

¿Qué es el cine digital?

Un acercamiento al problema del lenguaje

DIANA MILENA REYES ARIAS ¹

La creación de historias para cine en la industria de Hollywood se ha extendido como modelo universal para países como Colombia, y es este modelo el que se ha entronizado al interior de las escuelas o asignaturas que enseñan cómo hacer cine. El sinfín de manuales de cómo hacer de las ideas historias audiovisuales exitosas, dejan de lado una discusión que se pretende abordar desde algunas consideraciones de autores como Manovich y Carmen Gil, y es si los cambios de máquinas químicas a las numéricas, han transformado la poética de las imágenes; lo cual lleva a la pregunta ¿qué es el cine digital?

A través de esta pregunta central se intentará presentar un panorama sobre otros interrogantes tales como: ¿La creación de historias debe estar pensada según su soporte? ¿Existe acaso un empobrecimiento del lenguaje o es una transformación? ¿Estamos asistiendo a la muerte del cine tal como lo conocimos o simplemente es una de

las hibridaciones de la época? Estas preguntas hacen repensar la manera en que habitualmente se ha considerado enseñar el lenguaje cinematográfico y la creación de historias audiovisuales, pues en el tiempo del entretenimiento el cine cada vez se refina más para asombrar al espectador con su espectáculo; el problema es que si como creadores no se considera este aspecto en la discusión, en sus prácticas la transformación de la sociedad dejará a los profesores repitiendo como autómatas un modelo que tal vez deba ser cuestionado.

El cinematógrafo. De la técnica al lenguaje

Descubrir que el ojo no puede ser fiel para descifrar la realidad del movimiento humano, ni del movimiento animal, hace que científicos como Muybride y Marey aparezcan y permitan que las personas se deslumbren con lo que no habían percibido; eso que no era solo el gran pájaro aleteando o el galope del caballo, era la imagen en movimiento. Es claro que aún en la pintura había investigaciones técnicas, pero no es este el

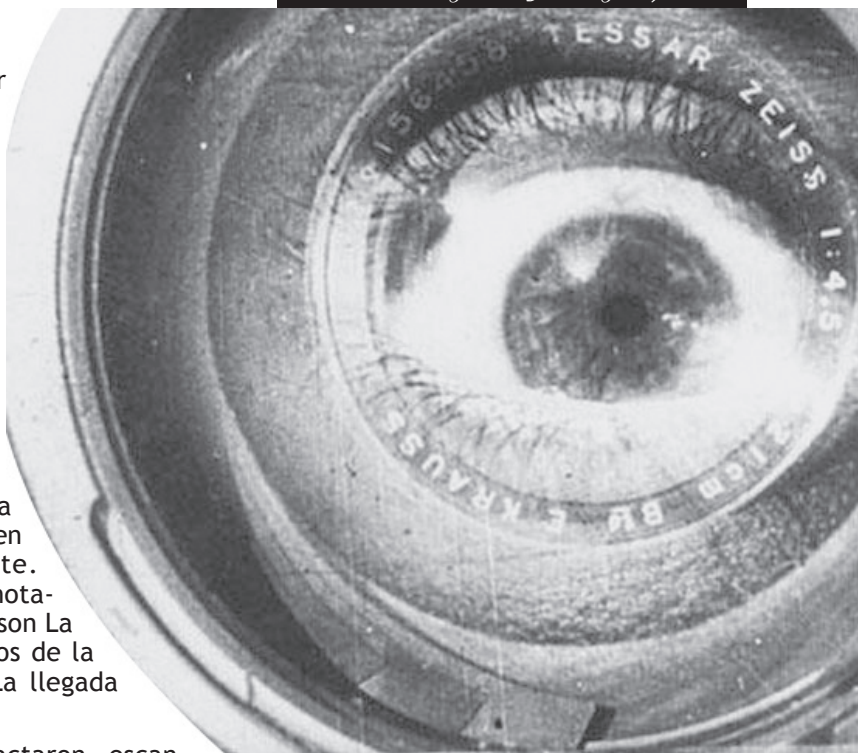
¹ Comunicadora Social. Profesora del Área de Lenguaje Audiovisual del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. mile.reyes@gmail.com

espacio para analizar ese aspecto.

En 1895 los hermanos Lumière crean el cinematógrafo y con ellos empieza un nuevo espectáculo y otra forma de contar historias, de capturar la realidad. En principio solo se retrataba la realidad, se capturaba olvidando su forma estática, ahora era en movimiento, silente. Los ejemplos más notables de esta época son *La salida de los obreros de la fábrica* (1895) y *La llegada del tren* (1895).

