismo, las nuevas herramientas tecnológicas no han modificado de forma definitiva las prácticas de los profesionales de la imagen, se observa que ellos intentan integrar estas nuevas herramientas en aquellas prácticas que dominan. Uno podría notar que se está ante una confusión entre la teoría y la práctica debido al acceso de todos a las herramientas: ¿Dónde están los creadores de imágenes? Para llegar a esta respuesta primero se debe mencionar que estas herramientas se utilizan en todos los campos de la industria. Por ejemplo, en arquitectura, en medicina y en el dibujo animado se utiliza la imagen de síntesis en proceso de simulación industrial. No se debe olvidar que este proceso es asistido por una computadora. Debido a esto, surge la formación de un nuevo profesional, quien es llamado el *infografista*, por poseer un vínculo entre la informática y la gráfica. (Louchez, Y., 1999, p. 102-104). Por más que esta persona tenga conocimientos en determinados programas gráficos como *3D Studio Max*,

Maya o *Soft Image*, “conocer un programa y saber usarlo demuestra un saber hacer y no necesariamente un saber expresar” (Louchez, Y., 1999, p. 104). Por consiguiente, el acceso a las nuevas herramientas es tanto económico como ergonómico, barato y sin necesidad de conocimiento. Por ejemplo, antes el arquitecto daba forma a su proyecto a través de una maqueta. Ahora, puede circular por el interior de su proyecto y, además, puede desarrollar esta maqueta en el lugar real en que se está llevando a cabo. No obstante, en lo que se refiere a cine, el conocimiento parcial del infografista no alcanza. Es aquí donde se complementan nuevamente los apocalípticos e integrados. Si bien no se puede prescindir de la tecnología digital y se está de acuerdo en trabajar con ella, pensamiento integrador, el proceso de creación de la imagen cinematográfica se toma más seriamente que el de los otros oficios que utilizan la simulación industrial. Este estrato es, precisamente, el que hace la diferencia entre esta última y la creación artística. En la simulación industrial el objeto se crea dentro de los parámetros del proyecto creativo, a diferencia de la creación artística en donde el objeto es creado, a su vez, para representar la realidad. La práctica artística no ignora la técnica, al contrario, se beneficia de sus características y encuentra sus limitaciones. Las palabras de un director de John Guleserian, director de fotografía nominado en el festival de cine independiente de *Sundance* fueron: “Las herramientas digitales nos brindan nuevas formas de contar historias, sin dejar de lado las viejas técnicas. Contar historias no es cuestión de píxeles y ruido vs. emulsión y granos. Es mucho más grande que eso”. (Indiewire, 22 de enero, 2014). En seguida cabe preguntarse, retomando el tema de realidad, ¿en qué medida el director de fotografía se resiste a los límites que impone la realidad al ingresar en la realidad digital? En este sentido, la cuestión no es si la película fotoquímica, técnicamente, sigue siendo superior al digital. Es evidente que con la existencia de cámaras como la Alexa Studio o la Sony F65 claramente no lo es. Aquello que realmente se debe analizar es si se debe o no mantener las debilidades y limitaciones que manifiesta el fílmico para hacer las nuevas películas más realistas. Para explicar mejor

esta situación, se toma un ejemplo del texto *De la herramienta a la práctica en la fábrica audiovisual*, en el cual se explica el siguiente ejemplo: en una publicidad de la marca de agua *Evian*, unos bebés practican nado sincronizado. El realizador hizo uso de los elementos de la imagen de síntesis que hicieron posible resistir los límites del realismo. (Louchez, Y., 1999, p.106). Esto significa que lo importante no era hacer bebés en imágenes sintéticas, sino, llevar a cabo una producción a través de simulaciones para luego del rodaje suprimirlas. Este es un caso en donde se aplica de forma correcta la tecnología digital en el proceso creativo, es decir, en donde se aplica el complemento apocalíptico-integrado. Entonces, se deduce que la creación de nuevas herramientas para la creación no supone el reemplazo de las ya existentes, al contrario, al completarlas incrementa las posibilidades del director de fotografía. Otro caso a tomar en cuenta es el del cineasta George Lucas, quien en su transición del fílmico al digital quería seguir creando personajes aún más interesantes. Por ello, reflexiona sobre los beneficios que el digital aporta en cuanto al rendimiento en todo el proceso de creación. Para él la demanda de nuevas herramientas significa mayores posibilidades para hacer cine y no la pérdida del discurso tradicional o el advenimiento de la muerte del cine. "(...) Aún se harán películas mudas en blanco y negro. Incluso en la era digital. Porque hay millones de formas de contar historias. La paleta del creador se agranda día tras día". (Lucas, G., 1999) En síntesis, el trabajo del director de fotografía atraviesa por una etapa de cambios que no son, simplemente, técnicos y semánticos, sino que son mucho más graves que eso. Graves debido a distintos factores como la adaptación a los nuevos equipos digitales, especialmente las cámaras, adaptación a la impregnación de la luz en la cámara, a los nuevos colores, a la no existencia del grano, al trabajo con un ordenador, al mundo de los píxeles en general. En el siguiente subcapítulo se analiza en qué medida el nuevo soporte digital se relaciona con la calidad. ¿Qué el cine digital tienda a hacer películas menos realistas por el abuso de los recursos tecnológicos significa que estas

pierden la calidad? ¿En qué medida el soporte digital beneficia al director de fotografía en cuanto a obtener la calidad deseada?

3.3 Soporte vs. Calidad

En el principio, fue siempre la luz la que afectó a una tira de película. Su flexibilidad le permitía funcionar, mecánicamente, a través de una cámara. Así es como se crearon imágenes en movimiento, por medio de la luz reflejada de las personas y cosas que, a su vez, se filtraba y, físicamente, se transformaba en emulsión. Si se refiere a la imagen cinematográfica en términos de calidad, se sostiene que la imagen fílmica y la digital tienen características distintas que se traducen en diferencias plásticas. La imagen digital busca evolucionar sin perder de vista el tipo de calidad de la imagen fílmica, por ser esta última la fuente original del cine. Antes de analizar las diferencias de calidad de ambas imágenes, es necesario definir a qué se refiere la autora con *calidad*. En primer lugar, la calidad está en función de las decisiones artísticas y técnicas. En cuanto a las decisiones técnicas, se debe tener en cuenta los elementos de los que depende la creación de las imágenes tanto fílmicas como digitales: latitud, contraste o reproducción del color. Por ejemplo, la tonalidad es uno de los elementos que sirven para analizar la calidad de la imagen en su función de captar el máximo de gradaciones tanto de luz como de oscuridad, desde las altas luces hasta las sombras, de una escena determinada. Lo importante no es el hecho que la tonalidad sea dura o suave, es decir, esta decisión no es esencial para medir la calidad de los valores elegidos por el director de fotografía, sino que lo relevante es la buena elección de un soporte que facilite la calidad deseada a la tonalidad. (Suarez Gómez, R., 2011, 163). Si bien hay quienes privilegian la calidad de la imagen fílmica frente a la digital, no se debe olvidar que cada época tiene un condicionante social que la influye. Esto se traduce en la tesis doctoral de Rafael Suarez Gómez como *stock* de película. Un *stock* de película se refiere, por ejemplo, a aquellos

stocks que aparecieron en los años 80 con colores muy saturados por definición de sus fabricantes. En este sentido, cada stock presenta diferente contraste y una tonalidad, además de una densidad de los negros e intensidad de los colores distinto. En cuanto a la imagen digital, esta se encuentra sometida a diferentes configuraciones que también presentan tonalidades y contrastes diferentes. Por ejemplo, se puede cambiar el tipo de muestreo de lineal a logarítmico o la saturación y detalle de la imagen. (2011, 164). Entonces, tanto la tonalidad como el contraste son características plásticas importantes para medir la calidad de la imagen cinematográfica. Esto significa que el director de fotografía en su adaptación al cine digital, debe de tener en cuenta, para conseguir una buena calidad, la gama de los valores lumínicos de una escena, el contraste, la gama de colores y los tonos. Por otro lado, otros aspectos que contribuyen con obtención de la calidad son la resolución y la nitidez de la imagen cinematográfica. Puesto que la nitidez puede ser el resultado de elementos ópticos, no siempre va a depender del formato elegido. Esto significa que la elección de las ópticas y el uso de la profundidad de campo, son generadores de una mayor o menor sensación de definición. En otras palabras, un foco inexacto genera que la imagen se vea borrosa. En este punto, se menciona un concepto que antes no fue analizado pero que también sufre un cambio en el proceso de transición del cine, el cual está relacionado con la calidad. Este concepto técnico es el de *profundidad de campo*, relacionado, a su vez, con la nitidez. La profundidad de campo se obtiene por el resultado de la construcción de ópticas y cámaras cinematográficas. La óptica utilizada y el tamaño del negativo (fílmico) o sensor (digital) para realizar el registro la condicionan. Aumont especificaba que la utilización de ópticas medias o teleobjetivos con negativo de 35 mm o sensores de 35 mm, generaban una imagen en la cual solo una parte se veía nítida. (1996). La profundidad de campo obtenida por medio de las primeras cámaras digitales no iguala a la que ofrecía la imagen fílmica. Se obtiene, de esta manera, un nuevo *look* en la imagen digital, el cual es producto de la implementación de sensores más pequeños, aproximadamente de 2/3 pulgadas. Hoy en día, aparecieron

sensores digitales que tienen casi el mismo tamaño al negativo de 35 mm. Se analiza que la mayoría de cámaras digitales cuentan con sensores que emulan el tamaño del súper 35. (Suarez Gómez, R., 2011, p. 164-165). La materia misma de la imagen, es decir, los elementos que la componen, también definen la calidad. Dentro de los elementos que componen la imagen fílmica se tiene el grano, resultado de la reacción química de los haluros de plata. Por otro lado, dentro de los elementos que componen la imagen digital se encuentran el ruido electrónico y el mapeado en línea. Según la Kodak, se debe diferenciar entre *granulosidad* y *granularidad*. Se entiende el primer término como aquello que el espectador experimenta cuando observa la imagen en una pantalla. En cambio, el segundo, hace referencia a la estructura misma de la película a partir del uso de un *microdensímetro*. (2010). “Me encanta el grano y brillo de la película, la gama de colores con que cuenta aún no ha sido igualada por el digital. No hay nada mejor que ver una impresión limpia proyectada en una pantalla grande (...)”. (Scott, A., 2012). La sensibilidad de una película se determina por la relación entre la velocidad y el grano. Por ejemplo, a mayor sensibilidad (500 ISO es mayor que 200 ISO) mayor será el grano. Asimismo, el grano también se obtiene en el proceso de postproducción, en este caso, en el proceso de revelado. Existen diversas técnicas como el revelado forzado, en donde se compensan las zonas subexpuestas por medio del alargamiento del tiempo de revelado. (Kodak, 2010). Volviendo al caso de la imagen digital, específicamente la imagen en HD, se observa que esta no cuenta con grano y manifiesta una imagen mucho más limpia. “No me gusta la calidad visual sin sentido de muchas películas digitales, incluidos los que intentan imitar el aspecto de la película fotoquímica (...)”. (Dargis, M., 2012). Esta cita sirve para analizar lo que P. Wheeler menciona en su libro *Cinematografía en alta definición*. El autor indica que la limpieza de las imágenes digitales puede eliminarse si se le añade grano en el proceso de postproducción. Además, también puede añadirse grano de una forma menos precisa, si la cámara digital cuenta con la opción para activar la ganancia o por medio del forzado de la señal por arriba de su índice de exposición. Otro

elemento importante de mencionar es el ruido. Cuando una imagen tiene mucho ruido digitalmente significa que tiene mucho grano. Este ruido, en muchos casos, es deseado, no obstante, la mayoría de veces se trata de un error en el proceso de captura de la imagen o por falta de luz. Normalmente, en la cinematografía digital, se utiliza este término en relación a los problemas de la imagen en zonas de bajas luces. Entonces, el grano también se encuentra en la cinematografía digital pero siempre en el proceso de postproducción y por medio de la simulación de la textura del negativo. De esta situación surgen opiniones como la de Dargis en contra de la simulación. En este ensayo este pensamiento es importante ya que si bien se busca un complemento entre los discursos que niegan el digital y los que se adhieren a él, la siguiente postura supone una excepción. Existe quienes se cambiaron por completo al cine digital, lo utilizan, hoy por hoy, de forma creativa y explotan sus posibilidades de calidad. Sin embargo, una vez instalados en él, ven contradictoria la acción de simular el fílmico en el digital. Debido a esto, en el último capítulo se analiza el caso específico de la película *The Master*, en donde esta situación se materializa.

