

Cine digital

Tentativas de una plástica simulada

CARLOS FERNANDO ALVARADO DUQUE¹

Susan Sontag (2007), en su famoso ensayo en que arremete contra la tendencia interpretativa que domina gran parte de las posturas artísticas del siglo XX, culmina su diatriba contra el papel preponderante del dios Hermes, invitando a una erótica del arte. Y tras de esta enigmática sugerencia, yace el interés por darle volumen a un tipo de encuentro con la obra de arte que suprima el interés colectivo por el develamiento del 'sentido', dado que esa pesquisa intelectual aplanar la potencia corporal de la obra. Una volumetría, quizá, sería para Sontag la mejor manera de penetrar en una obra en la cual la experiencia es casi de naturaleza táctil, más que especulativa.

En una línea similar Julio Cabrera (1999) se opone a la búsqueda de sentido como principal propósito filosófico de quien descende en la cripta de una sala de cine, de quien se enfrenta a las complejidades de un filme. Explícitamente, señala que no puede sostenerse la idea de la interpretación como develamiento de un sentido objetivo, ni siquiera contempla la posibilidad de múltiples lecturas

que una obra abierta, en teoría, depara. Propone, tras la imposibilidad de la interpretación, una 'performática' del cine. En gran medida, con este neologismo, se trata de dar vida a un proceso en el cual el lector re-construye, pone en escena, rehace la película a partir de su propia vitalidad. No interpreta la película sino que participa de una manera singular en ella partiendo de la simulación de mundo que esta depara.

Ambas formas de resistencia a la interpretación llevan en germen un retorno al phatos perdido del espectador, e invitan a una experiencia sensual del arte. Un gesto que reclama la exaltación de la materia, con cualquier recurso de modulación que le de forma, para privilegiar una dimensión táctil en la experiencia del público. Así, entre el gran universo que genera la aparición del cine digital, se desea señalar que una de sus principales líneas de desarrollo supone, en mayor o menor medida, una renuncia, o por lo menos una puesta en suspenso, del ejercicio interpretativo. Gesto de abdicación que privilegia el retorno de una experiencia sensual en las filmografías de naturaleza digital. Es decir, gran parte de las tendencias estéticas que emergen de la paradójica materialidad digital, se despliegan privilegiando una potenciación de la imagen, que en mayor parte se rehúsa a ser presa del ejercicio interpretativo; incluso,

¹ Comunicador Social y Periodista. Profesor del área de formación básica y disciplinar del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. cfalvarado@umanizales.edu.co

podría sugerirse que su naturaleza es la ilegibilidad, el interés por la sensación pura que se vale de la seducción de la materia digital.

Imagen digital. El modelo matemático

Sin entrar en la complejidad de las tecnologías contemporáneas, la imagen digital (y por supuesto el cine digital) tiene una base que bien puede rastrearse en la visión platónica del territorio visual, como sugiere Wunenburger (2005). La diferenciación entre imagen analógica (cuyo sistema de información es continuo) e imagen digital (cuya distribución interna es discreta), bien se encuentra en dos variaciones del término 'imagen' presente en la obra del filósofo griego. Por una parte, el término eidolon remite a la semejanza con un referente a partir del parentesco de rasgos físicos; mientras el término eikon, hace referencia a una imagen que duplica la estructura de un modelo. Así, la imagen de naturaleza foto-química, que ha servido de soporte al cine desde sus inicios, responde a un trabajo analógico, extraño ídolo al que se le rinde culto por su sorprendente parecido con el objeto que emula.

El denominado cine digital, por su parte, ya no es una duplicación, ejercicio de copia, ídolo que tiene por esencia una semejanza, sino una simulación geo-matemática de una estructura, es decir una imagen homológica que ofrece un modelo. Por ello, como sugiere Wunenburger, el mundo de la información digital, sobre el que opera el nuevo cine, se basa en una imagen numérica de síntesis: "...la imagen, que había permanecido durante mucho tiempo como una réplica externa de su modelo, que restituía de éste su apariencia por analogía, revela al presente una información digital, puesto que todo elemento constitutivo de una realidad está tratado analíticamente, dotado de un equivalente electrónico, sin filiación directa con el original". (2005, p. 297).