Imágenes que impactaron, escandalizaron y satanizaron el invento pero que hicieron revolucionar el pensamiento, no solo por las novedades técnicas y su portabilidad, sino porque era un escenario nuevo expresivo. Un fragmento del escritor Máximo Gorki, citado por Oubiña, luego de que asiste a una función de los hermanos Lumière, refleja perfectamente lo que significaría este invento.

“La noche pasada estuve en el Reino de las sombras. Si supiesen lo extraño que es sentirse en él. Un mundo sin sonido, sin color. Todas las cosas -la tierra, los árboles, la gente, el agua, y el aire- están imbuidas allí en un cielo gris, grises ojos en medio de rostros grises y, en árboles, hojas de un gris ceniza. No es la vida sino su sombra, no es el movimiento sino su espectro



silencioso (...) Esta vida, gris y muda, acaba por trastornarte y deprimirte. Parece que transmite una advertencia, cargada de vago pero siniestro sentido, ante el cual el corazón se estremece. Te olvidas de dónde estás. Extrañas imaginaciones invaden la mente y la conciencia empieza a obnubilarse...” (2009, p. 35)

Así se conocía el mundo, así se representaba la realidad, sin historias, únicamente hechos, momentos, instantes efímeros que se hacían eternos; pero el cine fue transformando la forma de ver, de percibir y de construir esas historias a través de la yuxtaposición de imágenes (Efecto Kulechov), lo cual evidenció que creaban un sentido, y la inocente recolección de hechos se transformó para dar paso a la narración.

El viaje a la Luna (1902) de Mèliès, y por supuesto, El nacimiento de una nación (1915) de Griffith, quien enseña por primera vez los alcances de este naciente medio expresivo a través de la función narrativa de los planos (específicamente el plano detalle), la organización de la estructura narrativa como la conocemos en secuencias, escenas, planos y tomas, deja su yugo teatral y empieza el montaje paralelo.

El nacimiento de la industria es inminente a través de la sistematización del plan de rodaje, del montaje, de pensar y planear las posiciones de la cámara. Unas de las más célebres películas son Nanook, el esquimal de Flaherty (1921), y El hombre de la cámara de Vertov (1929), que llevan al proceso de sofisticación del cine y dejan de lado lo conocido o caracterizado como cine primitivo, ya que se obliga a pensar en qué rodar, no solo en qué hacer con el material que se tiene; esto de mano del cine-ojo hace que se rompa la neutralidad de la visión y por supuesto se abran las posibilidades narrativas.

Entonces se comienza a hablar del lenguaje cinematográfico y sus elementos narrativos. Reflexiona Oubiña que “el éxito de las fantasmagorías radicaba en la notable perfección del ilusionismo. No era tanto el engaño sino el asombro ante eso que no puede ser real pero que ha sido admirablemente fraguado” (2009, p. 44).

Así, las historias se cuentan en imagen con movimiento, vida en movimiento capturada, una imagen capaz de repetirse infinidad de veces sobre la pantalla, en palabras de Oubiña, “como una mariposa que aletea sujeta de un alfiler” (2009, p. 69). El cine comienza a capturar lo efímero, el tiempo. Imagen que permite comprender lo

que sintieron los primeros espectadores del cinematógrafo y lo que sigue atrayéndolos.

Un instante efímero re-producido; es decir, que el cine logra revivir, volver a producir ese instante, vuelve a habitar en las personas, y esta experiencia del eterno presente propio, no solo de la técnica sino de su lenguaje, hace que dicho instante se actualice cada vez que se proyecte, además de cobrar vida y volver al inicio.

La llegada del sonido y del color no hacen otra cosa que querer ser cada vez más cercano a las experiencias de la realidad; sin embargo, este lenguaje en continua transformación va dando nuevos horizontes en la construcción de historias a través de la exploración de sus elementos narrativos.

De esta manera, ¿todo nace de la inquietud por evidenciar si en algún momento el caballo flotaba o el trasfondo era la infinita búsqueda de ganarle la pelea a la muerte, o era la simple necesidad de contar historias? Las primeras máquinas que antecedieron el cinematógrafo de los hermanos Lumière buscaban ser cada vez más fieles a la realidad, no para precisarla, sino para poseerla; salía de la fantasmagoría a la verosimilitud (Aumont, y otros, 1996), por lo que la discusión no se agota simplemente en el desarrollo tecnológico aunque es un aspecto absolutamente pertinente.