Estoy de acuerdo en que la tecnología digital haya generado nuevos clichés visuales y nuevas formas de hacer películas malas. Es una tendencia de la mayoría de cineastas a utilizar las nuevas tecnologías para perpetuar la mediocridad. Unos pocos descubren las nuevas posibilidades estéticas y señalan el camino hacia un arte joven. (Scott, A., 2012).

Capítulo 4. Hacia una retórica del cine digital

Se han analizado las teorías relativas a la organicidad del cine, así como también, las posturas que subyacen a estas con inclinación apocalíptica e integrada. En este punto del proyecto de graduación, se ha podido constatar, que la problemática establecida se debe, principalmente, a la inserción y a la evolución de la tecnología digital en el campo cinematográfico. Esta problemática se efectúa en base a la enunciación, la cual se compone de la síntesis de discursos que forman parte de una retórica. Esta última se define como la ciencia del cine digital. Por medio de esta retórica se analiza cómo vive y enfrenta, hoy en día, la industria cinematográfica y sus principales partidarios el impacto de las nuevas tecnologías. A partir de la teoría del acto y potencia mencionada por Aristóteles en *La metafísica*, se establece una mirada crítica acerca de qué sería el acto y qué la potencia en el cine. Específicamente, en este capítulo se trata de encontrar la forma de encajar al fílmico y al digital dentro de esta propuesta. Este análisis se realiza con el objetivo de verificar si el cine, en cuanto sustancia orgánica, no está libre de sufrir cambios. Se reflexiona, también, en este capítulo, sobre la supremacía de la postproducción sobre otras etapas en el proceso de producción. Se define este proceso, en primer lugar, ubicando su origen, analizando sus definiciones y sus cambios en su trayectoria. Todo este análisis se realiza sin influenciarse de las críticas peyorativas, sino más bien intentando reconocerlo desde la científicidad. Por último, surgen otros términos que se derivan de la postproducción, los cuales tienen que ver con el neo espectáculo hollywoodiense. Con motivo de actualizar los contenidos expuestos en este ensayo, se analiza un tema actual de la industria. Es importante hacer hincapié en que, a medida de que el ensayo se va desarrollando, el debate de los apocalípticos e integrados se va resolviendo y encontrando respuestas.

4.1 El fílmico en acto y el digital en potencia

En el libro IX de la *Metafísica*, Aristóteles enuncia la estructura del acto y potencia con el objetivo de darle una explicación al proceso de cambio. La teoría del acto y potencia funciona como explicación última del devenir de la sustancia. Para entender esta última frase es necesario, en primer lugar, citar a dos filósofos antiguos que analizaron esta misma cuestión y concluyeron que todas sus investigaciones desembocaban en una paradoja. En primer lugar, Parménides dedujo la unicidad y la inmovilidad del ser como un monismo estático, es decir, manejaba, por un lado, el concepto de *ser* y, por otro, el de *no ser*. En segundo lugar, Platón, queriendo superar dicha hipótesis, propuso la existencia de una forma de no ser, aquella que recibió el nombre de alteridad. Ambas teorías fallan al no poner al ser y su negación como una misma sustancia que se transforma, y por eso, se concluye que se trata de una paradoja. Debido a esta situación, Aristóteles decide emplear el concepto de potencia, de este modo podía explicar la cuestión del devenir de la sustancia. Todo ser está formado por lo que ya es, por su semilla, por su sustancia. A esta constitución inicial se le denomina el *ser en acto*. Esta constitución muestra a la sustancia tal como se presenta y conoce en un momento determinado, en otras palabras, se refiere al aquí y al ahora. Como metáfora, se enuncia que en toda semilla se encuentra el árbol esperando crecer. En base a esto, se prosigue con que el conjunto de capacidades o posibilidades de la sustancia para llegar a ser algo distinto de lo que actualmente es, se denomina el *ser en potencia*. En este ensayo se fusiona la teoría del acto y potencia de Aristóteles y la teoría de los apocalípticos e integrados de Umberto Eco. En este sentido, se establece que los apocalípticos, aquellos que mantienen una postura conservadora y se aferran al pasado, piensan en el acto, la semilla, en la cual la materia, el cine, tiende hacia una forma inicial: el fílmico. En cambio, los integrados, aquellos que interpretan los resultados del cine digital a consecuencia de las nuevas tecnologías, piensan en la potencia, en donde la materia, el cine, tiende hacia

otras formas, ya sea una realidad virtual o hasta tridimensional. Luego, Aristóteles sostiene que existen dos tipos de cambio respecto del ser en potencia. Por un lado, cuando el cambio se produce espontáneamente por la sustancia se le denomina cambio *sustancial*, en el cual la sustancia sufre una modificación radical y se convierte en otra cosa. El otro tipo de cambio se produce a causa de la intervención de un agente externo a la sustancia misma, es decir, se está refiriendo a , por ejemplo, la intervención del hombre. A este cambio se le denomina *cambio accidental* y supone la modificación por accidente de la sustancia, la pérdida o la adquisición de una característica o la sustitución de una forma accidental por otra. En el caso del cine, el tipo de cambio que se produce, en primera instancia, es un cambio accidental. El hombre es el responsable de la invención y evolución de la tecnología, así como también es el responsable de su aplicación al cine, aquella que se hace materializa en el cambio de paradigma del soporte fílmico al soporte digital. Además, es el responsable de la pérdida del realismo propio de la organicidad de la imagen cinematográfica a causa de su manipulación por medio de un ordenador, y de este modo, se pueden enumerar muchas adquisiciones y pérdidas que sufre el cine hoy en día. No obstante, es debido mencionar la relación del cine con el cambio sustancial, ya que el debate entre los apocalípticos e integrados se establece por el cuestionamiento de este. Los apocalípticos enuncian que el cine digital supuso la modificación radical de la sustancia del cine en la etapa del fílmico. Si bien se observa que fue el hombre el que utilizó su inteligencia e invento con esta las herramientas culpables de la modificación de la organicidad del cine, se analiza que esta última no solo se modifica a nivel de soporte e imagen. Para los apocalípticos, el cambio a nivel del discurso no es producido por la intervención humana, debido a que el objetivo de esta no es ocasionar cambios a nivel discursivo. No obstante, el cine del pasado, por su propia naturaleza, no está preparado para funcionar en un paradigma digital, por lo que el cambio es, entonces, innato. El fílmico no puede adaptarse al digital y cambia por sí mismo. Para afirmar que el digital funciona en potencia y que este puede suponer un

cambio de paradigma, se analiza lo siguiente. Cuando se incorporó el sonido sincronizado a la imagen y Technicolor lanzó el sistema tricromático se advino el nacimiento del cine sonoro y del color. Efectivamente, la industria tuvo que reconvertirse y formar un nuevo paradigma. Al igual que lo que sucede hoy en día, se generó una reacción adversa de parte de artistas y críticos que vieron en este nuevo paradigma un ataque a los principios y cimientos estéticos de un arte que ya se había consolidado. Debido a esto, la potencia del cine digital reside en formar parte de un contexto de transición, el cual se caracteriza por tener propuestas tanto heterogéneas como heterodoxias, principalmente, en el orden tecnológico y en el coexistir del sistema analógico y el sistema digital. Los materiales digitales más duraderos sustituyen, irreversiblemente, el soporte fotoquímico. Los estándares técnicos de este nuevo paradigma se cuestionan por desarrollarse en una etapa que, en un principio, no tenía que ver con la realidad pro fílmica sino que era desarrollada después del acto de rodaje: la postproducción.

4.2 La era dorada de la postproducción

Hoy en día, la postproducción se impone al montaje, el cual definía Pudovkin como “la fuerza creadora de la realidad fílmica” (Reizis, K., 1990). En principio, el montaje era la sustancia que daba fundamento al lenguaje cinematográfico mientras que la postproducción era la culminación y una forma mucho más versátil. La pregunta que se hace este ensayo es qué se entiende hoy por postproducción y hasta qué punto es posible sostener que existe mayor fundamento de la postproducción en cuanto a sus influencias en el discurso a diferencia del rodaje. Como se mencionó antes, la realidad cinematográfica se ha manifestado de dos formas: la realidad fílmica, en 35 mm, y la realidad virtual, creada por un ordenador producto de la era digital. A su vez, el cine digital manipula lo establecido en un principio por el fílmico, por medio de procesos

creativos que se generan en computadoras, los cuales pueden representarse, asimismo, ya sea en efectos especiales o animaciones en el momento del rodaje. Supuestamente, este último trabajo pertenece al área de la postproducción, lo cual indica que la barrera entre aquello que se hacía en rodaje y lo que se hacía en post se ha desquebrajado. Cada vez más de lo que se ve en la película es creado por la máquina en el momento del rodaje. En este sentido, cabe preguntarse: ¿El material rodado está perdiendo su relación con la realidad pro-filmica? Si la respuesta es afirmativa, entonces se estaría ante un cambio de paradigma que supondría una revolución, tal como lo enuncia la siguiente cita: “El discurso celebratorio de lo nuevo como salto radical, ligando euforia tecnológica y logros estéticos, planteó la situación en términos de revolución audiovisual” (Russo, 2012). Al desarrollarse y ejecutarse la tecnología digital, ya no solo en el terreno de la postproducción sino también en el del rodaje, se cuestiona, como ya se mencionó, la existencia de una realidad fotográfica objetiva, así como también, la existencia de la realidad manipulada digitalmente que tiende más hacia el subjetivismo. La objetividad se representa desde el artefacto, desde el soporte, no desde el discurso. Si se liga esta idea con el capítulo anterior, se deduce que el cambio accidental es objetivo y el cambio sustancial es subjetivo. Los soportes y las herramientas realizan una reconstrucción objetiva de la realidad, mientras que la subjetividad del hombre es la causa del cambio discursivo, solo de él depende. En este sentido, si todo lo que es imaginado es susceptible de ser grabado, entonces el cambio accidental está al servicio del cambio sustancial. La tendencia a querer representar en el cine los mundos de la imaginación crece. Estos mundos pretenden ser mostrados de forma hiperrealista, hecho que hace volver a preguntarse si se está ante la muerte del cine, ante un nuevo paradigma o ante una innovación positiva. Este ensayo sostiene que el cambio de soporte está al servicio del cambio de discurso, ya que el nuevo problema que surge se basa no solo en las características tecnológicas del cine digital, sino también en aquellas culturales e ideológicas propias de la época, que tienden hacia un realismo imposible. De esta

manera, el nuevo paradigma formula correctamente aquello que representa. Es importante decir que la tecnología digital no fue diseñada para trabajar con el pensamiento del pasado, sino para desempeñarse en un mundo cada vez más globalizado, en donde el ser humano intente superarse a sí mismo. En este sentido, es evidente que el discurso cambiaría en base al contexto y a la tecnología que le ofrece representar cosas que en el pasado eran imposibles. En este punto, conviene preguntar cómo es que este cine se diseña y se produce. Según Andrew Darley, el cine digital tiende a construir formas de producción que intensifican y aumentan los modos de montaje y de combinación de imágenes. (2002., p. 165). Estas formas de producción alteran, efectivamente, los usos narrativos. Esto significa que, por ejemplo, como lo enuncian Juan Miguel Company y José Javier Marzal, “la dimensión narrativa (y también poética) han perdido fuerza respecto a la dimensión espectacular, donde lo *escópico* – la *exhibición del efecto o golpe visual*, para goce del ojo del espectador – se ha constituido en principio regulador de la estructura del relato fílmico”. (1999., p.29). A su vez, el espectador de un film digital también experimenta un efecto especial, el cual puede denominarse como *siniestro*. Adquiere este nombre debido a que el espectador, si bien es consciente de que las imágenes digitales están construidas, se deja asombrar por su fuerza persuasiva y continua igual en el límite de la credulidad. (Figura 5. Ver índice de figuras del Cuerpo C). El término pérdida está presente, pero no entendido como pérdida nostálgica, sino como la pérdida del Modo de Representación Institucional, el modelo hegemónico del cine clásico. En este sentido, la narración como fin último se reemplaza por la absorción escópica, la narración desciende a segundo plano y es más importante *mirar*. Este hecho de mirar encuentra su justificación en el agotamiento del mismo. Según Dan Harries, las tecnologías digitales, las cuales suponen la interacción entre el usuario y la máquina, cumplen la función del Santo Grial, estableciéndose como un moderno grial. La interactividad y la simulación, decía Harries, funcionan como medio para ingresar en esta *tierra prometida*. (Harris, D., 2002, p. 147). De este modo, se obtiene que la