De alguna forma, la nueva imagen posee una extraña dignidad en la medida en que ya no supone una pérdida de información, propia del trabajo por semejanza, sino la capacidad de ser un nuevo modelo de realidad que parte de la introducción de la estructura en un código. "La potencia de la nueva imagen procede de que no imita más lo real, sino que lo simula, a condición para ello de que lo fabrique o contemple al



evaluar en qué medida esta apariencia verista es comprobable o fiable” (Wu-nenburger, 2005, p. 298).

Como simulacro tiene la posibilidad de restañar los límites de la imagen analógica, completar el fragmentario ser solo evocado por culpa de la pérdida de información que supone una copia. En gran medida, no devuelve el mundo, sino que hace real la profecía heideggeriana del mundo devenido imagen. Y allí en medio de la imagen modelo, a pesar de los deseos de una imagen incorporal, no desaparece su dimensión material. Esto puede constatarse por lo menos de dos maneras.

Primero, del mismo modo que la pintura abstracta es de naturaleza concreta (pues en ella se contempla una materialidad en ausencia de figuras, por ejemplo manchas, trazos, puntos, haciendo evidente una materia informada o deformada), en el cine digital se expanden los límites de la imagen para potenciar precisamente una nueva materialidad con colores hiperbólicos, nitidez hiperverosímil, un gramado mayor al de cualquier objeto real. Segundo, dicha materialidad se revela de una manera más estoica; como lo testimonia Paolo Cherchi Usai en su libro *La muerte del cine* (2005), pues la imagen digital también es víctima de deterioro, sufre pérdida y el ruido semiótico también la afecta. Al igual que la imagen fotoquímica sufre con la proyección, se deteriora por el calor de las lámparas, adquiere imperfechos tras su manipulación, es víctima del deterioro del papel de nitrato, la imagen modelo (la digital), deshace sus pistas en el grabado con los años, y se evapora así persista el engaño de su inmortalidad. “La tecnología digital nos seduce con la promesa de un auténtico milagro: visión perfecta, imágenes en

movimiento eternas que pueden reproducirse hasta el infinito sin pérdida de información visual... y eso es una mentira tan descarada como la afirmación que los discos compactos nos durarán toda la vida”. (Cherchi Usai, 2005, p. 113). Así, por la vía de la pintura, o con el testimonio de los conservadores, el cine digital revela la aporía de su virtualidad material.

Digitalización de la imagen en movimiento. El regreso del espectáculo

En una historia que bien se remite a la década del sesenta en el caso del cine, el ordenador depara una nueva techné que ha reconstruido el mapa de las formas digitales de la imagen en movimiento. Nueva técnica implica una nueva disposición de la materia. Y, en este caso, la virtualización de la imagen no significa su des-materialización. Por otra vía, el cine digital vitaliza la materia de nuevo precisamente por su tendencia sensual. Ya sea a partir de animaciones producidas por el ordenador o por procesos de traducción (digitalización) desde el soporte foto químico, la imagen cuya naturaleza es constituida a partir de lenguaje binario propicia una escalada del cine digital que supone diferentes aplicaciones. De su uso para mejorar efectos especiales, pasando por mecanismos de disminución de costos productivos, hasta la introducción de nuevas formas narrativas, las tácticas de la imagen digital, como lo sugieren tanto Manovich (2005), Darley (2002) como Quintana (2007), suscitan un regreso a los orígenes del cine, incluso a ciertas

dinámicas pre-cinematográficas como nota común.

