

## DEL CINE AL MÓVIL: TRANSFORMACIONES CONTEMPORÁNEAS DE LA IMAGEN-MOVIMIENTO

**ANNA CASANOVAS\***

[Marzo, 2008]

En los diez últimos años las tecnologías de comunicación e información han acelerado de tal manera su transformación que, personalmente, tengo dificultades para reconocer la relación entre el mundo en el que vivo con aquel en el que me hice adulta.

Actualmente, el conocimiento y la reflexión sobre el mundo, se realiza en gran parte a través de las numerosas pantallas que nos rodean. Así, el cine, la TV, el ordenador y por último la diminuta pantalla del móvil se nos presentan como ventanas que nos acercan a una caleidoscópica representación de nuestro entorno pero que a la vez nos aleja de la vivencia directa de él. En 1968, Guy Debord vaticinó con acierto que "Toda la vida de las sociedades donde rigen las condiciones modernas de producción se manifiesta como una inmensa acumulación de *espectáculos*. Todo lo que antes se vivía directamente, se aleja ahora en una representación" [1].

La tecnología es un lenguaje —en absoluto neutral— que nos habla del mundo que nos rodea y le da forma. Explica José Luís Brea como la técnica crea la época y como así mismo son los descubrimientos técnicos los que escriben las líneas del tiempo que recorren la historia de la humanidad.

Cuando se reflexiona sobre la incidencia de las herramientas tecnológicas en relación al arte y la cultura, se cita en primer lugar, justamente, a la fotografía. Sin embargo, la gran aportación tecnológica a la evolución social y cultural fue el cine. La fotografía permitió la captación del espacio estático, de la reproducción precisa y aparentemente objetiva de la vida. Pero la vida, como el pensamiento y la palabra, necesita desarrollarse en el tiempo, en el devenir y constituirse en un flujo en constante mutación.

Por este motivo, el cine, que tiene la capacidad de restituir el movimiento del instante congelado por la fotografía, se constituyó, como dice Brea (del cual he tomado prestado el título de mi presentación), en el gran acontecimiento del siglo XX puesto que abriría las puertas a una desconocida percepción de la imagen en movimiento [2]. A las imágenes hasta entonces definitivas y

\* Profesora titular de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona.

siempre idénticas a sí mismas, se añadieron unas representaciones con capacidad de captar el devenir. Así, el cine se convirtió en el único medio capaz de representar la realidad del tiempo –que nunca se detiene- y a la vez se aproximó a la natural forma de pensamiento en flujo. Paul Virilio denominó al nuevo dispositivo como el *arte de la ausencia*, tanto por que una imagen ha de desaparecer para dejar paso a la siguiente (en un ritmo de 24 fotogramas por segundo) como por el hecho de que lo que estamos viendo en presente pertenece irremisiblemente al pasado.

A partir de este acontecimiento, la imagen-tiempo –siguiendo con la terminología de Deleuze-, se expande rápidamente gracias a la aparición de diversas tecnologías y soportes que facilitan su reproducción, manipulación, exhibición y almacenamiento. A la imagen fotoquímica inicial se le sumó la electromagnética y poco más tarde la digital, dando lugar a lo largo de todo el siglo XX a la rápida emergencia de nuevos horizontes culturales y artísticos. Llegados a este punto, me atrevo a afirmar que el nuevo panorama aparecido por el fenómeno de la hipervisualidad que nos rodea, es uno de los factores que nos crea la dificultad para reconocer, en este, el viejo mundo.

Por otro lado, todavía nos sorprende y alarma la constatación cotidiana de un tiempo casi desaparecido y un espacio geográfico comprimido [3]. Las actuales nuevas exigencias como la velocidad que marca nuestras acciones, la comunicación directa disminuida, la violencia asumida, la sociedad controlada, etc. han dado lugar a que sensaciones como la inestabilidad, ansiedad, insatisfacción, duda y amenaza planeen sobre la denominada *era de la urgencia* [4].