representación y percepción de la realidad se encuentra, inclusive, más allá de la misma, situándose así en una representación hiperreal. Se produce debido a esta situación un giro epistemológico. En la era dorada de la postproducción, un grupo de pensamiento siente tal exaltación por la tecnología digital que es utilizada como instrumento para combatir ese sistema representacional que catalogan de obsoleto e inmóvil. Por otro lado, una postura de carácter hostil y pesimista, conformada por los que dicen llamarse cinéfilos, invade con sus prejuicios relativos al tema de la cultura. La concepción de André Bazin, fiel a la teoría del cine total, se convierte en un mito, y es posible afirmar la defunción de esta teoría al no haber alcanzado su madurez. Por el contrario, los apocalípticos consideran que el hecho de que se tome mucha importancia a la postproducción, a los procesos de simulación y virtualidad, tiene como consecuencia que la narrativa se sustituya por una fantasmagoría. La postproducción, entonces, se tiende a relacionar con el surgimiento e implantación de la tecnología digital en el mundo audiovisual. Esta relación, si bien es comprensible, es una confusión, ya que la postproducción no comprende ni asimila los soportes, esto es, el fotoquímico, el videográfico y el digital. La postproducción incluye los sistemas de funcionamiento mecánicos y electrónicos, los sistemas de almacenamiento tanto analógicos como digitales y los sistemas de acceso lineal como los de forma aleatoria. No obstante, cuando se escucha la palabra *postproducción* se piensa, automática y únicamente, en efectos visuales impactantes de última generación. Este pensamiento equivale a una visión imaginaria y fetichizada de aquello que muestran las producciones hollywoodienses. En realidad, la postproducción no solo se refiere a los efectos visuales, sino que depende de las fases previas, por ejemplo, si se trata de rodaje en película, grabación en video o generación sintética de imágenes, las posibilidades de post serán diferentes: posibilidades de corrección de color, la grabación en video no necesita de revelado, en la distribución y exhibición del digital no se requiere tiraje de copias, entre otras. Las mutaciones de la industria cinematográfica, específicamente, el cambio de

paradigma que se mencionaba antes, son consecuencia, también, de los elementos que implica la postproducción. Por un lado, implica una fuerza de trabajo, por ejemplo los montadores; medios de producción, como las técnicas y tecnologías; y, la financiación de la producción, es decir, el capital. (Rubio, A., 2006). La digitalización de la postproducción también genera la convergencia. Esto significa la conexión tecnológica entre cine, video y televisión. Por ejemplo, Michael Punt sostiene que la PC doméstica actúa como el nuevo actor en el discurso, refiriéndose a que es la causante de que se haya perdido el estatuto tradicional y verídico de la imagen. Argumenta que tanto el fotomontaje como la ciencia moderna crean con éxito las simulaciones fotorrealistas, las cuales se valen de imágenes digitales. No se percibe, como sí lo harían los apocalípticos, como una advertencia y amenaza. Inclusive, no se pone en duda su legitimidad. (1997, p. 104). El ordenador personal se opone a la unidireccionalidad de los medios tradicionales y actúa como redentor al manifestar múltiples funciones desde la grabación, el análisis, la combinación, la recomposición y la modificación de imágenes. Esto lleva a la mención de lo siguiente: en la era analógica hubo evolución, mientras que en la era digital se encuentra la semilla de la revolución. (Case, D., 2003). De esta manera, las etapas del cine tienden a integrarse y a causar la ruptura definitiva de la linealidad. Se debe mencionar que la postproducción no se libra de estos cambios, también los sufre, por lo que no se tendría por qué criticarla y culparla por la pérdida de los estatutos del cine tradicional. Al final, ninguna etapa queda al margen de los cambios.

4.3 Modelos productivos del neo espectáculo hollywoodiense

Las causantes de crear y demarcar el periodo postclásico son las nuevas tecnologías, las cuales explican y favorecen, a su vez, la emersión del *high concept*. (Wyatt, J., 2000). Es importante mencionar que tanto la rentabilidad económica, el valor publicitario como la fijación al paradigma estético y narrativo de Hollywood guardan una dependencia

estrecha. Este hecho forma parte de lo que los teóricos Bordwell y Staiger denominan la *ideología del progreso*, en donde se ratifica el color, la estereoscopía y las pantallas anchas. “ (...) Justificados como parte del progreso hacia una mejor narración, un mayor realismo y un espectáculo más atractivo” (Bordwell, D., Staiger, J., 1997, p. 3-94). Asimismo, Bordwell analiza el paso que tuvo que dar el cine clásico, así como los procesos experimentales hacia la película de color. Se analiza que se sufrió un periodo de estilización que ocasionó la tensión de los discursos que analizan la medida en que lo espectacular afecta a la narración. Una revista de cine, *American Cinematographer*, señalaba que el público se percataba cuando el color no era natural, hecho percibido como algo malo. Por el contrario, el público se olvidaba del color cuando este era bueno. Por consiguiente, Technicolor sabía que para triunfar en Hollywood, comercialmente, el color tenía que cumplir con las exigencias y beneficiar, principalmente, a los elementos narrativos principales. Al igual que en los capítulos anteriores, se establece un debate: hacia la representación real del espectro visible o hacia el desarrollo de un procesamiento del rostro humano que vaya acorde a los requisitos de los cánones clásicos de belleza, y, por supuesto, a la centralidad narrativa. (Bordwell, D., Staiger, J. Thompson, K., 1930-1960, p. 396). Se produce, asimismo, una dialéctica de la visibilidad vs. la invisibilidad y se analiza que aquel convencionalismo y perceptibilidad que caracterizaban al modelo clásico, funcionan como puente para la transformación del cine. El recurso se transforma en instrumento que sirve para reafirmar el imaginario institucional y, por su parte, actúa como la fuente de placer espectral. Esto significa que el recurso y el discurso actúan juntos en la medida en que lo económico y lo ideológico logran un acuerdo para reafirmar la verosimilitud y el realismo que caracterizaba al cine tradicional. El modelo cinematográfico que adoptan y promueven los estudios trabaja bajo una dinámica de retroalimentación. Esto consiste en que a medida en que se desarrolla el *high concept* se está favoreciendo más *high concept*. Este proyecto alcanza resultados inigualables en los test de mercadotecnia en base a los intereses del público. Se traduce esta situación en

que en el primer fin de semana de estreno se genera una buena taquilla. Mientras que la película se difunde y obtiene apoyo para ser lanzada en otras ventanas de explotación, los productores no dejan de tomar nota en vista a próximos proyectos. Este hecho conduce a establecer dos dimensiones relativas a la reproductibilidad, las cuales se refieren a la dimensión tanto formal-temática como a la productiva.

4.3.1 La verdad de la imperfección del cine perfecto: Cine *Mainstream*

El cine constituye el único arte que fue creado a través de un invento tecnológico denominado *el cinematógrafo*. La evolución del cine se debe tanto al espectro de tendencias artísticas, esto es, los géneros, el descubrimiento de su lenguaje, las vanguardias, como el desarrollo de la tecnología, es decir, las cámaras, la manipulación del color, el sonido, etc. Se puede establecer que, al principio, lo técnico estaba al servicio del componente artístico. El único momento donde ocurría lo contrario, se daba cuando algún adelanto tecnológico se probaba, por ejemplo con la aparición del sonido en 1927 o con la tridimensionalidad en los 50. Los adelantos técnicos se volvían parte orgánica de la concepción artística del cine cuando se terminaba la novedad, con lo cual este seguía avanzando creativamente privilegiando el lenguaje cinematográfico. Hacia el año 1975, George Lucas aparece en el mercado del cine con *La guerra de las galaxias* y, en 1977, le sigue Steven Spielberg con *Encuentros cercanos*. Gracias a ellos, los avances tecnológicos se empezaron a definir como efectos especiales y, en lo que respecta, principalmente, al cine norteamericano, estos alcanzaron el protagonismo, hecho que generó que el discurso y las ideas perdieran importancia y pasaran a un segundo plano. Luego, nace un cine comercial y de presupuestos denominado *Cine Mainstream*. En este cine los efectos especiales alcanzan un despliegue mayor y, cada vez más, el componente artístico se somete a ellos. De esta manera, se culpa a la revolución digital de inspirar al dispositivo a olvidarse de la sensibilidad narrativa y la

motivación psicológica. Además, se critica en la postmodernidad la falta de ideas, el empobrecimiento de los cánones clásicos, la rutina, la deshonestidad, el descreimiento, entre otros factores. Debido a esto cabe preguntarse, ¿en qué medida se produce la falta de integración de los efectos visuales en una narración? Es importante darse cuenta que, a pesar de la crítica, las tramas características del cine *Mainstream* siempre se desdoblan ante el espectador, se cierran, tienen sorpresas pero tampoco es tan exagerado como lo indican los sucesores del cine tradicional. Si bien las superproducciones contemporáneas de Hollywood otorgan mayor énfasis a la cuestión hiperrealista de la imagen y establecen giros algo bruscos en el guión, no se pierde de vista las estructuras narrativas formales. Asimismo, la combinatoria de imágenes producidas por computadora con imágenes reales, o la simulación artificial que intenta ser una representación naturalista, “sirve en ocasiones como un esfuerzo a la contribución de los efectos a la economía narrativa, lo que pone en entredicho la tendencia a una espectacularidad reñida con la noción de relato” (Rubio, A., 2006, p. 368). En este punto, se analiza la premisa general y es donde se menciona, nuevamente, el debate establecido por los apocalípticos e integrados. Aproximadamente, hace medio siglo que empezaron los cargos de la tecnología digital. Estos cargos son propios, en su mayoría, de la crítica cinematográfica, la cual no debe desprestigiarse pero se debe tener en cuenta que esta es publicada en revistas especializadas. Solo estas publicaciones la convirtieron en la maldición del cine, en la desilusión de muchos cineastas. Hecho este replanteamiento crítico sobre el devenir del cine hollywoodiense, se sostiene, en este ensayo, que este no significa la pérdida de la condición narrativa, así como tampoco, se descarta el mito de que está ligado completamente a la digitalización. Lo que diferencia a este cine, es que su origen se deriva de otros órdenes, órdenes cuyo motor son las tecnologías digitales, justamente, para la creación de efectos visuales y sonoros. Es importante destacar que las tecnologías digitales funcionan como un impulso, son cooperadoras, pero no significan la causa inmediata de este cine. Bordwell y Staiger establecen las variables del *Nuevo*

Hollywood a partir de una mirada continuista que se divide tanto en la institución como en el modelo de arte y ensayo. Se cita lo siguiente:

(...) la película del *nuevo Hollywood* es perfectamente consciente de su relación con el *antiguo Hollywood*. (...) Al ceñirse a la definición de un Hollywood no hollywoodiense, las películas norteamericanas están imitando el aspecto de las películas europeas de arte y ensayo (...) No obstante, dos factores hicieron que el nuevo Hollywood no se convirtiera en un mero pastiche del cine de arte y ensayo europeo. En primer lugar, un conservadurismo estilístico casi absoluto (...) En segundo lugar, ni siquiera los directores más ambiciosos pueden escapar de los géneros. (1997, p. 411 - 432).

Se deduce, entonces, que los cineastas del nuevo Hollywood no siguen los principios ni son fieles sucesores de los artistas puros, como tampoco son partidarios, por completo, del *blockbuster*. Este último término se define como superproducción hecha para llevarse directamente a las salas a gran escala, cuyo reparto está protagonizado por estrellas o cuenta con efectos especiales de última generación. Así como estos ejemplos, existen otros, y es aquí donde se tiene que entender que la dialéctica originaria muchas veces es reduccionista e insuficiente. No es correcto, entonces, decir que el Nuevo Hollywood es el resultado de la suma del Viejo Hollywood más el art cinema. A continuación, se introduce el tema del *high concept* para seguir analizando la condena que se establece en torno a la tecnología.