En este recorrido histórico del cine que hasta ahora se nombra, es necesario vincular el camino de las máquinas: la cámara (1830), el cinematógrafo (1895), la televisión (1927), el video portátil (1956), lo digital nace en 1960, la primera Mac (1984) y allí, en esta simple lista aparece la posibilidad de responder a una de las preguntas iniciales o al menos

esbozar su panorama y es la hibridez de la foto, el cine, la televisión y el video, la explicación para el escenario del cine digital.

Las máquinas químicas estaban a punto de dar paso a las que producirían imágenes electrónicas con el nacimiento de la televisión y posteriormente, en 1984, con la primera Mac que estaría conduciendo a los individuos al escenario de las imágenes digitales. Aparece entonces uno de los primeros detonantes, la industria del entretenimiento funcionando a través de la identificación de los espectadores, cada vez más consciente de que la magia del cine ocurre en el cerebro del espectador, no es la celulosa, ni el haz de luz. El éxito a través de la producción en serie es ahora la distribución del trabajo en especialidades y departamentos, y el avance tecnológico enfocado en los efectos especiales.

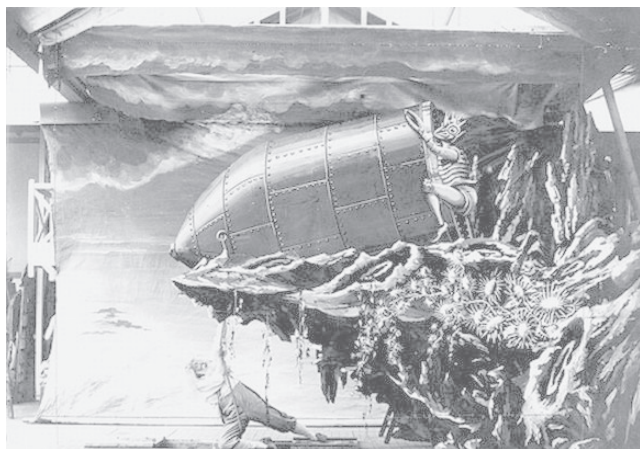
No obstante, lo enunciado anteriormente acerca de que lo digital nace en los 60's no queda aún desarrollado y son los experimentos de las vanguardias de esa época, de todo el movimiento contra cultural como resistencia a la industria, a una única manera de pensar

el cine. Las vanguardias fueron vitales para el panorama actual, para retar la narrativa industrial, las posibilidades técnicas llevadas al límite conceptual y dar comienzo a la transformación de la identificación, a la inmersión del espectador.

Cine digital. Cambios poéticos

Ya nada es tan simple, en esta cuestión la industria busca economizar y su primera apuesta es el cine digital para reducir los costos del celuloide, pero sorpresa, la posibilidad de creación de la imagen al interior del plano hace que simplemente el costo no sea la negociación, sino las posibilidades de creación, el auge de los efectos especiales y la composición digital.

Y es en este punto donde la discusión sobre la transformación de la poética encuentra sus orígenes; no basta con la producción cultural en serie, no basta el arte que no es capaz de pensarse a sí mismo, y en el interior de la industria, y fuera de ella, las vanguardias se arriesgan proponiendo nuevas maneras de abordar la creación.



El cine digital no es solo la discusión del cambio de soporte, es el enclave del desarrollo tecnológico en la revolución narrativa del pensamiento, ¿acaso todo lo que tenga soporte digital es cine digital? Esta pregunta es la apuesta de artistas como Rejane Cantóni (2011) que conocen de fondo las posibilidades tecnológicas para ponerlas al servicio de la creación y así abrir la puerta a la arista de las

imágenes tecnológicas y el cambio de representación visual.

La interacción, la instalación, el Cinema Expandido (Youngblood, 2011), las múltiples pantallas, el Cinema Soft (Manovich, 2009) y la fusión del computador al celular son evidencias de un tiempo que requiere pensar en lo que ocurre. En palabras de Benayond (2011) 'la fusión crítica', que integra elementos de la ficción en la realidad para que sea entendible, implica llevar la discusión del realismo de los orígenes a la disyuntiva de realidad vs. verosimilitud a la mimesis de lo real, propuesta por Dubois (2007) buscar que la ficción y la realidad rompan el panóptico en un mundo donde se debe saber todo para lanzarse a "la estética transaccional" expresada por Benayond cuya esencia es el concepto de comprometerse con el arte día a día sin ignorar en la sociedad en la que se está.