El *gran cambio* tuvo lugar en el momento de la utilización generalizada de las tecnologías digitales. La vieja distinción entre soporte fotoquímico y electromagnético se volvió obsoleta. Rápidamente todo se vio contaminado por la digitalidad. Si la modernidad cinematográfica desafió el oclocentrismo y el antropomorfismo, la posmodernidad (por llamarla de alguna manera) ligada a las tecnologías digitales desafía la propia representación del mundo, dado que las nuevas imágenes han pasado a ser de **representaciones** de la realidad a **simulacros** que pueden no tener ninguna relación con el mundo practicable conocido.

Wim Wenders destacó como las imágenes contienen cada vez menos verdad [5]. Pero ¿qué verdad? ¿Hay que asociar verdad a realidad? ¿Es únicamente real el mundo practicable? ¿No pueden ser los mundos virtuales tan reales para nosotros como lo son los sueños? ¿No forman **realidad** y **simulacro** parte de lo mismo? Estas preguntas hacen necesario conocer lo que ha

sucedido y obligatorio repensar esta nueva realidad surgida en una sola generación y que afecta a todos los ámbitos.

El cine de gran consumo (*blockbuster*), fundamentalmente basado en la tecnología, ha sumido al espectador en la perplejidad y el desconcierto. Por un lado, este tipo de cine se ve denostado y criticado; considerado por un sector del público y de la crítica como alienante, exhibicionista, de significantes huecos e insustanciales. Por el otro, a nadie se le escapa el caudal de potencialidades expresivas que aporta al lenguaje cinematográfico.

Desde aquí, sin querer hacer apología de lo tecnológico, reivindico la investigación de lo nuevo, la posibilidad de crear nuevas gramáticas que, paralelamente a las ya existentes, nos permitan generar otros puntos de vista. Puntos que, como veremos, explican en parte la importancia que el nuevo régimen de visibilidad tiene sobre nuestra cultura. Este es el motivo por el que me proponga rescatar de las acusaciones rápidas y superficiales creaciones audiovisuales de gran validez cultural.

Destaca Laurent Jullier como una gran parte de las películas producidas actualmente con medios digitales ofrecen al espectador un disfrute sensorial. Las califica como *films-concierto*, dado que una de sus características principales es la importancia adquirida por la banda sonora. Así, por ejemplo, con la utilización del efecto de la reverberación, se consigue la sensación de una fuente sonora envolvente que facilita la experiencia de la inmersión en un baño de sensaciones y diluye la distancia entre la imagen y su espectador. Esta ausencia de distancia es característica en el paso de la comunicación a la fusión. De esta manera, el sentido del film no se transmite ya ni por la palabra ni por el efecto de identificación-proyección, sino por un encadenado de estímulos sensoriales ascendentes que permiten al espectador disfrutar sin reflexionar [6].

Por su lado, Serge Daney –siguiendo la línea de Jullier en el campo de las producciones de consumo– define la existencia de dos tipos de films: unos que denomina **ilusionistas**, dado que se acercan a la experiencia de los espectáculos de luces y sonidos, y otros **alusionistas**, debido a que juegan la baza del *recognize and enjoy*. Este último, el cine de alusión utiliza imágenes creadas con anterioridad, y hace un guiño al espectador informado que es capaz de reconocer con sumo placer las citas, situaciones y personajes preexistentes en el mundo audiovisual. En este caso, el conocimiento ha sido transformado en reconocimiento.

Un precedente de este tipo de películas que realizan diferentes grados de "reciclaje" es *La guerra de las galaxias* (1977) de George Lucas. Todos podemos identificar tanto la reformulación de algunos mitos universales (Hércules, Ulises) en nuevos escenarios como también la influencia de las formas narrativas de los géneros cinematográficos (western, aventuras medievales), los cómics (Flash Gordon y Buck Rogers) y los videojuegos. Solo los más cinéfilos sabrán que Lucas se inspiró en la obra de Kurosawa *La fortaleza escondida* (1955), y los más atentos tendrán el gusto de advertir que el *look* del holograma de la princesa Leia está directamente inspirado en Lady Godwin de *El príncipe valiente* (1954), un film de aventuras de Henry Hataway.