4.3.2 El High Concept

“Me gustan las ideas, especialmente las ideas de las películas que puedes sostener en tu mano. Si alguien puede decirme la idea en veinticinco palabras o menos, significa que va a ser una película bastante buena”. (Spielberg, S. 2010). Spielberg hace este comentario respecto de la esencia de las películas de *high concept*, traducido como *concepto*

elevado, las cuales pueden condensarse en una simple frase que inspira a las campañas de marketing, atraen al público, y, muy importante, separan el éxito del fracaso en la taquilla. Según Wyatt, quien ha realizado una investigación completa sobre el tema, el high concept es “una forma de producto diferenciado en la industria cinematográfica *Mainstream*” (Wyatt, J., 2000), que como se mencionó antes, se trata de un cine dominado por los efectos especiales, en donde el componente artístico se somete a ellos. A su vez, el high concept representa el desarrollo central del cine postclásico, en donde las fuerzas, tanto económicas como institucionales, moldean el estilo de producción. Las fuentes más antiguas que se tienen del concepto se remontan a dos ejecutivos que se desempeñaron en Paramount en 1976, periodo caracterizado por el giro crucial hacia el Nuevo Hollywood: Barry Diller y Michael Eisner. Diller utilizó el nuevo concepto en su trabajo como ejecutivo de programación de la ABC. En este caso, servía como calificador de los proyectos que resultaban fáciles de ser resumidos en *storylines*, con el objetivo de servir como promociones de treinta segundos de duración o como anuncios en las guías de televisión. El otro ejecutivo es Michael Eisner, quien recibió opiniones cargadas de connotaciones peyorativas por su deseo de inclinar a Hollywood a que produzca solo el tipo de film del que se pudiera obtener un alto rendimiento económico. De acuerdo a esto, se analiza que el high concept se encuentra subordinado al mercantilismo, hecho que manifiesta un desperfecto y deterioro intelectual. En otras palabras, causa “la bancarrota de la creatividad de Hollywood”, así como también, “el grado cero de la creatividad”. (Wyatt, J., 2000). Para analizar el tema del high concept, es conveniente mencionar también el concepto de realidad que se viene proponiendo a lo largo de este ensayo. La recriminación más constante al patrón fílmico que prepondera en Hollywood se debe a diversos factores como su irrealidad, la cual se define como el total desinterés en la construcción de un relato coherente y conveniente, su subordinación y dependencia de modelos que le son heredados y su naturaleza apocalíptica o retrógrada en el ámbito artístico y político. James Monaco establece un análisis sobre los *movie brats*, quienes

fueron los primeros directores en estudiar cine en la universidad, diferenciándose del resto por su cultura cinéfila. Monaco sostiene que directores como Brian De Palma, Peter Bogdanovich, George Lucas, Steven Spielberg, Martin Scorsese, William Friedkin, entre otros, aprendieron toda la teoría sobre las películas, no obstante, no tienen ni idea del significado de la vida. En consecuencia, las películas que realizan son “más mecánicas que humanas (...) máquinas de entretenimiento, calculadas con precisión para lograr sus efectos”. (Monaco, J., 1979, p. 50). Otra cuestión que es pertinente analizar en relación al high concept, se refiere a la auto referencialidad del cine de Hollywood. Este fenómeno se lleva a cabo por los cineastas del Nuevo Hollywood para compensar el descompromiso y ceñirse a la ilusión de la Institución. Además, buscan utilizar figuras retóricas como la metáfora y se justifican resguardándose en el postulado de que la postmodernidad es el signo de los tiempos. Sánchez-Biosca analiza la paradoja que se establece respecto del referencialismo del cine Mainstream contemporáneo. Sostiene que “ (...) los productos de consumo de masas más seriados y dirigidos al público menos cultivado en el arte se cargan de un virtuosismo sin precedente (...) “. (Sanchez-Biosca, V., 1995, p.25). Esto muestra que es contradictorio que las formas, supuestamente, artísticas de masas, las cuales están sometidas a determinados criterios de la estadística, establezcan un catálogo cultural refinado. El valor cultural tradicional, aquel que, por ejemplo, apelaba a un texto espiritualmente superior, se ve arruinado por la referencia moderna de masas, la cual, a su vez, impide la confusión y complejidad de los textos que, precisamente, renueva y actualiza. Por ejemplo, Bourriaud encuentra una solución al problema de la oposición de dos actitudes que se definen dentro de los modelos conservador y progresista, o, dicho de otra manera, nostálgica y deconstructiva, asimilación al sistema o militancia vanguardista. Para establecer una rehabilitación y fundamentarla por medio de la utilización de las nuevas tecnologías en el ámbito de la postproducción, aduce lo que denomina como el fin del *telos* modernista. Expone para enfatizar esta postura una comparación con la situación de las películas de clase B.

Sustenta que la película de clase B pertenece a un género establecido como el terror, el thriller o el western, que, a su vez, corresponde a un subproducto de poco valor. No obstante, cuenta con cierta libertad para incluir variaciones en el perímetro o grilla que, supuestamente, lo limita y le permite existir. De la misma forma, sostiene John Armleder que en el arte moderno también está permitido jugar, como en el caso de Quentin Tarantino que tiende a manipular aquellas convenciones que establece el cine negro. (Bourriaud, N., 2004). En otras palabras, se puede definir esta situación como una reivindicación de la mixtura genérica que busca reafirmar la libertad autoral.

Por otro lado, el high concept construye un vínculo con el espectador, del cual al ser examinado se comprueba lo siguiente: A) Las películas en proyecto se basan en fórmulas demostradas, es decir, que existe una tendencia a depender de los éxitos actuales con el objetivo de generar consumo. Para ello, las películas combinan narraciones pasadas que hayan tenido éxito y, también se toma como referencia al público y su familiaridad con distintos temas recurridos en los films. (Wyatt., J., 2000). B). El high concept se encuentra cada vez más lejos del ideal de transparencia y tiende hacia el exhibicionismo. Esto significa que la narración se debilita por los excesos de lo visual y el placer por la estética. Se toma como referencia una cita extraída de Kristin Thompson respecto del término *exceso* que se opone al de *estilo*: "(...) el estilo está compuesto por las técnicas que se repiten y que caracterizan el film, mientras que el exceso puede ser entendido como aquellas técnicas que no forman patrones específicos a lo largo de la película (...)" (Thompson, K., 1986, pp. 27-28). Siguiendo con este punto, se analizan en el high concept muchos recursos que estorban y debilitan la progresión dramática, así como también simplifican la narración y los personajes. Los personajes, con la finalidad de obtener consumo, buscan convertirse en estrellas. Por ejemplo, el caso de Jack Nicholson en Batman de Tim Burton en 1989, quien en su interpretación como el Jocker busca mantener el perfil genérico en cuanto a su dimensión pública. Esto lo conduce hacia el exceso. A su vez, como enuncia Wyatt, se establece una relación directa entre la

banda sonora musical y la imagen, lo cual alude al videoclip. Se puede notar muchos contraluces, reflejos, un cambio en la paleta cromática, y, sobretudo, una atmósfera cargada de tecnología diseñada industrialmente. También es constante en la narración, la estrategia que sostiene Maltby denominada *intertextualidad comercial* con el fin de incitar el consumo. Por ejemplo, se puede notar que en una escena de *Jurassic Park* en donde se ve un local de *souvenirs*, se muestran productos comercializados de la misma película con el fin de promocionarla. Esta situación se define como una forma de realismo capitalista. En esta forma de realismo, el espectador cree la ficción ya que se conecta con su realidad de mercado contemporáneo. A su vez, la marca de la película se refuerza en la medida que se establece contacto directo con el ícono. (Wyatt., J., 2000). Para concluir este capítulo, es pertinente sostener una mirada crítica al respecto y mencionar que la memoria cinematográfica es más importante que el carácter económico. Esto significa que, a pesar de los cambios por los que atraviese el cine, existe una condición que no ha cambiado, la cual se refiere a aquello que se establece en la memoria visual, sonora y narrativa de la humanidad. En otras palabras, al fin y al cabo, lo que prevalece es la memoria cinematográfica, el acto de mirar y escuchar películas.

Capítulo 5. El complemento *apocalíptico-integrado* en la era del cine digital

A finales de los 90, se produce una etapa de desengaño intelectual para el cine que se puede definir, en pocas palabras, como la tendencia y supremacía de la tecnología frente a la importancia del discurso. Además, el cine se constituye en esta época por su éxito de taquilla, el dinero actúa como dictador y mediador en las decisiones relativas al séptimo arte. Prima la parafernalia y la artificialidad. La calidad interpretativa se pierde y los efectos especiales tienen más valor en la realización. Asimismo, el cine se escapa del realismo que buscaba André Bazin, quien tenía la esperanza de que este alcance su totalidad y plenitud respecto de su relación de índice con la realidad. En resumen, se sostiene, en una primera mirada, que se ha perdido la autenticidad del cine.

5.1 Análisis de un manifiesto del complemento: El dogma 95

En respuesta a los hechos introducidos, se promulga en 1995, luego de un colectivo de directores en Copenhague, una corriente y manifestación intelectual fundada por el director danés Lars von Trier, en colaboración con Soren Kragh Jacobsen, Thomas Vinterberg y Kristian Levring, denominada como *Dogma 95*. El cine celebraba sus cien años y Von Trier se aprovechó de este hecho para manifestar postulados que buscaban la renovación del medio, de manera que se lo liberaba de lo trivial de Hollywood y la influencia del ilusionismo. El objetivo de esta no institucionalizada corriente cinematográfica era recuperar los conceptos tradicionales que formaban parte del universo del film, alcanzar la máxima expresión de verosímil, así como brindar la oportunidad de realizar películas de verdadera calidad sin contar con el apoyo económico de la industria de Hollywood. En otras palabras, era un intento de purificar al cine por medio de la renovación, en diferentes aspectos, como la construcción minuciosa y búsqueda de una nueva interpretación de los actores, la iluminación realista, la economía

de las imágenes, el derribamiento del cine de autor, la eliminación de la figura del director que quedaba en el anonimato y se convertía al proyecto en un producto colectivo del dogma, la búsqueda de locaciones naturales y la eliminación de los sets de estudio armados. A su vez, se utilizaba la cámara en mano y la edición buscaba emular la vida real a través de su linealidad, la cual buscaba el orden cronológico de la historia. Es imprescindible mencionar, que toda película que quisiera formar parte de Dogma, debía respetar el *voto de castidad* (Figura 6. Ver índice de figuras del cuerpo C), un decálogo conformado por diez normas, extremadamente estrictas y polémicas, que se definen por medio del siguiente manifiesto:

Juro que me someteré a las reglas siguientes, establecidas y confirmadas por:

1. El rodaje debe realizarse en exteriores. Accesorios y decorados no pueden ser introducidos (si un accesorio en concreto es necesario para la historia, será preciso elegir uno de los exteriores en los que se encuentre este accesorio).
2. El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa. (No se puede utilizar música, salvo si está presente en la escena en la que se rueda).
3. La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento -o inmovilidad- conseguido con la mano están autorizados.
4. La película tiene que ser en color. La iluminación especial no es aceptada. (Si hay poca luz, la escena debe ser cortada, o bien se puede montar sólo una luz sobre la cámara).
5. Los trucajes y filtros están prohibidos.
6. La película no debe contener ninguna acción superficial. (Muertos, armas, etc., en ningún caso).
7. Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. (Es decir, que la película sucede aquí y ahora).
8. Las películas de género no son válidas.
9. El formato de la película debe ser en 35 mm.