La hipótesis que ha ganado terreno respecto al cine digital, indica que su mayor fortaleza es traer al presente una estética sostenida en los viejos espectáculos circenses, en las atracciones de feria. Sin duda quien inaugura dicha perspectiva es Andrew Darley (2002) con su libro *Cultura visual digital*. Partiendo de un recorrido histórico, pone en evidencia que el uso de imágenes digitales en el cine tiene como fin la amplificación del realismo estético que acompaña al séptimo arte casi desde sus inicios, o en particular, cuando descubre su vocación narrativa.

De cierta forma es como si las nuevas imágenes de síntesis sirvieran para darle la razón a las ya clásicas teorías realistas defendidas por autores como Siegfried Kracauer. Su idea de que la dimensión artística del cine reposa sobre su capacidad de redimir la realidad física, de mostrar con un verismo inusitado toda dimensión del mundo natural, incluidos los aspectos que escapan al ojo humano, se vitalizan. El cine digital, en especial el dedicado a mejorar los efectos especiales, o construir escenarios fantásticos, siempre parece interesado en fortalecer el realismo de toda representación, en sentido estricto, de sus simulaciones.

Paradójicamente, Darley llama a esta tendencia estética formalista, y tiene razón a pesar del contrasentido, en la medida en que la manipulación formal introducida por la imagen síntesis está al servicio del realismo. De la misma forma que un individuo construye un vestuario de época y hace uso de todos los mecanismos para que no quepa duda de la autenticidad de los ropajes que visten los actores, así mismo el cine

digital utiliza todos los avances técnicos en materia de síntesis para que sus productos persuadan al espectador de su verosimilitud.

No obstante la idea del trabajo formalista en el cine digital no es ni una ligereza en la obra de Darley, ni se agota al servicio de la verosimilitud. Por el contrario, esta idea sabe bien que sin la artificialidad de la técnica no es posible el efecto de realidad que persigue cierto tipo de arte, e indudablemente la mayoría del cine narrativo. Pero allí, es donde se cuele un cambio estético, quizá inesperado, en el interior del desarrollo histórico del séptimo arte. Darley lo revela al señalar que la imagen digital, paulatinamente, ha producido un cambio de foco. La potencialidad hiperbólica de este recurso ha despertado el interés por el componente sensual de las imágenes, al punto de eclipsarse el reinado de la narración. Como si se tratara de una estrategia de desmontaje gradual, los efectos especiales, el realce dramático de personajes, la potencia plástica de los paisajes digitales, tienden a generar una puesta en suspenso del desarrollo de la historia. Ello, como si por un momento, la materialidad visual sedujera al espectador y lo retirara de su ejercicio de lector. Por pequeños momentos, está frente a un cine-pintura, y no frente a un cine-novela.

Así Darley contrapone un cine espectáculo a un cine narrativo, en la medida en que el primero, a pesar de estar presente en la historia del cine, siempre es un parásito limitado, reducido, como expresa Ángel Quintana (2007) a acompañar justificadamente la lógica de las acciones. Por su parte, el cine digital libera al espectáculo de su yugo para volver a la sensualidad atávica del espectador. “Vacío de contenido, despo-

jado del peso de la progresión ficcional, la astucia del espectáculo consiste en que empieza y acaba con su propio artificio; en cuanto tal, el espectáculo exhibe y simultáneamente se exhibe” (Darley, 2002, p. 168).

Capaz de llevar a cabo los sueños temerosos de la fotografía, de la imagen en movimiento, impulsada por los hermanos Lumière, la imagen digital fotografía lo imposible, hace visibles los invisibles que ni los lentes de mayor aumento, ni microscópicos pueden soñar. La ironía claro, es que este grado de verismo, la espectacularidad de una imagen de síntesis, es que siempre es simulacro; es decir, depende de la técnica para hacer emerger una naturaleza hipernatural. En gran medida puede suspender la existencia del mundo físico, pues ya no necesita más de lo real.

En ello, señala Darley, pareciera que el interés cinemático gravita sobre el plano expresivo. El intento, quizá afortunado, quizá no, es el de eliminar, dar de baja, anular el plano de contenido. Y en ello está presente la erótica del arte de Sontag, como la idea de una ‘performativa’ del cine de Cabrera. Si se produce el triunfo del significante sobre el significado, si el significante negado adquiere derechos propios, como sugiere Oscar Traversa (1984), la respuesta del público ya no puede ser exegética, ya no se trata del desciframiento de un misterio oculto, sino de la sensualidad que se expande hasta afectar, en el sentido spinosista del término, el propio cuerpo. El exceso visual propio de la imagen digital ha de saturar a un posible espectador que anhela romper la frontera propiciada por la pantalla, romper la cuarta pared y hacer parte de un espectáculo de afecciones en el cual el verismo táctil defina su rol: “...

esta operación tiene como finalidad producir un realismo que resulte más transparente de lo que nunca ha sido, un realismo consagrado a la representación ilusoria de lo imposible, un hiperrealismo entregado a la representación de lo fantástico con la precisión de superficie que se asocia a la fotografía” (Darley, 2002, p. 183).



Tras todo el despliegue histórico del cine digital no sólo emerge la idea de espectáculo que bien define Darley ponderando sus componentes sensoriales, sino vinculaciones con la estética de atracciones del siglo diecinueve. No es gratuito, como menciona Manovich (2005), que el cine digital expanda su territorio hasta el mundo de los videojuegos o las atracciones mecánicas propias de los parques temáticos. De allí que, en doble vía, el cine cada vez anhele la interactividad de los videojuegos y la capacidad de una experiencia inmersiva de un parque de atracciones, como

dichos medios codician de las peripecias fílmicas para multiplicar sus pretensiones narrativas, para crear un mundo diegético en el cual se sumerja el público. Ángel Quintana secunda las ideas de Darley, a pesar de sus reservas como crítico al posible deterioro del valor narrativo del cine; por eso recuerda como los denominados Blockbusters, grandes

superproducciones construidas sobre el modelo del espectáculo sensual, se valen de la imagen digital para cautivar a los nuevos públicos, en la mayoría de los casos, en detrimento de las acciones narrativas que han sido el motor del cine.

En palabras de Quintana: “Lo que proponen estas películas no reside en la idea de contemplación, sino en la posibilidad de penetrar fantasmagóricamente en un mundo virtual concreto para habitarlo, para poder vivir sus sensaciones gracias a una imagen y un sonido que expanden los contornos de la fábula”.

(Quintana, 2007, p. 150). Así el relato no ha sido clausurado, y posiblemente ello no suceda, por lo menos como estrategia comercial. Sin embargo las fisuras que ha propiciado la imagen digital, desmontan la idea de las películas como obras para adquirir el aspecto de mundos, acontecimientos que (insinúa

el autor), desfiguran los límites de la ficción. Esto es posible por el exceso que introducen los procesos de manipulación digital. De nuevo se revela la paradoja del exceso de realismo que no solo afecta sensualmente al espectador, sino que manifiesta su artificialidad. Ahora, quizá en esa exhibición de la técnica digital, el destino artístico del cine digital no está condenado necesariamente a la exhibición de una estética realista, ni a ser una práctica exclusiva de las superproducciones.

Por el tipo de ejemplos que Darley y Quintana seleccionan para sus análisis (Tron, The Abyss, Terminator 2, Titanic) pareciera que la imagen digital sólo ha sido objeto del cine hollywoodense como estrategia para potenciar la ya tradicional estética realista. Tras de ello, en especial en Quintana, se percibe cierta amargura por el tipo de consecuencias que acarrearán para una tradición iniciada por el cine clásico, que define al séptimo arte como un medio narrativo con unas destrezas institucionalizadas.