Por poner otro ejemplo, Spielberg, es uno de los grandes "saqueadores" de la industria del cine actual. Del mismo modo, la publicidad televisiva muy a menudo basa sus estrategias persuasivas en la reelaboración de imágenes del pasado reciente para facilitar el juego del reconocimiento al espectador y así despertar su atención.

El cine **ilusionista** de Daney (de *sons et lumière*) se acerca al concepto de films-concierto de Jullier. Dice así: "Hay filmes que no se pueden contar porque todo el placer consiste en verlos y volver a verlos. Si se los evoca es por puntas (clímax), por momentos, por palabras sueltas. Entre dos visionados los olvidamos (...) de modo tan completo que cada visionado parece el primero (...) La alegría y la libertad de estas películas son, al igual que el lenguaje, infinitas" [7]. En estos films, la importancia de la dimensión tecnológica es fundamental. Muchos de ellos inauguran la utilización de unos efectos especiales digitales desconocidos hasta el momento. Son films que no buscan ni el sentido ni la comunicación, si no que provocan en el espectador un *continuum* de fuertes estímulos que lo mantienen fascinado y aturdido en la butaca de la misma forma que lo puede hacer un espectáculo piromusical o un viaje en el Dragon Khan. El cine de efectos digitales no se apoya en el realismo pero si en la ilusión. Es un cine de sensaciones primarias que pide más que nunca la ya conocida "suspensión de la incredulidad" definida por Román Gubern.

Es interesante constatar que este tipo de cine basado en la magia digital y las atracciones visuales que tan nuevo parece, se acerca a la forma de hacer del mal llamado cine "primitivo", antes de que el cine clásico y el MRI impusiera su dramaturgia y linealidad narrativa heredada de la literatura. Estos primeros films eran un encadenado -con un mínimo hilo narrativo- de trepidantes persecuciones, caídas imposibles, juegos malabares y mágicos efectos visuales. La gran diferencia reside en el hecho de que el cine de

atracciones actual se caracteriza, como ya he destacado, por su importante –y tecnológica- dimensión sonora que excede el campo musical y multiplica los efectos ilusionistas visuales. Sin embargo es evidente que el desarrollo de las formas de entretenimiento populares de principios del siglo XX (music hall, parodias, gags, magia, circo, exotismo, etc), concebidas para producir en los espectadores fascinación y asombro, influyeron notablemente sobre las realizaciones cinematográficas del momento y pueden considerarse como un precedente de la experiencia cinematográfica comercial de hoy en día.

Abandonada la narratividad lineal y causal, el final fatalista, el enunciador y la mayoría de las formas discursivas de los films clásicos, el cine de gran espectáculo establece una nueva forma de relato influenciada por la presencia de otras manifestaciones audiovisuales situadas hasta el momento en los márgenes de nuestra cultura. Me estoy refiriendo tanto a los ya clásicos videojuegos, clips musicales, spots publicitarios y cómics, como a las nuevas incorporaciones de cámaras domésticas, los videos de vigilancia, las imágenes en red y las diminutas pantallas de los móviles. Así, la centralidad de la gran pantalla de cine se ha visto desplazada por la aparición de esas otras pantallas que provienen de otros dispositivos tecnológicos y de otros usos y que nos ponen al alcance de la mano - nunca mejor dicho- nuevas experiencias. La sociedad del espectáculo denunciada por Debord se ha visto ampliamente superada por una sociedad inmersa en un mundo audiovisual que ofrece infinitas formas de irrealidades, simulaciones y quimeras.