10. El director no debe aparecer en los créditos.

¡Además juro que como director me abstendré de todo gusto personal! Ya no soy un artista. Juro que me abstendré de crear una obra, porque considero que el instante es mucho más importante que la totalidad. Mi fin supremo sera hacer que la verdad salga de mis personajes y del cuadro de la acción. Juro hacer esto por todos los medios posibles, a costa del buen gusto y de todo tipo de consideraciones estéticas. Así hago mi voto de castidad. (Von Trier, L., Vinterberg, T., 1995)

Se analiza que el régimen que impone este manifiesto es difícil de respetar en su totalidad. En realidad, limita la forma de hacer películas. No se descarta la posibilidad de la paradoja: las películas del dogma 95 dicen ir en contra de los fines de lucro hollywoodienses pero al final pertenecer a este dogma sirve como instrumento de marketing para su promoción en tanto películas no comerciales. Esto significa que, una vez que la película obtenía la certificación del dogma, esta recibía el prestigio de pertenecer a un movimiento de vanguardia y, en consecuencia, ser parte de la proyección mundial. A pesar de la disolución de esta corriente, aquello que debe resaltarse es su intento por desterrar el postulado que hacer películas es sinónimo de dinero y tecnología. El dogma 95 pretende reforzar el concepto de realidad. En este sentido, cabe preguntarse la esencia de esta supuesta realidad, si es que persiguen la mimesis que señalaban Bazin y Krakauer. Retomando las ideas mencionadas en capítulos anteriores respecto de Bazin, se sostiene que según este autor el cine es la recreación objetiva del mundo y que incluso simula la percepción de la realidad. (Currie, G., 1995). De acuerdo con este punto y al análisis del manifiesto, se sostiene que el dogma 95 puede definirse como neo-bazasiano. Según Ian Conrich y Estella Tincknell “el manifiesto dogma muestra una creencia baziniana en la semejanza entre una visión que se registra y la experiencia de un individuo, en el movimiento de la cámara en lugar de su posicionamiento estático”. (Conrich, I., Tincknell, E., 2000). Además, se preserva por

medio de los principios que manifiesta el dogma 95, no solo la espontaneidad, sino también la obtención de una percepción genuina que se equipara con la percepción cotidiana del ser humano. En este sentido, lo que refuta el dogma respecto de la práctica cinematográfica imperante, establece, por un lado, que se debe volver a la improvisación, al ingenio y a la inmediatez, las cuales son características de la autenticidad del cine; y, por otro, buscar el debilitamiento de las convenciones cinematográficas hollywoodienses que se conforman con el manejo de procedimientos estilísticos y estéticos. (Conrich, I., Tincknell, E., 2000). Aún así, por más que tenga una fuerte afiliación a la teoría de Bazin en cuanto a su discurso realista, no se debe olvidar aquello que es propio del dogma. A partir del análisis de películas construidas en base a este manifiesto, como *La Celebración* y *Los Idiotas*, se analiza que estas no buscan un realismo fuera de la diégesis de la película, sino que la buscan en su propio argumento y realización. Entonces, su objetivo es eliminar la separación entre lo que experimenta el espectador y lo que produce la cámara, siempre y cuando este hecho no signifique, necesariamente, un principio de mimesis. El efecto de realidad característico del dogma se rige dentro de los mismos acontecimientos de la película y no fuera de ella. Como dice Von Trier, se trata de “redescubrir la sinceridad del cine” (Christensen, O., 2000).

5.2 La fidelidad analógica como resistencia

The Master es un film estrenado en el 2012, escrito, dirigido y coproducido por Paul Thomas Anderson, cuya mención en este ensayo se debe a que va en contracorriente de las novedades digitales a pesar de ser parte de este contexto. El film se filmó en 35 mm con la utilización de cámaras Panavision System 65. Desde *Hamlet* de Kenneth Branagh en 1996, fue la primera película de ficción rodada en 65 mm. Se utilizaron tres cámaras Panavision, cada una de 65 mm y se contó con la ayuda de un representante de Panavision en el set en caso surgiera algún imprevisto técnico respecto del manejo de la

cámara. Se investigó que, en un principio, Anderson tenía la idea de rodar retratos en 65 mm, lo cual equivalía solo al 20% de la película. Sin embargo, finalmente el 85% de la película fue rodada en 65. El 15% restante fue filmado en 35 mm con cámaras Panavision Milenio XL2s. El material de 65 mm tuvo que ser recortado de 2.20:1 a 1.85:1, de esta forma coincidía con las imágenes de 35 mm y se mantenía una constante relación de aspecto. La película se exhibió en formato de 70 mm, el cual se asemeja al estilo del Hollywood clásico. No obstante, es importante mencionar que, a nivel mundial, fue exhibida, en su mayoría, en formato digital. Pese al carácter ficcional de la película, Thomas Anderson optó por presentar un mundo que sea la causa de un realismo visceral y arraigado. Es por ello que, en cuanto a la dirección de fotografía, escogió a Mihai Malaimare Jr, en reemplazo, por primera vez, de su habitual director Robert Elswit. Malaimare rescata el formato de 65 mm, formato que no se usó en casi dos décadas. Al analizar la antítesis del uso de los colores cálidos con el estado emocional oscuro del personaje, se descifra el estilo dramático de su fotografía, la cual a pesar de ubicarse en el contexto en el que el capitalismo se expande y se invade por las nuevas tecnologías, logra transmitir el realismo de una época específica. De este modo, se obtiene una sensación de realismo que funciona como armazón estructural de la película. Esta sensación se obtiene gracias a la técnica empleada, como el uso constante de lentes angulares, y al uso del material fílmico que, a su vez, mantiene las imperfecciones propias de este soporte. Se analiza como caso contrario, el fenómeno denominado como *hiperdigitalización*. Este contraste se caracteriza, por un lado, por eliminar las huellas que quedan del registro en la proyección y, por otro, por exhibir un mundo de ficción que es inventado en su totalidad en el proceso de postproducción. Se puede analizar, en este punto, que se establece una confusión conceptual en el sentido de que se pierde la diferencia entre lo que es grabado y registra la cámara, y el mundo artificial que es recreado por una computadora.

En cuanto a la narración, se analiza que Paul Thomas Anderson utiliza la técnica en función de esta última. Se introduce al espectador sin ningún tipo de respeto hacia temas determinados, es decir, no se establece una relación de complacencia. Por ejemplo, cuando el personaje de Dodd realiza un proceso de conversión para aplicarlo sobre el personaje de Quell, no se le otorga al espectador la capacidad de aprobación. Otro caso se manifiesta cuando el director somete a prueba la paciencia del espectador. Esta acción se realiza con un fin inteligente que se encuentra relacionado con el texto: revelar que el método que utiliza la secta es absurdo. Para lograr este propósito, utiliza montajes de secuencias muy largos, por ejemplo, el que se muestra en la terapia, donde Quell se dispone a caminar con los ojos cerrados en una habitación repitiendo el mismo proceso muchas veces entre la pared y la ventana. Cuando el espectador está por perder la paciencia, el personaje del maestro abraza a su paciente compasivamente, lo cual pretende mostrar en un nivel superior de la narrativa, que se realizó la manipulación con éxito, a pesar de que el pupilo no haya cambiado en cuanto a las sensaciones que tenía al principio. A su vez, siguiendo con este análisis, por medio de esta película se muestra a un Thomas Anderson completamente realista. No solo el soporte que utilizó se resiste al nuevo paradigma, sino también la narración y el texto. Por medio de mostrar en la trama una mirada inhumana del hombre moderno, se establece, fuera del mundo diegético, el perfil de este hombre en el contexto actual: patético, errático, inútil, perverso. *The Master* es una denuncia completa al paradigma establecido por la tecnología digital que está cambiando el cine en su totalidad. “A pesar de todas las complicaciones de filmar en 65mm, Paul lo supo sobrellevar. Es un intento de salvar la belleza de la película real” (Sellar, J., 2012). Entonces, ¿es acaso el registro una problemática de voluntad nostálgica o estética?. Existen muchos directores que optan por filmar sus películas y no grabarlas, la mayoría perteneciente a la periferia de Hollywood. Para seguir con este análisis sobre la resistencia analógica se toma el caso de *Like Someone in Love*, película escrita y dirigida por el director iraní Abbas Kiarostami en el 2012. El tratamiento de esta

película fue imaginado por el director de fotografía Katsumi Yanagijima, quien se basa en la idea del cuadro por el cuadro por medio de la utilización de espejos, vidrios y superficies que reflejan y refractan a la protagonista. Esta película no fue filmada, sino grabada en digital en 35 mm. No obstante, es tomada como objeto de análisis debido a que por voluntad del director la reproducción de sus imágenes se corresponde con aquellas obtenidas por una cámara analógica. Asimismo, tras una investigación profunda del film, se analizó que Yanagijima es muy detallista en cuanto al rodaje y el trabajo en postproducción, ya que realiza labores de corrección de color, así como determinados ajustes técnicos simulando el registro de imágenes obtenido por una cámara analógica de 35 mm. Además, se observa que ningún color tiene protagonismo sobre el otro, lo cual muestra que existe una tendencia hacia el realismo. Respecto de la trama, se tiene a la protagonista atravesando la ciudad de Tokio en taxi. El hecho de que se desarrolle por la noche, brinda la posibilidad de reflejar carteles, autos y la sociedad en general. Esta ciudad nocturna demanda cierto tratamiento estético de las imágenes resaltado por los colores y luces diegéticas. No obstante, la intención del director es que el espectador se hipnotice solo por un momento con esta estética y luego se pueda dar cuenta que el contexto de la historia es otro. Este contexto se certifica una vez que el film recorre la noche y la primera mitad. La Resistencia no solo puede manifestarse a nivel de las emociones, es decir, de la nostalgia o el anhelo por el cine tradicional, sino que también supone una adaptación que se define como aceptación de la actualidad fotográfica del cine. En otras palabras, se determina, por un lado, elegir la cámara de registro digital de grabación por motivos especialmente de presupuesto y derivados; y, por otro lado, se decide en base a la línea artística, la cual incluye estilos determinados del tratamiento de la imagen obtenida. Es importante recalcar en este punto que esta elección no se basa en la utilización de una temperatura de color particular o de cierta gama de colores, sino que radica en el objetivo a nivel dramático que se materializa en la relación establecida entre la fotografía y el relato. En conclusión, existe todavía rezagos de realismo

tradicional en las películas contemporáneas, la mayoría de ellas correspondientes a pensamientos resistentes a la industria de Hollywood. Este realismo que sostiene la autora se corresponde, en su mayoría, con lo analógico, sin necesidad, como el ejemplo de la última película, del uso de este soporte.

5.3 Relectura de la comprensión realista *baziniana*

La relectura de los teóricos clásicos del cine, entre los que destaca la figura de André Bazin, por autores contemporáneos certifica, sumado a otras razones, la vigencia de su pensamiento en el nuevo paradigma digital. Ya se ha analizado que el tránsito de lo analógico a lo digital generó que se cuestionara el concepto de *realismo* y que se establezca un debate sobre su organicidad en los medios audiovisuales digitales. Se mencionan, a continuación, las lecturas contemporáneas que analizan y reevalúan el pensamiento baziniano. En tiempos de transición hacia otro paradigma, los siguientes autores logran adecuar y hacer comprender teorías del pasado en la situación, hoy por hoy, del cine. Este análisis se concretiza a partir de su aplicación a la película *Inception* de Christopher Nolan. En primer lugar, se encuentra Dudley Andrew, quien ha dedicado gran parte de su vida al análisis de la evolución del pensamiento de Bazin. Escribió, primero, su biografía en 1978, la cual incluyó en el libro *The Major Film Theories*. Luego con la ayuda de Herve Joubert-Laurencin crean su archivo completo, el cual consta de 2.600 textos diferentes. Publicó en el 2010, en paralelo, una monografía denominada *What cinema is!*, en donde se revisa el pensamiento baziniano luego de haber estudiado lo relativo a sus escritos, de manera que se los adapta a la práctica y reflexión contemporánea. Sobre el artículo de Bazin *La Ontología fotográfica*, lleva a cabo una revisión del concepto de descubrimiento o desvelamiento para transmitir su preferencia por el cine de lo real y derivar el cine de las apariencias a la era digital. El cine invita al espectador a un proceso de descubrimiento que se establece más en lo este alude que

en aquello que muestra y, además, en el cual lo más importante no es la composición artística de la imagen. De este modo, el pensamiento baziniano sigue vigente en la postura de Andrew, por lo que sostiene su actualidad a partir de lo que denomina *La estética del descubrimiento*. Además, aclara que el interés que tiene por las ideas de Bazin no se debe a una epifanía. Su interés se fundamenta en el interés de Bazin: el querer encontrar el alma de las películas, lo cual no se limita, simplemente, a la apariencia.

Lo que hay en la pantalla no es la realidad, pero es su precipitación, su localización, sus restos que, al igual que la momia, nos permitan evocar la presencia de algo más completo, el fantasma de esa realidad, paradójicamente, más sólida, que se filtra espectralmente alrededor, detrás o delante de la pantalla.
(Andrew, D., 2010)

Una tesis de Andrew muy importante para este proyecto de graduación es aquella donde se comprende al cine como un organismo vivo que crece y se adapta al entorno. Esta tesis es una muestra precisa del complemento apocalíptico-integrado: una tesis del pasado cobra vigencia en el presente y se adapta al contexto. De acuerdo a esto, Andrew complementa la *ontología* que propone el francés basándose en dos de sus publicaciones fundacionales donde se manifestó su comprensión realista del cine: *La Ontología de la Imagen fotográfica* (1945) y *Por un cine impuro* (1952). Y propone, entonces, como complemento, la *ontogenia* del cine. Entiéndase como ontogenia a un concepto biológico que encaja, perfectamente, con la situación de transición del cine. Se refiere al cambio estructural continuo de una unidad a lo largo del tiempo provocado por interacciones propias del medio. Lo que debe de quedar claro es que, esta unidad, a pesar de los cambios, no pierde su organización. Esto significa que el cambio del cine puro al impuro no debe entenderse como negativo, la organización sigue siendo la misma, lo diferente es que debe adaptarse al contexto de la cultura contemporánea en donde está permitido de influenciarse de todas las corrientes que forman parte de esta.

Asimismo, se rectifica esta situación al analizar la posición de Bazin frente a las propuestas surgidas en los años 50. No solo las recibe con interés, sino que acepta la configuración del cine moderno. En este sentido, no es en vano que Bazin, en su publicación *¿Qué es el cine?* (1958), haya elegido colocar los artículos mencionados al comienzo del primer y segundo volumen. Su elección se basa en querer reforzar su pensamiento, el cual es el resultado de la interacción entre su ontología y ontogenia, teniendo en cuenta la evolución del cine. “Lo que es el cine puede depender del poder psicológico primario del realismo fotográfico, pero el valor real del cine se constituye históricamente (...) en su evolución debido a los discursos culturales” (Andrew, D., 2010). Se concluye que, el pensamiento de André Bazin, se hace vigente en la visión y postura de Andrew, quien establece que el cine se encuentra evolucionando y dialogando en el transcurso del tiempo. Además, si bien este último, ontológicamente, cuenta con un ADN realista, se vuelve impuro al extenderse en un continuo de vida creativa.

5.3.1 La reivindicación de la ontología

La obra de Bazin que entiende el cine en base a los principios de la ontología de la imagen fotográfica, ha sido revisada por miradas contemporáneas. Se analiza el estudio del filósofo estadounidense Stanley Cavell, quien analiza el pensamiento del crítico francés en su libro *El mundo visto* (1971). Su objetivo principal es reivindicar el concepto de *experiencia cinematográfica* y de *naturaleza del medio*. Coincide con Bazin en que el principio del medio cinematográfico es fotográfico y, a su vez, está de acuerdo en diferenciar la fotografía en dos niveles ontológicos: el argumento del índice y la transferencia, de los cuales el primero es relevante para este ensayo. El argumento del índice se basa en la relación causal que se genera entre la cosa y su fotografía. La fisicalidad de los objetos en las películas es una evidencia de ello, ya que aunque se hayan desplazado de su espacio-tiempo natural, no dejan de testimoniar su presencia.

Por consiguiente, las películas podrían definirse como una comunicación dispuesta por medio de lo que es real. Este hecho conlleva a mencionar la diferencia entre lo que es una representación pictórica y una proyección cinematográfica. En la primera no existe continuación fuera de los márgenes que impone el marco, en cambio, en la segunda, se analiza que lo mostrado en una película ocurre una sola vez frente a la cámara y que, por ende, lo comprendido en la pantalla adquiere lo que se denomina como *correlato espacial*. La siguiente cita afirma este hecho: “Mientras que una pintura es un mundo, una fotografía es del mundo” (Cavell, S., 1979). Sin embargo, según Cavell, no se debe descuidar el hecho de que la pantalla si tiene un límite que distingue la realidad de la proyección. Un ejemplo de ello se explica a partir de que la cámara selecciona y extrae un fragmento del mundo físico. Si bien lo vuelve perpetuo, se observa que su correlato espacio-temporal se encuentra en el pasado. De este modo, retomando con el objetivo de descubrir la esencia de la experiencia cinematográfica, se sostiene que no se puede hablar de un correlato del presente sino que siempre se trata del pasado. En otras palabras, durante la proyección, la única diferencia con la realidad es que no existe un mundo proyectado del ahora.

Otro autor que reivindica el pensamiento baziniano es Daniel Morgan, quien publicó el artículo *Repensando a Bazin: Ontología y estética del realismo*. Coincide con Bazin, de acuerdo con su ontología, en que en una fotografía los objetos son idénticos a los objetos en el mundo. Al igual que la tesis de Cavell, la cosa y la imagen son ontológicamente diferentes. La innovación en el concepto de Morgan se encuentra en que sostiene que la imagen es causada por la cosa. Fundamenta este postulado por medio del concepto del *argumento del índice*, el cual está basado en el concepto establecido por Peirce. De todos los argumentos que fundamentan la teoría de este último, el que es relevante para este ensayo es el siguiente: “Para leer una fotografía correctamente tenemos que ser conscientes de la forma en que fue producida, conscientes de su status como un signo

indicial” (Morgan, D., 2006, pp. 42-79). Si bien Bazin acepta esta teoría, Morgan decide cambiarla y proponer otro concepto que cambie de rumbo la concepción baziniana. El concepto nuevo se denomina *transferencia*, “una imagen fotográfica ya no es totalmente dependiente de un objeto antecedente para su significado” (Morgan, D., 2006, pp. 42-79). Esto significa que tanto la relación causal como la aparición de la imagen que sustituye a la cosa real que estuvo presente en el pasado, pierden su importancia, y se centra más en el hecho de que la realidad de la cosa es transferida a la imagen. De esta manera, se analiza la incompatibilidad entre el argumento del índice y la transferencia, ya que en la primera la imagen es causada por la cosa, mientras que en la segunda la cosa y la imagen son lo mismo. Asimismo, se constata que Bazin analizaba la cosa siempre dentro del tiempo histórico y, de esta manera, la fotografía presentaba la realidad misma en el sentido de que se veía algo que no estaba presente.

5.4 Inception: narración cinematográfica en la era digital

Se elige la película *Inception* (2010) de Christopher Nolan porque encaja, perfectamente, dentro del nuevo paradigma del cine que se viene enunciando en este ensayo. *Inception* puede definirse como una película meta referencial, es decir, que hace referencia a una suma de tecnologías que están transformando, hoy en día, la cultura visual. En un primer momento, el cine digital era trabajo de los técnicos. Sin embargo, en la actualidad, directores como Nolan lo han incorporado en su trabajo. En el siguiente análisis se busca responder a la siguiente pregunta, ¿Es posible que en un medio muy realista como el cine se representen productos de la imaginación?. En 1986, Deleuze sostenía la existencia de mundos narrativos autosuficientes conformados por *cronosignos*. Estos últimos se definen, cinematográficamente, como signos del espacio y tiempo que se encuentran fuera de la diégesis. Retomando la idea que se sostuvo en capítulos anteriores sobre la obsesión del cine por un realismo imposible, se introduce aquí el

concepto de *hipercine*, el cual responde a muchas de las interrogantes antes mencionadas. La sigla *hiper* hace referencia a la hipérbole, figura retórica que significa exageración. En este sentido, el hipercine se caracteriza por poseer una dinámica de hiperbolización o, en otras palabras, manifestar una estética del exceso. A su vez, en el hipercine el modo y la causalidad narrativa no son claros, aunque en relación a la trama si tengan cierto grado de inteligibilidad. Combina lo irregular, lo extraño con lo estereotípico, signo de que no se trata de un cine clásico, pero tampoco de uno de ruptura de vanguardia. Este cine busca, por el contrario, otras formas de moldear lo audiovisual. En este sentido, se analiza la película *Inception* con el objetivo de encontrar su modelización. En primer lugar, podría analizarse el modelo de *Inception* en base a lo que David Bordwell denominó *tramas bifurcadas* o *tramas complejas* que demandan la atención de las facultades cognitivas del espectador. Como dato adicional, se analiza que estas narrativas evidencian en la puesta los mecanismos narrativos. (Bordwell, D., 2002, p. 96). Sin embargo, existe otro modelo en el cual *Inception* encaja perfectamente: las *películas difíciles* o *puzzle films*. Estas películas se caracterizan por poseer estructuras laberínticas y abiertas y, además, por ejecutarse tanto en el nivel de la narrativa como en el manierista, entendido este último como el rechazo del clasicismo por la libre utilización de las formas. Este modelo de películas tiene como antecedente la inserción de la computadora. Como se vino enunciando, la computadora opera desde los procesos técnicos de postproducción como aquellos que se encargan, de forma novedosa y original, de la construcción de las formas del relato audiovisual. Este hecho evidencia el cambio del cine en su manera de estructurar y presentar a los personajes, así como también en las situaciones en las que estos se encuentran y en los ambientes donde se desenvuelven sus acciones. Dicho esto, se analiza que el hipercine, respecto de sus estructuras formales y narrativas, se maneja por una composición en capas. Por ejemplo, en *Inception* se puede notar que existe una composición en profundidad. Esto se explica en el hecho de que cada narrativa constituye una capa y esta, a su vez, depende de otra

más superficial y así sucesivamente. El suspenso de la película se debe, en cierto modo, a la articulación de hasta cuatro capas de sueños en profundidad, es decir, se ve un sueño dentro de un sueño y estos, a su vez, son dependientes entre sí. Esto significa que existe una relación estrecha de las capas, la cual se maneja en base a la lógica del *momento congelado* que imponen los cronosignos antes explicados. (Figura 7. Ver índice de figuras del cuerpo C). Esta lógica se basa en el montaje simultáneo de imágenes en un mismo encuadre visual, en donde, además, mantienen cierta autonomía respecto de su dirección, velocidad y trayectoria. No obstante, se mantienen interrelacionadas con los demás elementos visuales. Un ejemplo de ello es la articulación de cuatro capas de sueño que dependen unas de otras. En la película, entonces, se encuentran hasta cinco planos narrativos: los cuatro del sueño y el de la realidad. (Figura 8. Ver índice de figuras del cuerpo C.) En este punto, se manifiesta que, en el análisis de Inception, la teoría de Bazin no es apta para el paradigma del hipercine. Una capa aún más profunda en la película se refiere al cine mismo. Esta capa muestra el hecho de que la inspiración cinematográfica funciona como cualquier otra del mundo artístico, es decir, se puede hacer y expresar lo que se quiera, lo que supone la eliminación de los límites que imponía la representación indicial de la realidad. En este sentido, Inception hace referencia constante a los procesos tecnológicos, narrativos y creativos del hipercine.

El objetivo de analizar esta película también se debe al interés de la autora por entender la forma en que la lógica de la computadora cambia la narrativa cinematográfica y cómo este cambio perjudica, para los apocalípticos, o, beneficia, para los integrados, la cultura visual contemporánea. “Estamos ante una vanguardia histórica en el corazón mismo del cine hegemónico, cuya herramienta de transgresión es la tecnología y sus infinitas posibilidades de manipulación y creación de realidades” (Castellanos, V., 2012). El hipercine se diseña en todas las etapas de producción. Por ejemplo, trabaja primero en la locación, la cual se relaciona con los objetos, las paredes verdes, los límites espaciales y las herramientas para realizar el registro del movimiento. Asimismo, trabaja en la mesa

de montaje que se compone no solo de computadoras, sino que también de dispositivos de entrada y salida. Esto último con el objetivo de que el cineasta, hoy también diseñador, pueda experimentar su potencial de imaginación y recreación en el ámbito de la informática. Este hecho sirve para fundamentar la expansión de las posibilidades expresivas de lo audiovisual cinematográfico debido a los cronosignos, signos del espacio y tiempo fuera de la diégesis de la imagen. Entonces, en el hipercine, a diferencia del cine tradicional, la unidad mínima ya no es el encuadre sino los elementos visuales y sonoros que lo componen. En este sentido, ya no existen leyes impuestas por el mundo exterior, sino que la mente organiza lo visual sin límites. A su vez, es importante mencionar que el hipercine es un híbrido en tanto se compone de relatos laberínticos causados por un montaje secuencial al que se le suma la concatenación de espacios diversos en tiempos determinados. Se requiere, entonces, la creación de un consumidor que se adapte a este paradigma, quien se le denomina como *hiperconsumidor*. Este perfil no se refiere al espectador pasivo que se deja hipnotizar por la tecnología, sino que, frente a las imágenes digitales, siempre se está cuestionando acerca del cómo se hacen estas películas, de qué tecnología se trata, y, muy importante, es consciente de los límites que recrean el universo de lo conocido. Citando unas de las frases mencionadas en la película *Inception*: “Cuando dormimos, la mente puede hacer lo que quiera. El sueño funciona igual que la inspiración”, se analiza en un nivel fuera de la diégesis, que se comparan los mecanismos oníricos con la creatividad que se genera gracias a las herramientas de la tecnología. En este sentido, Nolan encaja dentro del perfil de apocalíptico-integrado buscado en este ensayo.