En otras palabras, como si el sensualismo de una imagen hiperrealista, su excesivo formalismo que revela el artificio, pudiese aniquilar los logros de casi un siglo de historia. Si bien ambos no afirman una muerte del cine narrativo, ni tampoco condenan lo que denominan cine de ‘espectáculo’ y de ‘atracciones’, sus reservas son evidentes, lo cual quizá tenga que ver con toda la fortaleza que ha adquirido el cine cuando entró a formar parte de las artes narrativas. Dicho lugar se lo ha ganado a pulso, en un mano a mano difícil con la novela. Tal vez el miedo a perder su justo lugar tenga algo de justificación.



Imagen plástica. Las derivas estéticas de lo digital

El cine digital, precisamente por su interés en el perfeccionamiento verista de la representación, por la exaltación visual que puede alterar el hilo narrativo, y por su exhibición del artificio, comienza a ostentar sus potencias artísticas y su valor en el seno de la historia del cine. Si la hipótesis esbozada de una muerte del sentido, de la renuncia a la interpretación, tiene algún valor, estriba en mostrar la capacidad del cine de explorar otras lógicas expresivas. En gran medida regresa a sus orígenes plásticos sin destruir radicalmente su fuerza narrativa.

Como una pintura, la imagen digital regresa a las fuerzas sensuales de las marcas materiales sobre el lienzo, y quien anticipa esta ruta sin lugar a dudas es Manovich. Con su obra *El lenguaje de los nuevos medios* se atreve a sugerir que desde sus orígenes el cine es ya un medio digital porque organiza el tiempo en unidades discretas. “El cine toma muestras del tiempo veinticuatro veces por segundo, de modo que puede decirse que nos prepara para los nuevos medios. Lo único que faltaba era tomar esa representación ya discreta y cuantificarla” (Manovich, 2005, p. 97).

Como el primer multimedia, recuerda Manovich, el cine hace confluir la potencia expresiva de diferentes medios, y su naturaleza la determina el trabajo indicial. En palabras del autor: “...el cine es un arte del indicio, un intento de hacer arte a partir de una huella” (2005, p. 368). Quizá por eso el espectador se convierte en un detective de la imagen que trata de reconstruir el rompecabe-

zas que significa una película. El asunto es que la imagen digital ya no ofrece una huella de los objetos reales. Por lo menos en ciertas experiencias, elimina el fragmento del cuerpo como testimonio verista de un afuera irreductible.

En medio de la simulación de la imagen de síntesis, no hay marcas de otro objeto, sino el objeto mismo construido en la materialidad binaria de un código matemático: “....el cine ya no puede distinguirse con claridad de la animación. Ha dejado de ser una tecnología mediática del índice para convertirse más bien un subgénero de la pintura” (Manovich, 2005, p. 368). Y precisamente, en esta singular idea radica la grandeza del cine digital. Este tablero matemático es modulado materialmente como si se tratara de un ejercicio plástico, en particular en cierta tendencia de la pintura que se retira de la ilusión de realidad clasicista.

Se podría argüir que el cine regresa a una extraña pintura mal llamada abstracta, cuya naturaleza es por el contrario concreta. Piénsese por ejemplo en los primeros ejercicios rupestres que exaltaban la materialidad del color al esparcirlo por las paredes voluptuosas de una caverna. Allí no hay figura, menos una historia que convierta a cualquier sombra en un personaje heroico. En otra línea es la exaltación sensual de la re-materialización. Por ello cierto cine que quizá puede ser acusado de pueril, se maravilla con la exhibición de la re-materialización plástica del soporte binario. Pero, como lo insinúa Nietzsche, más allá de esta tendencia que revela el anacronismo cíclico de todo arte, la tendencia plástica del cine digital deja entrever una relación con otros momentos de la pintura que dan origen a otras estéticas más sensuales a través de la exploración técnica.