Destaca Angel Quintana [8] como el videojuego ha generado una nueva forma de relato basado en la creación de un **marco narrativo** que acoge en su interior diversos episodios de estímulos audiovisuales. Fascinado ante el poder de las imágenes virtuales, el espectador suspende su incredulidad y se sumerge en un mundo diegético que ha perdido ya cualquier referencia con el exterior. Dicha falta de referencialidad ha colaborado en la desaparición de la idea clásica de que una imagen es la huella de un acontecimiento real. Bajo este punto de vista puede calificarse a los films de realidad virtual como el *crimen perfecto*, puesto que mata la realidad y borra los rastros.

Por otro lado, el cine de efectos digitales ha dado lugar a una gran transformación que afecta a los espectadores. En mayoría del cine de narrativa clásica los protagonistas son los que arrastran la mirada del espectador. Es un cine **centrado en los personajes** donde los puntos de vista se asemejan esencialmente a los humanos puesto que la cámara es manejada por un operador y actúa como testimonio invisible de un mundo ficcional en el que el espectador penetra y puede proyectarse. Sin embargo, el cine basado en los efectos digitales se **centra en el espectador**. En este

caso la cámara adquiere movimientos y puntos de vista suprahumanos y parece gobernada a distancia. Nos ofrece una mirada que está fuera de las capacidades humanas dado que utiliza un lenguaje (vertiginosos *travellings avanti y retro*, picados caídos del firmamento, etc.) que ha dejado de responder a la lógica de la mirada humana. En este caso el espectador pasa a ser de testigo directo e implicado de unas acciones, a explorador de un espacio virtual laberíntico y desconocido. Es innegable que con la introducción de las imágenes digitales el criterio de verdad ha cedido ante el imperativo de la verosimilitud.

Por otro lado, la tecnología propia del videojuego, ha dado lugar a una nueva propuesta de relatos audiovisuales. Me refiero a los *Machinima*, cortos de animación realizados en tiempo real y distribuidos *on line*.

*Machinima* nació y creció gracias a la creatividad de los usuarios. Se trata de capturar –con la ayuda de un *software* especializado– las imágenes y sonidos de un videojuego para montarlos posteriormente de forma diferente y así resemantizar su contenido. Son obras sin restricciones financieras, políticas y culturales, algunas de las cuales se caracterizan por su descaro y su alto grado de experimentación. Su interacción con *Second Live* es importante puesto que tanto los personajes *Machinima* están directamente extraídos de los *avatares* como por que dicho territorio virtual se presenta como un espacio idóneo para la exhibición de los films. Uno de los pioneros en la creación de estos cortos de animación es Ricard Gras, un catalán que vive en Inglaterra y que comenzó a manipular los videojuegos en 2001. Desde 2005 son numerosos los festivales dedicados a este género, entre los que destaca el **New York Machinima Film Festival**.

La adaptación de los cómics al cine tuvo lugar ya en sus inicios. Emile Cohl y Winsor McCay, por ejemplo, realizaron sus animaciones a primeros del siglo XX utilizando el sistema de la fotografía paso a paso. Más adelante, las figuras de los superhéroes como Supermán, Batman, Spíderman, Flash Gordon, Dick Tracy, etc. fueron **interpretadas** en la pantalla por actores que se desenvolvían en decorados más o menos fantasiosos.

Actualmente, las tecnologías digitales han permitido que estas adaptaciones se recreen en la línea gráfica de la viñeta original. Un hiperbólico ejemplo es *Sin City*, cómic de Frank Miller que lo adaptó a la pantalla conjuntamente con Robert Rodríguez y Quentin Tarantino en 2005. Aunque cuente con actores, el film es totalmente digital y se sirve de la realidad exclusivamente como paleta.



*Sin City*, portada del comic (izquierda) y fotograma de la película (derecha)

El film es un ejercicio en blanco y negro con violentas pinceladas de color, que asalta ferozmente el aturdido ojo del espectador. Sin embargo, su truculencia extrema queda amortiguada por el hecho de que su insólita puesta en escena nos sumerge en un evidente mundo de ficción que nos impide llegar a la plena identificación/proyección. Somos conscientes en todo momento de que estamos ante un *tebeo*.

La actual proliferación de las **cámaras domésticas** revoluciona el mundo de la comunicación y proporciona nuevos puntos de vista de la realidad. Puntos de vista personales, subjetivos y a menudo clandestinos que entran en contradicción con las versiones oficiales y pretendidamente objetivas de los medios.

Hoy en día, siempre hay alguien grabando. La facilidad y rapidez de la difusión *on line* de estas imágenes las convierten en poderosas armas políticas. No hay más que recordar las imágenes que circulaban por Internet de las víctimas de las últimas guerras y que jamás se vieron por TV.

Quintana [9] apunta como a la ficción contemporánea ya no le es suficiente recurrir a las formas tradicionales del relato, si no que necesita crear un pacto con unas imágenes proliferantes relegadas hasta hace poco a los márgenes de las creaciones cinematográficas.

Uno de los ejemplos más interesantes de realización de films al estilo de cámara doméstica es *The Blair Witch Project* (1999). El film, dirigido por los jóvenes Daniel Myrick y Eduardo Sánchez –rodado cámara al hombro, en blanco y negro y en color- adopta la forma de documental, por lo que su valor dramático se ve considerablemente incrementado.





*The Blair Witch Project, 1999*

Su novedosa e impactante estética fue reconocida en el Festival de Cannes que le otorgó el Premio de la Juventud. Sin embargo lo más destacable de este film -uno de los más rentables de la historia del cine- fue la innovadora y astuta campaña promocional que semanas antes de su estreno se hizo por internet. La sensación de espontaneidad e improvisación que producen los films rodados con cámara en mano incrementan su verosimilitud y favorecen la involucración del espectador. Tal es el caso de la reciente *REC* (2007) de Jaume Balagueró y Paco Plaza.

Las **cámaras de videovigilancia** comparten determinados usos con los videos domésticos pero que ha introducido en el cine un nuevo punto de vista. Es el equivalente al ojo-que-todo-lo-ve orwelliano; un ojo omnisciente, deformador, impasible e inquietante. Dada la habitual colocación de las cámaras de vigilancia, su punto de vista es alto, esquinado y deformador, en las antípodas de los puntos de vista clásicos. La cámara de vigilancia crea inquietud por su inhumanidad y omnipresencia. Nos miran, no sabemos quién, pero esta constante vigilancia ha hecho desaparecer la necesaria frontera entre lo público y lo privado. Sin embargo este ojo orwelliano ha despertado el interés de cineastas y artistas [10] que adoptado estilemas y temas propios de la videovigilancia en sus producciones.

En el panorama de la creación audiovisual contemporánea se ha abierto una nueva vía de experimentación con la aparición de los **teléfonos móviles** equipados con una cámara y una pantalla integradas. Es un nuevo ejemplo de un trasvase de utilidades, puesto que un instrumento para la comunicación se ha convertido en un nuevo medio de expresión artística, pasando a formar parte de la sucesiva aparición de pantallas que han determinado la historia



del audiovisual de finales del siglo XIX a principios del XXI. La *cuarta pantalla* es ya capaz de ofrecer narraciones y experiencias “de bolsillo” a todo el que tenga un móvil y algunos minutos para entretenerse.

El reto a nivel español lo planteó **Movilfilmfest** en 2007: contar una historia en un minuto usando solo el teléfono móvil. El festival, que cuenta con el respaldo de la Academia de Cine, se realiza *on line* y los cortos ganadores proyectan posteriormente en pantalla grande. Sin embargo, el festival pionero en cortos para móviles fue el francés **Pocket Film Festival** que ya en 2005 recogió y premió unos imaginativos cortos.

Otro centro de atención es la sección **Punto de Vista** del Festival Internacional de Cine Documental de Navarra que ha puesto en marcha este mismo año el proyecto *La mano que mira la mano*. Siete cineastas comparten el objetivo de experimentar, reflexionar e intercambiar sus experiencias en torno a las posibilidades (algo confusas) de utilizar la cámara de bolsillo.

Intentando responder a las preguntas planteadas al inicio del artículo, este mundo que nos es difícil reconocer corresponde a una sociedad determinada por factores tecnológico-digitales que han potenciado de formas insospechadas un nuevo régimen de visibilidad, ampliado por la multiplicidad de pantallas. La facilidad que las tecnologías digitales ofrecen en el intercambio, almacenamiento y reciclaje de las imágenes, unida al ya citado afloramiento de una subjetividad personal que se superpone a la pretendida objetividad de los medios, nos ha despertado la consciencia de que estamos viviendo un momento en que las imágenes pueden determinar acontecimientos históricos.

Es evidente que Internet ha revolucionado el mundo del **arte y la cultura** en el momento en que las creaciones digitales ya no se realizan de forma individual, sino de forma colectiva y organizada. Destaca David Casacuberta [11] como el artista pasa a ser productor (o médium) en el momento en que ofrece al usuario las herramientas y la información necesaria para desarrollar y difundir sus intervenciones en función de sus intereses. La parición de los foros, debates, creaciones y teorizaciones colectivas, de los servidores peer to peer, de las ciudades virtuales y de las bases de datos, nos permiten hablar de la predominancia de una **cultura colectiva** que se nos presenta profundamente diferente a la del siglo anterior.

Por todo lo apuntado creo necesario enfrentarse a mundo digital desde una perspectiva que vaya más allá del ámbito artístico nos permita adentrarnos en el siglo XXI con unos planteamientos y una teoría crítica que respondan a

los nuevos fenómenos de comunicación y creación en un mundo de poderes difusos e imágenes proliferantes.

## NOTAS

[1] DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca, 1995 (1967) (epígrafe I)

[2] Ver BREA, José Luis. *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2002

[3] Marisa Gómez reflexiona en esta misma publicación sobre los nuevos conceptos espacio-temporales en la Cibercultura.

[4] Ver LIPOVETSKI, Pilles. *Els temps hipermoderns*. Breus. Barcelona: CCCB, 2007

[5] WENDERS, Wim. La memoria de las imágenes. Textos de la emoción, la lógica y la verdad. Valencia: La mirada, 2000

[6] Ver JULIER, Laurent. *L'écran post-moderne. Un cinema de l'allusion et du feu d'artifice*. Paris: L'Harmattan, 1997

[7] SERGE, Daney. *Cine, arte del presente*. [en línea]. Disponible en: <<http://www.trenensombras.com>> [Consulta: febrero 2008]

[8] QUINTANA, Angel. "Formatos innobles". *La Vanguardia* [Barcelona], 13 de septiembre de 2007

[9] Ib. Id.

[10] Ver el artículo de Paloma Gonzáles Díaz en esta misma publicación.

[11] CASACUBERTA, David. *Creación Colectiva: En internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003

## BIBLIOGRAFÍA

BREA, José Luis. *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2002

CASACUBERTA, David. *Creación Colectiva: En internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003

DANEY, Serge. *Cine, arte del presente*. [en línea]. Disponible en: <<http://www.trenensombras.com>> [Consulta: febrero 2008]

DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca, 1995 (1967)

JULIER, Laurent. *L'écran post-moderne. Un cinema de l'allusion et du feu d'artifice*. Paris: L'Harmattan, 1997

LIPOVETSKI, Pilles. *Els temps hipermoderns*. Breus. Barcelona: CCCB, 2007

QUINTANA, Angel. "Formatos innobles". *La Vanguardia* [Barcelona], 13 de septiembre de 2007

SERGE, Daney. *Cine, arte del presente*. [en línea]. Disponible en: <<http://www.trenensombras.com>> [Consulta: febrero 2008]

WENDERS, Wim. *La memoria de las imágenes. Textos de la emoción, la lógica y la verdad*. Valencia: La mirada, 2000