Conclusiones

Las teorías cinematográficas, discursos y subyacentes posturas expuestos en este debate de carácter ensayístico se desarrollaron desde lo general a lo particular, al mismo tiempo que, el análisis respectivo, contribuyó a la solidificación de sus ideas particulares. Si bien en el debate existen dos miradas argumentadas en relación a un tema polémico, la finalidad del autor no buscaba que el lector se incline hacia una postura determinada, sino por medio del intercambio de ideas llegar a un consenso en base a las conclusiones obtenidas, las cuales lograron ser neutrales.

El ser humano tiene la necesidad psicológica de simular o reproducir lo real, sin embargo, su necesidad de ilusión realista nunca se conforma. Esto se verificó con el análisis de la evolución y mutación de la tecnología. Esta última manifiesta el deseo por superar la resistencia de la materia y acercarse más a la realidad. Se tenía la hipótesis que el antecedente más directo de este debate correspondía al nacimiento de la cultura de masas. Efectivamente, se observó que el debate de la cultura de masas encontró su resolución, luego de un enfrentamiento de posturas, en el concepto de industria cultural. Si bien este concepto busca ser el equilibrio, no se ratifica su unicidad, más bien se comprueba que se conforma de realidades híbridas o dos lógicas que con frecuencia entran en tensión, las cuales cuentan con un componente económico y otro cultural. Los operadores de cultura que guiaban esta industria, en vez de ofrecer un lugar para la crítica, utilizaban a las masas para fines de propio lucro. Esto indica que el autodefinirse como industrias culturales fue utilizado como ideología para legitimarse, pues en realidad en su deseo por llegar a las masas se dieron cuenta que se beneficiaban más económicamente produciendo porquería. De esta manera, se identifica a la industria cultural como una promesa utópica, en donde su esencia preliminar se convirtió en un mito inalcanzable y en donde el deseo del hombre no puede escapar de su relación con

esta, caso similar ocurre con la tecnología digital, ya que se analizó el poder espectacular que logra esta en el cine haciéndole creer al espectador en mundos hiperrealistas e imaginarios. Umberto Eco, a raíz de los subyacentes discursos de la industria cultural, propone dos posiciones opuestas: los apocalípticos, que se definen como conservadores; y los integrados, los que se adaptan al cambio.

El cine analizado desde su condición de ser una huella directa con la realidad, manifiesto propuesto por André Bazin, también se constituye, como una promesa utópica. En primer lugar, se llegó a la conclusión, de que la cuestión del cine como arte no encuentra resolución. Mientras que para Bazin la subjetividad del arte transgrede la esencia del cine, el cual solo encuentra fundamento en la representación objetiva, en la tesis de Arnheim se sostiene que un número de personas niegan la posibilidad del cine como arte en cuanto este reproduce de forma mecánica y objetiva la realidad. En este sentido, Bazin se muestra apocalíptico al indicar que el cine no puede ser arte mientras que, los integrados, rechazan la tesis del teórico francés y postulan que el cine tiene una estética y, por lo tanto, existe una teoría del arte para ella. Así también, mientras que para Bazin el cine no puede ser arte porque, según él, este último se limita al medio, para Pudovskin, integrado, el cine supera al medio terminando con la objetividad y esto lo hace, en consecuencia, un arte. A su vez, Barjavel supone ser un visionario de la era del fílmico, quien manifiesta desde una postura integradora que el cine total se alcanzaría gracias a los perfeccionamientos de la ciencia. Luego, se encontró mediante el análisis que la propuesta más sólida de los integrados nace con el advenimiento del cine digital. El cine digital manifiesta múltiples opciones de libertad creativa a nivel de la imagen. No obstante, esta postura también se mantiene utópica en cuanto, hoy en día, digno de ser antecedente de la industria cultural, el cine se deja llevar por el entretenimiento trivial y la capitalización de las inversiones.

Se concluye, por otro lado, que la transición del fílmico al digital no solo supone un cambio de soporte, sino la creación de un nuevo paradigma del discurso y de la imagen. La imagen cinematográfica se redefine para que se pueda adaptar al discurso, ambas cosas funcionan proporcionalmente. Además, se sostiene que la imagen cinematográfica se convierte en un híbrido de preservaciones del fílmico con modificaciones narrativas y estéticas a nivel digital que no son compatibles con el paradigma anterior. En este nuevo paradigma se descarta el discurso ontológico de André Bazin, ya que el cine digital no puede funcionar sin el medio y, precisamente, esta vieja postura busca que el medio desaparezca. Es por eso que los apocalípticos tienen que entender que, sin la tecnología, la imagen no podría existir y, por otro lado, que la tecnología pasada es escasa y cara y por eso se recurre, en su mayoría, a la digital. Respecto de la imagen cinematográfica, la cual, según Deleuze, se conforma de la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, a la primera que es llamada la imagen media, el movimiento no se le suma sino que le pertenece, es un elemento de ella. De acuerdo a esto se concluye que el cine digital no le añade movimiento a la imagen, sino que produce, inmediatamente, una imagen-movimiento como algo inherente. Al contrario de la animación, en el cine las imágenes en movimiento existen en el paradigma de la realidad de la imagen, es decir, es una mera grabación de la realidad que ya existe para el espectador y no la creación de algo que nunca ha existido. Por lo tanto, el nuevo paradigma acepta la imagen-movimiento y no considera que esta modifique el discurso cinematográfico. Así también, este paradigma funciona dentro de la lógica del cine de ficción, el cual si bien manifiesta una realidad imaginaria se hace referencia a un mundo posible. Se analizó, a su vez, que para que la estrategia del discurso sea adaptable, este tiene que ser verosímil dentro de su realidad imaginaria para que no se produzca un sentimiento ilusorio por parte del espectador. Este paradigma se compone de teóricos y realizadores partidarios de lo ilusorio o artificial de la imagen, siempre y cuando se esté dentro de la verosimilitud del discurso. La artificiosidad de la imagen debe reforzar y dar sentido a la dramática del

cine. En este sentido y, tomando como referencia la teoría del acto y potencia de Aristóteles, se concluye que los apocalípticos, aquellos que mantienen una postura conservadora y se aferran al pasado, piensan en el acto, la semilla, en la cual la materia (el cine) tiende hacia una forma inicial: el fílmico. En cambio, los integrados, aquellos que interpretan los resultados del cine digital a consecuencia de las nuevas tecnologías, piensan en la potencia, en donde la materia (el cine) tiende hacia nuevos paradigmas. El tipo de cambio que se produce en la transición del fílmico al digital, en primera instancia, es un cambio accidental. Se concluye también que el hombre es el responsable de la invención y evolución de la tecnología y de aplicarla al cine, es el responsable de la pérdida de realismo en la imagen cinematográfica a causa de su manipulación por medio de un ordenador. De acuerdo a esto, se sostuvo que, para los apocalípticos, el cambio a nivel del discurso no es producido por la intervención humana, debido a que el objetivo de esta no es ocasionar cambios a nivel discursivo. No obstante, el cine del pasado, por su propia naturaleza, no está preparado para funcionar en un paradigma digital, el cambio es innato, el fílmico no puede adaptarse al digital y cambia por sí mismo ocasionando un tipo de cambio sustancial. Entonces, si el cambio del soporte está al servicio del cambio del discurso entonces el nuevo paradigma formula correctamente aquello que representa, ya que el nuevo problema que surge se basa no solo en las características tecnológicas del cine digital, sino también en aquellas culturales e ideológicas propias de la época que tienden hacia un realismo imposible. El cine digital tiende a construir formas de producción que intensifican y aumentan los modos de montaje y de combinación de imágenes mientras que el espectador experimenta un efecto *siniestro*, ya que si bien es consciente de que las imágenes digitales están construidas, se deja asombrar por su fuerza persuasiva y continua igual en el límite de la credulidad. Se tiende a relacionar la postproducción con el surgimiento e implantación de la tecnología digital en el mundo audiovisual. Se concluye que esta relación es una confusión, debido a que la postproducción no comprende ni asimila los soportes

fotoquímico, videográfico y digital. La postproducción, al contrario, incluye los sistemas de funcionamiento mecánicos y electrónicos, los sistemas de almacenamiento tanto analógicos como digitales y los sistemas de acceso lineal como los de forma aleatoria. La postproducción no solo se refiere a los efectos visuales, sino que depende de las fases previas. Si bien las superproducciones contemporáneas de Hollywood otorgan mayor énfasis a la cuestión hiperrealista de la imagen y establecen giros algo bruscos en el guión, no se pierde de vista las estructuras narrativas formales. Un caso excesivo particular es el del *high concept*, el cual se encuentra cada vez más lejos del ideal de transparencia y tiende hacia el exhibicionismo. Esto significa que la narración se debilita por lo excesos de lo visual y el placer por la estética.

Debe mencionarse que se logró encontrar la mediación apocalíptico-integrado en este debate de posturas. El nuevo paradigma permite la integración de la ontogenia a la ontología tradicional del cine propuesta por Bazin. Este concepto se refiere al cambio estructural continuo de una unidad a lo largo del tiempo provocado por interacciones propias del medio que, a pesar de los cambios, no pierde su organización. De acuerdo a esto, el cine que es catalogado por los apocalípticos como impuro, tiene como contexto la cultura contemporánea y se influencia de todas las corrientes que forman parte de ella. En este sentido, el valor real del cine se constituye históricamente en su evolución debido a los discursos culturales. De esta manera, un director de fotografía que se maneja en el contexto del cine digital no es cualquiera que tenga acceso a las nuevas tecnologías de mayor alcance, sino que se trata del creador de imágenes que utiliza la tecnología como medio creativo para expresarse, este tiene que poder manejar las opciones que se ofrecen en cuanto a la manipulación y funcionamiento de un procesador, como también el diseño de programas de datos audiovisuales. El ordenador no manipula ni prefigura sus habilidades creativas, por el contrario, el director de fotografía debe buscar alternativas y una ética de trabajo que rompa con el pensamiento generalizado de que la digitalización

solo tiende a la uniformización. En este sentido, tiene que ser artista y técnico a la vez, lo cual muestra que el medio donde trabaja se analiza como herramienta y la función de la cinematografía a nivel de la imagen como arte. Se concluye, entonces, que la decisión final queda en manos del artista, quien es a la vez un técnico.

Finalmente, se concluye el debate manifestando que el cine es un organismo vivo que crece y se adapta al entorno. Esta tesis es una muestra precisa del complemento apocalíptico-integrado: una tesis del pasado como la de André Bazin cobra vigencia en el presente por medio de su relectura y modificación y logra, finalmente, adaptarse al contexto, del cual no se puede prescindir.

Referencias bibliográficas

- Adorno, T. (2008). *Crítica de la cultura y sociedad I*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. (1977). *Transparencias cinematográficas*. Citado en: Ayllón, M. (2011) *Cine e industria cultural. Alexander Kluge*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Adorno, T. y Horkheimer, A. (1998). *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.
- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Citado en: Chateau, D. (2010) *Estética del cine*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Citado en: Ayllón, M. (2011) *Cine e industria cultural. Alexander Kluge*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Allen, M. (1998) From bwana devil to batman forever. Technology in contemporary Hollywood cinema. Neale, S., Smith, M. *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge.
- Almendros, N. (1982) *Días de una cámara*. Citado en: Lopez, B. (2013) Reflexiones sobre el realismo fotográfico en el cine de ficción. *Crítica. Cl.* [Revista en línea] Disponible en: <http://critica.cl/cine/reflexiones-sobre-el-realismo-fotografico-en-el-cine-de-ficcion>
- Andrew, D. (1992) *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- Andrew, D. (2010) *What Cinema Is!* West Sussex, GB: Wiley-Blackwell.
- Andrew, D. (2011): *Opening Bazin: Postwar Film Theory and Its Afterlife*. Nueva York: Oxford University Press.
- Aumont, J., Bergala, A., Michel, M. y Vernet. M. (1996). *Estética del cine* (1ª ed.). Argentina: Paidós.
- Aumont, J. (2013). *La imagen*. Buenos Aires: Paidós.
- Bailblé, C. (2013) *Del 2D al 3D, el travelling de todas las profundidades*. Citado en: Fajnzylber, V. *De la imagen binocular al cine tridimensional*. Santiago: Fondo de Cultura Económica
- Balász, B., (1996). *Les Belles Lettres/Archimbaud*. Citado en: Colpi, H. (2014). *Lettres à un jeune monteur*. Paris: Seguir.
- Barjavel, R. (1944). *Cinéma total. Essai sur les formes futures du Cinéma*. Citado en: Russo, E. (2012) *El 3D una vez más. ¿Esta vez sí? El cine en relieve ante los espectadores contemporáneos*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Barthes, R. (2006) *La cámara lúcida*. Citado en: Metz, C. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* (8ª ed.). Madrid: Rialp.

- Bordwell, D. y Staiger, J. (1997) *Tecnología, estilo y modo de producción*. Citado en: En Bordwell, D., Thompson, K. y Staiger, L. (1960) *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. (1960) *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós
- Bourriad, N., (2004) *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Boyle, J. (2012) *Side by Side interview – Jeff Boyle*. Los Angeles: Company Films.
- Case, D. (2003) *Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción cinematográfica*. Andoain: Escuela de cine y video.
- Cavell, S. (1979): *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Londres: Harvard University Press.
- Chateau, D. (2010) *Estética del cine*. Buenos Aires: La Marca editora.
- Company, J. y Marzal Felici, J. (1999) *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Citado en: Oyhandy, E. (2013). *La imagen cinematográfica en la era digital*. Buenos Aires: Universidad de la Plata.
- Conrich, I. y Tincknell, E. (2000). Film Purity, the Neo-Bazinian Ideal, and Humanism in Dogma 95. *P.O.V. Danish Journal of Film Studies*. Aarhus: Aarhus University.
- Christensen, O. (2000) Authentic Illusions. The Aesthetics of Dogma 95". *P.O.V. Danish Journal of Film Studies*. Aarhus: Aarhus University
- Curie, G. (1995) Visual Imagery as the simulation of visión. *En Mind and Language*. South Australia: Department of Philosophy, Flinders University
- Darley, A. (2002) *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2003) *La imagen-movimiento*. Citado en: Paez, J. (2012) *Hacia una retórica del cine digital*. Buenos Aires: Universidad nacional de Córdoba.
- Dubois, P. (2000) *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general*. Citado en: La Ferla, J. (2009) *Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Ettegui, P. (1999) *Directores de fotografía*. . Citado en: Lopez, B. (2013) Reflexiones sobre el realismo fotográfico en el cine de ficción. *Crítica. Cl*. [Revista en línea] Disponible en: <http://critica.cl/cine/reflexiones-sobre-el-realismo-fotografico-en-el-cine-de-ficcion>
- Flichy, P. (1999) *Les images de la Belle Époque. Fin de siècle et nou*. Citado en: Lipovetsky, G., Serroy, J. (2007) *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama

- Garretón, M. (2013) *El Espacio Cultural Latinoamericano*. Citado en: Muñoz, R. A propósito de la industria cultural en el cine. ¿El estado de las cosas o las cosas del estado?. *La Fuga*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/a-proposito-de-la-industria-cultural-en-el-cine/306>
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Hegel, F. (1976). *Ciencia de la lógica*. (4ª ed). Buenos Aires: Ediciones Solar.
- Kodak. (2010). *Guía esencial de referencia para cineastas*. Rochester: Eastman Kodak Company.
- Levy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2007) *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. (1ª ed). Barcelona: Anagrama
- Lopez, B., (2013) Reflexiones sobre el realismo fotográfico en el cine de ficción. *Crítica. Cl.* [Revista en línea] Disponible en: <http://critica.cl/cine/reflexiones-sobre-el-realismo-fotografico-en-el-cine-de-ficcion>
- Louchez, Y. (1999). De la herramienta a la práctica. En Zátanyi, M (1ª ed.) *La fábrica audiovisual* (p. 102 - 107). Buenos Aires: FADU.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Citado en: Oyhandy, E. (2013). *La imagen cinematográfica en la era digital*. Buenos Aires: Universidad de la Plata.
- Moliner, M. (1985). *Diccionario de uso del español*. Tomo 2 H - Z. Madrid: Gredos.
- Morgan, D. (2006) Rethinking Bazin: Ontology and Realist Aesthetics. *Critical Inquiry*, 32, 443-481.
- Morin, E. (1956). *El cine y el hombre imaginario*. París: Paidós.
- Oyhandy, E. (2013). La imagen cinematográfica en la era digital. *Question*, 1 (39), 195 – 200.
- Paez, J. (2012). Hacia una retórica del cine digital. *En III Congreso Internacional de la asociación argentina de estudios de cine y audiovisual*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Córdoba.
- Panofsky, E. (1934). *Style et matériau du cinéma*. Citado en: Noguez, D. (1973) *Cinéma, théories, lectures*. París: Klincksieck.
- Parra, A. (2007) Realismo fotográfico. Fotografía natural. *Revista técnica cinematográfica* N° 9. Disponible en: http://alfonsoparra-development.s3.amazonaws.com/uploads/docx/file/81/realism_in_photography__natural_photography.pdf

- Pudovkin, V. (1970). *Film technique and film acting*. Citado en: Chateau, D. (2010) *Estética del cine*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Punt, M. (1997) *El elefante, la nave espacial y la cacatúa blanca: arqueología de la fotografía digital*. Barcelona: Paidós.
- Reeves, K. (2012) *Side by side* [Documental]. Los Angeles: Company Films.
- Reizs, K. (1990) *Técnica del montaje cinematográfico*. Citado en: Oyhandy, E. (2013). *La imagen cinematográfica en la era digital*. Buenos Aires: Universidad de la Plata.
- Rodowick, D.N. (2007) *The virtual life of film*. Boston: Harvard College
- Schumacher, J. (2012) *Side By Side Interview – Joel Schumacher*. Los Angeles: Company Films
- Rubio, A. (2005) Nuevas texturas, universos posibles: potencialidades expresivas del video digital según Anthony Dod Mantle. En *El análisis de imagen fotográfica*. Castellón: Universitat Jaume.
- Russo, E., (2012) El 3D una vez más. ¿Esta vez sí ? El cine en relieve ante los espectadores contemporáneos. En *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°39*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Sanchez Biosa, V (1995) *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.
- Suarez, R. (2011) *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Disponible en: http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/83343/RSG_TESIS.pdf
- Scorsese, M. (2011) Citado en: Spielberg, S. *What digital filmmakers can gain from film's passing*. Recuperado el 15 de abril de 2014 de <http://www.eoshd.com/content/4469/what-digital-filmmakers-can-gain-from-films-passing>
- Tattersal, D. (2012). *Side By Side Interview – David Tattersal*. Los Angeles: Company Films
- Thomson, K., (1986) *Estandarización inicial de la tecnología básica*. En Bordwell, D., Thompson, K., Staiger, L. *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- Watzlawick, P. *¿Es real la realidad?*. Barcelona: Editorial Herder.
- Wheeler, P. (2008). *Cinematografía en alta definición (2 ed.)*. Barcelona: Omega.
- Wyatt, J. (2000) *High concept. Movies and marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas press.

Daney, S. (2004). *Cine, arte del presente*. Buenos Aires: Santiago Arcos.

Zsigmond, D. *La dirección de fotografía está cambiando*. Disponible en:
<http://www.adfcine.org/sys/la-direccion-de-fotografia-esta-cambiando-por-vilmos-zsigmond-asc/>

Bibliografía

- Adorno, T., Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la Ilustración* (3ª ed.). Madrid: Editorial Trotta.
- Adorno, T. (2008). *Crítica de la cultura y sociedad I* (edición de bolsillo). Madrid: Akal
- Adorno, T. (1977). *Transparencias cinematográficas*. Frankfurt: Akal.
- Almendros, N. (1996). *Días de una cámara*. (5ª ed.). Cataluña: Seix Barral.
- Arheim, R. (1996). *El cine como arte* (4ª reimpresión). Barcelona: Paidós.
- Aristóteles (1984). *La metafísica*. Barcelona: Iberia.
- Aumont, J. (2013). *La imagen* (1ª ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Aumont, J., Bergala, A., Michel, M. y Vernet. M. (1996). *Estética del cine* (1ª ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Andrew, D. (1992). *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- Andrew, D. (2010). *What Cinema Is!* West Sussex, GB: Wiley-Blackwell.
- Andrew, D. (2011): *Opening Bazin: Postwar Film Theory and Its Afterlife*. Nueva York: Oxford University Press.
- Ayllón, M. (2011). Cine e industria cultural. Alexander Kluge. *Constelaciones: Revista de teoría crítica* (3), 244-256
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Ediciones Rialp S.A.
- Bernstein, P. (2014). Here's What Sundance Cinematographers Think of Shooting Film Vs. Digital. *Indiewire*. [Revista en línea] Disponible en: <http://www.indiewire.com/article/heres-what-sundance-cinematographers-think-of-shooting-film-vs-digital>
- Bordwell, D (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Castellanos, V. (2012). Narrativas cinematográficas en la era digital: Sucker Punch e Inception. En: *La Colmena*. México DF: Unam.

- Cavell, S. (1979). *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Londres: Harvard University Press.
- Chateau, D. (2010). *Estética del cine*. Buenos Aires: La Marca editora.
- Choi, D. (2009). *Transiciones del cine* (1ª ed). Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.
- Deleuze, G. (2003). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (Vol. 16). Barcelona: Paidós.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados* (1ª ed.). Madrid: Editorial Lumen, S.A. y Tusquets Editores, S.A.
- Kodak. (2010). *Guía esencial de referencia para cineastas*. Rochester: Eastman Kodak Company.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora* (1ª ed.). Buenos Aires: Manantial.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Lopez, B. (2013). Reflexiones sobre el realismo fotográfico en el cine de ficción. *Crítica. Cl.* [Revista en línea] Disponible en: <http://critica.cl/cine/reflexiones-sobre-el-realismo-fotografico-en-el-cine-de-ficcion>
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2007). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. (1ª ed). Barcelona: Anagrama
- Lopez, B., (2013). Reflexiones sobre el realismo fotográfico en el cine de ficción. *Crítica. Cl.* [Revista en línea] Disponible en: <http://critica.cl/cine/reflexiones-sobre-el-realismo-fotografico-en-el-cine-de-ficcion>
- Louchez, Y. (1999). De la herramienta a la práctica. En Zátonyi, M (1ª ed.) *La fábrica audiovisual* (p. 102 - 107). Buenos Aires: FADU.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas* (1ª edición). Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* (1ª edición). Buenos Aires: Paidós.
- Manrique, N. Las industrias culturales en la era de la información. En López, S., Portocarrero, G., Silva, R., Ubilluz, J.C., Vich, V. (Ed.). *Industrias culturales. Máquina de deseos en el mundo contemporáneo* (p. 209-230). Lima: Pontificia Universidad Católica, IEP Instituto de Estudios Peruanos, Universidad del Pacífico.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.

- Morgan, D. (2006). Rethinking Bazin: Ontology and Realist Aesthetics. *Critical Inquiry*, vol. 32, pp. 443-481.
- Muñoz, R. A propósito de la industria cultural en el cine. ¿El estado de las cosas o las cosas del estado?. *La Fuga*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/a-proposito-de-la-industria-cultural-en-el-cine/306>
- Oyhandy, E. (2013). La imagen cinematográfica en la era digital. *Question*, 1 (39), 195 – 200.
- Reeves, K. (2012). *Side by side* [Documental]. Los Angeles: Company Films.
- Russo, E. (2012). El 3D una vez más. ¿Esta vez sí ? El cine en relieve ante los espectadores contemporáneos. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y comunicación*, 39, 269 - 281.
- Paez, J. (2012). Hacia una retórica del cine digital. *En III Congreso Internacional de la asociación argentina de estudios de cine y audiovisual*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Córdoba.
- Scorsese, M. (2012). *Steven Spielberg & Martin Scorsese: the joy of celluloid*. Recuperado el 15 de abril de 2014 de <http://www.theguardian.com/artanddesign/2011/oct/10/steven-spielberg-martin-scorsese-celluloid>
- Spielberg, S. (2011). *What digital filmmakers can gain from film's passing*. Recuperado el 15 de abril de 2014 de <http://www.eoshd.com/content/4469/what-digital-filmmakers-can-gain-from-films-passing>
- Suarez, R. (2011). *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Disponible en: http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/83343/RSG_TESIS.pdf
- Watzlawick, P. (1991). *¿Es real la realidad?* (6ª ed.). Madrid: Editorial Herder.
- Wheeler, P. (2008). *Cinematografía en alta definición* (2 ed.). Barcelona: Omega.
- Zizek, S. *Ensayos sobre el cine moderno y ciberespacio*. (1ª edición). Buenos Aires: Debate.
- Zsigmond, D. La dirección de fotografía está cambiando. Disponible en: <http://www.adfcine.org/sys/la-direccion-de-fotografia-esta-cambiando-por-vilmos-zsigmond-asc/>