Desde experiencias de un arte sublime iniciado por el impresionismo hasta los excesos de las vanguardias que rompen los límites del cuadro, el trabajo de la forma pareciera privilegiar al tacto más que al ojo. Y por paradójica que parezca esta tesis, en una pantalla cinematográfica (aunque se pueden tener presentes experiencias de cine en cuatro dimensiones que involucran el cuerpo del espectador), el ojo es invocado como si fuera una extraña puerta táctil al phatos del cuerpo. Como bien lo señala Manovich haciendo referencia al movimiento del Cine-Ojo de Vertov, el cine digital ha suplantado la potencia fotográfica por las marcas plásticas de la pintura. “El cine se convierte en una rama potente de la pintura: la pintura en el tiempo. Ya no es un cine-ojo, sino un cine-pincel” (Manovich, 2005, p. 382).

Federico López Silvestre (2003) avanza en la posibilidad plástica del cine digital en el ensayo titulado: El paisaje virtual: El cine de Hollywood y el neobarroco digital. Dando cuerpo a los regímenes escópicos de la imagen, configurados por la obra de Martin Jay, demuestra la tendencia a una mirada barroca en el cine que hace uso de recursos digitales. En gran medida, el régimen escópico depara una manera de mirar, una teoría de la visibilidad que tiene tras de sí no solo soportes biológicos o perceptivos, sino una base socio-histórica que pone al descubierto como una cultura aplica cierta mirada sobre lo real.

Así, de los tres regímenes que están presentes en la modernidad según Jay: cartesiano, empirista y barroco, López Silvestre destaca el último como modelo privilegiado para comprender las obsesiones plásticas del cine digital. Así afirma: “...el régimen barroco tiende a la dispersión y a la multiplicidad y gusta de

lo peculiar y de lo extraño. En efecto, si las miradas empírica y cartesiana creen en la posibilidad de conocer el mundo mediante la experiencia y la razón, el régimen barroco está fascinado por la ilegibilidad de la realidad que representa” (2004, p. 28).

La tendencia al exceso del barroco sirve de pista plástica para definir el cine digital del Hollywood contemporáneo. Desde la exageración visual, la sobrecarga de formas, la saturación lumínica, hasta la perversidad de una oscuridad lóbrega, las imágenes digitales tienden a buscar el éxtasis del público: “...el régimen del que hablamos repudia el ocularcentrismo, y prefiere algo más cercano, algo más sensual, algo que se puede etiquetar como tendencia táctil genuinamente corporal” (López Silvestre, 2004, p. 29). López Silvestre se interesa por el paisaje, que bien puede servir de táctica para una historia no tanto de la pintura, sino del desarrollo escópico de la mirada. En el cine, como dice el autor, existen diferentes modos de mirar el paisaje. Pero, para efectos de su trabajo, el paisaje digital, la imagen de síntesis que simula el paisajismo, ya sea propio de un futuro apocalíptico o de un territorio medieval, se vale del exceso visual, de la sensualidad de una nueva materia para seducir la tactilidad de los ojos. “Los nuevos paisajes virtuales que se están creando se fundamentan en el exceso: si hay oscuridad es absoluta y si hay luz resulta cegadora, las llanuras se vuelven interminables, las cordilleras inabarcables y las aguas siempre esconden profundidades abisales”. (López Silvestre, 2004, p. 67).

No es gratuito que López Silvestre cierre su ensayo conjurando el nacimiento de un nuevo género: el paisaje-espectáculo. Como réplica de las ideas de un cine

espectacular o de un cine de atracciones, esta forma de paisaje cautiva por su sensualidad. La contemplación invita a una inmersión simulada, a la extensión virtual de un cuerpo que se interesa por la capacidad plástica de la hiperrealidad fotográfica de la imagen digital. Sin embargo, con ello no se pretende restar importancia al trabajo narrativo. El cine-pincel evocado por Manovich se origina por las formas arquetipales de los relatos, y bien puede sugerirse que la potencia plástica de una materialidad digital de origen a vericuetos narrativos.

Quizá valga la pena recordar el entusiasmo de Janet Murray (1999) cuando hace referencia a la narrativa digital. Para dicha tarea introduce el concepto de ‘historia multiforme’ en su libro *Hamlet en la Holocubierto*. Inspirada en la obra de Borges, particularmente en el texto *Jardín de senderos* que se bifurcan, sugiere que cierta tendencia postmoderna muestra las relaciones rizomáticas entre nuevos medios y formas narrativas. Eso, asegura, tiene que ver con una nueva concepción del espacio y del tiempo que inauguran las perspectivas físicas del siglo pasado. De allí que los ciber-relatos, de los cuales participa el cine digital, circulen haciendo uso de múltiples estrategias desde los juegos de rol, el mundo creativo de las fans, los juegos en red hasta las animaciones cinemáticas en tercera dimensión.

“Necesitamos algún tiempo para acostumbrarnos a la idea de un medio mecánico capaz de proporcionarnos las satisfacciones del cine. Necesitamos tiempo para habituarnos a cambiar la participación con la inmersión, la actuación con la narración, y para percibir la estructura de un mundo ficticio caleidoscópico”. (Murray, 1999, p. 283). Dichas historias multiformes suponen el recicla-

je de viejos modos narrativos, cosa que como indica la autora ya está presente por ejemplo en la obra shakesperiana que actualiza la tragedia griega. En medio de la Holocubierto, término que hace referencia a un complejo y verista sistema de realidad virtual interactiva presente en la serie televisiva *Star Trek: The Next Generation*, es posible encontrar el futuro del mundo de ficción con la sensualidad propia de la participación inmersiva del público.

De esta manera, es posible suponer que el cine digital, si bien regresa como dice Manovich, a unos orígenes pre-cinematográficos, a las formas de atracciones de barracas, al uso sensual de la plástica, también se vale de su legado narrativo para propiciar una potencia barroca en la cual la ilegibilidad invita a la muerte del sentido. Allí, el goce patológico no es necesariamente un regreso a un estadio infantil, sino un gesto de cercanía con una materialidad negada por el privilegio intelectual del simbolismo. De allí que cada vez suene mejor una erótica del arte, pues nada mata más una técnica amatoria, o por lo menos la pone en suspenso, que la explicación del encuentro sexual, la palabra que analiza, la interpretación que simboliza. Si se permite el impropio la sexualidad exuberante del barroquismo digital libera cierta animalidad en el espectador que bien puede ponerlo en curso de recordar el arduo trabajo de la técnica por hacer emerger una materia para el tacto del ojo cinemático.

Frescos digitales. Sucker Punch, Sin City y The Fountain

A manera de cierre, vale la pena unas palabras sobre tres casos singulares en



los cuales se hace un uso de la imagen digital con fines que bien puede expandir su naturaleza más allá de un cine de atracciones, de una estrategia de refuerzo de los denominados blockbusters de Hollywood a los que hace referencia Quintana. El primero de ellos, y quizá parezca a grandes rasgos un ejemplo que afirma la tesis de un cine espectáculo, es la película del director Zack Snyder: Sucker Punch. En esta historia un grupo de lolitas encerradas en una institución para enfermos mentales fragua un plan de escape que es ilustrado por diversos paisajes oníricos que revelan las potencias visuales de las ensoñaciones en escenarios que del Medioevo, pasando por la primera guerra mundial, conducen a futuros tecnológicos. Al servicio de los episodios narrativos, la imagen de síntesis de cada escenario revela un fresco perverso que deforma los colores al servicio de una evocación imposible de determinar.

El espectador presencia la erótica de un paisajismo digital, digno solo del goce sensual por su capacidad hiperbólica, por refigurar los escenarios como si pasaran por el ojo microscópico de la simulación. Así, no es extraño que la experiencia recuerde la estética del videojuego. Cada sueño en el que participa este grupo de guerreras es tan inmersivo que la idea de una 'historia multiforme' de Murray cobra vida, a pesar de estar en una

Cine Digital

pantalla cinematográfica. Allí pareciera que la plástica de los escenarios, esas pinturas que anuncian su artificialidad, barrocas en su ilegibilidad, se suman al relato para extender la potencia táctil del cine digital.

Algo similar ocurre en la película Sin City dirigida a dúo por Robert Rodríguez y Frank Miller; este último, autor del cómic adaptado a la pantalla grande. Dicho origen en un universo no solo de naturaleza visual, sino además propio de un trabajo que se vale de mecanismos plásticos para producir índices de una realidad fantástica, sugiere que el relato depende de la imagen. Pareciera que una parte de las intrincadas historias que se urden en el filme, como si se tratara de una novela moderna, solo están allí para justificar la presencia en el cine de imágenes en movimiento cuya base digital es una oda a la materialidad.

Marvin, un personaje que permite recordar las ideas de Hamlet en la Holocubieta, es descrito por otro de los personajes, Dwight, como un centurión romano en medio de los bajos mundos del hampa americana. Y ese gesto que da cuerpo a la psicología del personaje es eclipsado por la simulación digital de su presencia escénica. La estética del cómic da un extraño volumen en los escenarios bidimensionales, cercanos a una hipertrofia del claro oscuro, en el que el personaje despliega toda su violencia contenida. No se trata allí de una hermenéutica que justifique los periplos de este guerrero postmoderno, sino del barroquismo siniestro de un monstruo que sobrecoge por su capacidad de afectar al público por el viejo mecanismo de identificación. Es imposible no amar al más infortunado de los amantes, quizá porque no es posible descifrar sus nobles motivos.

Por último, la película *The Fountain*, del director Darren Aronofsky, quizá ilustre mejor las posibilidades expansivas del cine digital. Parte de su relato ilustra el futuro. Pero a diferencia del escenario mecánico, donde la máquina es la norma visual, recrea un mundo orgánico teñido de elementos que recuerdan ciertas notas de la pintura surrealista. Allí, el árbol de la vida que ha sobrevivido generaciones, y es el objeto que mantiene las almas unidas de dos amantes, es una extensión cósmica de las constelaciones.

Es imposible, al contemplarlo, evitar suspender el hilo narrativo. El abrupto que introduce ante los ojos del espectador, rompe con la familiaridad de dos épocas previas (el año 1500 y el año 2000) que coinciden con otros modos de

representación, propios de la iconografía del cine. Pero en este futuro singular, la imagen digital, que además no alardea de un gran despliegue de atracciones, está lejana de cualquier espectáculo de acción, es un paisaje cuya plástica invita necesariamente a detenerse en el artificio. Por un lado, hace casi imposible explicar por qué el futuro deviene en esta forma orgánica, lo que hace que toda exégesis parezca injustificada. Y por otro lado, su potencia visual invita a la contemplación erótica, y su sensualidad, a la anamnesis del cine narrativo. Tras la retirada de Hermes, solo resta hacer, en este óbice de un cine-pincel, el trabajo 'performativo' al que invita Cabrera para recordar que las formas digitales celebran siempre la inevitabilidad de la materia.

Referencias bibliográficas

- Cabrera, J. (1999). *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Barcelona, España: Gedisa.
- Cherchi Usai, P. (2005). *La muerte del cine*. Barcelona, España: Laertes.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Jay, M. (2003). *Campos de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*. Barcelona, España: Paidós.
- López Silvestre, F. (2004). *El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid, España: Biblioteca Nueva.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós.
- Quintana, A. (2007). Relato digital. Regreso al cine de atracciones. En Domínguez, V. (Ed.), *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital* (pp. 141-156). Guijón, España: Ediuño. Ediciones de la Universidad de Oviedo.
- Sontang, S. (2007). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Barcelona, España: Ediciones De bolsillo.
- Traversa, O. (1984). *Cine: el significativo negado*. Buenos Aires, Argentina: Hachette.
- Wunenburger, J. (2005). *La vida de las imágenes*. Buenos Aires, Argentina: Jorge Baudino Ediciones.