Allí Manovich (2009) sugiere que cine digital es diseño audiovisual, Carmen Gil (2007), narrativa no lineal; y Arlindo Machado (2007), cine digital interactivo complejo; pero nada de esto agota la respuesta a la pregunta de qué es el cine digital, solo expande el panorama para que la discusión se enriquezca y entre la responsabilidad de quienes enseñan a hacer cine, a contar historias audiovisuales, quienes crean relatos audiovisuales. Eso para responder a esta pregunta en un país que no lo refleja en sus leyes de cinematografía o en sus estímulos, y que tratando de proteger la necesidad del cine como medio expresivo de una cultura y de una sociedad lo hace bajo los preceptos de una industria que homogeniza.

Cuando Marcello Mercado (2011) habla de su proyecto de lombrices, códigos, arte, etc., su búsqueda de experimen-

tación creativa, de contracultura, es la ruptura de todas los cánones o paradigmas sobre lo que es considerable para y por el arte; la dimensión intelectual y expresiva capaz de remodelar un mundo lineal, establecido, y de lecturas predecibles. El cine digital parece no agotarse en las historias, ni en la obras, ni en la manipulación de las imágenes.

Sin embargo, el mercado no debería limitar la experimentación, ni negar que se cuente bajo los preceptos de la industria pero ¿es suficiente pensar que los espectadores aún consumen cine en celular? ¿Que los jóvenes creadores ignoran el potencial de la búsqueda de nuevos lenguajes, de la experimentación creativa que repiense la función del uso por la posibilidad expresiva? ¿No debería la academia volcar sus ojos, no solo sobre lo exitoso, sino sobre lo contrario también?

Y en esta instancia vuelve la pregunta: ¿Qué se debe enseñar en las asignaturas y escuelas de cine en medio del panorama del cine digital?, pues la respuesta no está clara, en esta discusión lo que nace es la necesidad de escuchar argumentos, recorridos históricos, ver obras, y sobre todo, forjar criterio frente a la discusión; el punto fundamental es que más allá de los autores, se halle el escenario que permita pensar en el ámbito del cine digital y dónde no sino en el foro público, la exhibición de obras en la calle, en el museo, en la red; la proyección evidenciando su fuente, el violentamiento frente a la pantalla, en los escritos y en las investigaciones creativas, la experimentación conceptual con objetivos.

En esta medida, sería posible decir que caracterizar el cine digital más que el tránsito por el valle de las sombras, es el tránsito por la vertiginosa carrera

de la creación en medio de la sociedad del entretenimiento y la sociedad de la información. Esto plantea una tensión permanente en donde la creación no está limitada, prefabricada, y mucho menos silenciada, es una llamada a la vanguardia, al esfuerzo creativo por comprender los nuevos procesos culturales bajo los cuales los desarrollos tecnológicos han trasladado las discusiones de

la estética al estadio de la afectación y la percepción de los espectadores como seres pasivos e ignorantes, reemplazados por individuos críticos capaces y fundamentales en la creación que ya no es únicamente estadio del autor, artista, desarrollador de software o director, sino un acto participativo, sin que esto afirme que cine digital es cine interactivo, esa discusión aún queda pendiente.



Referencias bibliográficas

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (1996). *Estética del cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Benayoun, M. (2011). Open art. Divergent Practices after Technology. En X Festival Internacional de la Imagen. Manizales, Colombia.
- Cantoni, R. y Crescenti, L. (2011). Cómo desenvolver máquinas de sentir electromecánicas. En X Festival Internacional de la Imagen. Manizales, Colombia.
- Dubois, P. (2007) Máquinas de Imágenes: una cuestión de línea general. En La Ferla, J. (Ed.). El medio es el diseño audiovisual. (pp. 121-134). Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Gil, C. (2007) La Ruptura de las líneas. En La Ferla, J. (Ed.). El medio es el diseño audiovisual. (465-470) Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Machado, A (2007). El advenimiento de los medios interactivos. En La Ferla, J. (Ed.). El medio es el diseño audiovisual. (365-372). Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Manovich, L. (2009). ¿Qué es el cine digital? En La Ferla, J. (comp.), Arte, Ciencia y Tecnología. Un panorama crítico. Buenos Aires, Argentina: Espacio Fundación Telefónica.
- Mercado, M. (2011). Biorealismus: Relaciones entre el bioarte, el arte conceptual y el arte satelital. En X Festival Internacional de la Imagen. Manizales, Colombia.
- Oubiña, D. (2009). *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*. Buenos Aires, Argentina: Manantial
- Youngblood, G. (2011). Cinema Expandido. Recuperado el 15 de junio de 2011 en: http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf