



Cine/digital:

Aspectos de una mutación

Eduardo A. Russo

La articulación entre el cine y lo digital no solo hace un incuestionable presente con perspectivas de futuro, sino que cuenta ya con una prolongada historia. En este artículo se examinan algunas características del actual estado de un cine hibridado con lo numérico, tanto en relación a nuevos modos de la imagen como al régimen de visibilidad instalado a partir de esta situación. Desde una perspectiva atenta a una dimensión arqueológica, se trata de brindar un panorama que abarca al actual fenómeno cine/digital en sentido amplio: el cine predominante y las manifestaciones minoritarias, las propuestas de ficción y las nuevas modalidades del documental, la producción de imágenes y la actividad del espectador, entre otros aspectos.



Matrix.

El cine, señalaba desde el título una serie documental televisiva producida por la BBC y el *British Film Institute* en el contexto del Centenario Lumière, puede ser pensado como la *última máquina*. Su condición en la historia de las invenciones tecnológicas es har- to conocida: el aparato en sí —en sus múltiples versiones iniciales— no era demasiado revolucionario. Más bien se trataba de la consumación de una serie de adelantos provenientes de decenios o incluso siglos antes de esa partida de nacimiento fechada hacia 1895. Era una síntesis químico-mecánica de recursos acumulados desde los comienzos de la era moderna hasta el siglo XIX, dedica- dos a la obtención y proyección de vistas animadas. A su término, el siglo de la máquina, escenario de la segunda revo- lución industrial, había parido toda una serie de aparatos que entremezclaron el asombro de las masas con la fascinada admiración de su funcionamiento técni- co. Los proyectores, en el cine de los co- mienzos, compartían el lugar estelar del espectáculo. Como había ocurrido con las linternas mágicas, las explicaciones sobre la máquina en acción y la vista de su funcionamiento eran tan atracti- vas como las imágenes proyectadas en pantalla. No era inusual que la visibili- dad de proyector y proyectorista en las funciones atrapara tanto como el filme desfilando en el ambiente a oscuras.

Ese cine formaba parte de una verda- dera parafernalia de máquinas de visión decimonónicas que incluyeron anticipos de la televisión, de la tecnología del radar y el descubrimiento de los rayos X, casi todos simultáneos a la invención de los Lumière y competidores. No puede com- prenderse el impacto del cine sin atender a este entramado que determinó la expansión de las fronteras de lo visible. El hecho de que el cine deviniera como arte de masas del siglo siguiente disimularía su comprensión en ese sentido plural. En el mundo de las imágenes, las del cine pronto serían algo así como sobrevivientes tardías, hijas de la foto- grafía, cuando la electrónica abrió paso a otro tipo de potencia visual. Pero fue de la mano del riesgo de su obsolescencia técnica —como remarcó Marshall McLu- han al respecto— que el cine se instalaría como experiencia estética de masas en el siglo XX. Paradójicamente, la posibili- dad de un arte nuevo se abría en una má- quina anacrónica en lo tecnológico, que casi, como se dice del mecanismo de los relojes con los que estaba íntimamente emparentada, *atrasaba*. La última má- quina, previa a la revolución que poco después se expandiría en las imágenes electrónicas, en vivo y en directo: la vi- sión a distancia llamada *televisión*.

“En relación al campo abierto por las imágenes digitales, más que nunca con- viene, de acuerdo con la célebre proposición heideggeriana, no reducir la pregunta por la técnica a una cuestión meramente técnica.”

Si algunos vieron un paradigma emergente en la televisión como medio masivo, no debe olvidarse que su ins- talación social también abarcó a todo tipo de dispositivos destinados a la vi- sión en tiempo real con finalidades de observación o control. La sociedad del espectáculo con su reverso exacto: la sociedad de la vigilancia. Cine y tele- visión, en su dinámica de espectáculos masivos, estuvieron lejos de las batallas imaginarias que muchos postularon, darwinianamente, en torno a su com- petencia. Negociaron, se hibridaron, se contaminaron recíprocamente y arribaron a una mixtura que si bien aceptaba zonas de diferencia, los encontró mucho más entreverados que enfrentados. En ese entorno, disimuladamente, se fil- traba una nueva fuerza polimorfa, la de lo digital. La entonces ya añeja querella cine/televisión comenzó a quedar em- pequeñecida ante la evidencia de cierto tándem entre ambos —al fin y al cabo vieja pareja— enfrentados a lo que Régis Debray llamó con acierto “la bomba numérica”.

En relación al campo abierto por las imágenes digitales, más que nunca con- viene, de acuerdo con la célebre pro- posición heideggeriana, no reducir la pregunta por la técnica a una cuestión meramente técnica. En el presente, el cine conserva del invento centenario no tanto la tecnología, sino una identidad cultural y un conjunto de prácticas con que se lo reconoce. La industria ha adop- tado los recursos digitales con entusias- mo por la celeridad, la flexibilidad y la relación costo-beneficio de las nuevas disponibilidades. Pero lo fundamental pasa por otro lado, no solo por el plano

de las “herramientas” técnicas. Algunos de los principales centros de investiga- ción y enseñanza cinematográfica han ido explorando el nuevo ambiente, va- cilando entre su consideración como meras “herramientas” o la afirmación de una revolución total y tajante. En el inicio del nuevo siglo, lo digital ya abar- caba de manera creciente los modos de producción, de circulación y de consumo en el cine contemporáneo. Respecto de la producción de los filmes, con varios decenios de recorrido, se han afirmado, hasta hacerse casi omnipresentes en el cine comercial, dos campos de interven- ción de lo digital. El conocido como CGI (*Computer Graphics Imagery*) se aparta radicalmente del molde propio de la fotografía tradicional: la imagen se hace óptica solo hacia el final, partiendo de la construcción de un modelo virtual. Esta diferencia entre la imagen fotográfica en movimiento y la digital no es un asunto tanto de lenguaje como de ontología: se trata de inscripción versus simulación. Si desde los Lumière el cine se definió por inscribir imágenes extraídas del mundo como bloques espacio-tempora- les, en la CGI el cálculo es factor cons- tructivo y su referente no es otro que un programa. Aunque posea la apariencia de una hiperrealidad extrema, retoma la vieja tradición de la animación, una regresión a esos orígenes ilusionistas, espectaculares, independientes de un registro, de una escritura de lo visible del mundo mediante un procedimien- to técnico. Pertenece a la lógica de los modelos, simulacros más o menos sim- plicados de lo real; más o menos fieles o explicativos, pero siempre menos com- plexos que lo real. Junto a la CGI con- vive en la imagen numérica el territorio conocido como procesamiento digital. Una imagen registrada, cualquiera sea su procedencia, es convertida en archi- vos digitales y transformada plásticame- te, al filo de las viejas prácticas de la pintura o la escultura. Ambos conviven sin conflicto alguno, fusionados, en las pantallas actuales junto a las imágenes provenientes de la fotografía tradicion- al. Todo, en algún momento u otro, ha pasado por un estado de archivos digi- tales; en cierto modo, el despegue de cualquier situación de huella directa, la posibilidad de manipulación, es un he- cho reconocido hasta por el más común de los espectadores. Resumiendo: en la década anterior los investigadores ya habían tomado nota de algunos rasgos de esta metamorfosis, a saber:

- El paso del registro de imagen y sonido a partir de fenómenos perceptivos en el mundo real, a la simulación virtual de esos fenómenos.

- Relativización de la acción de la cámara, relegándola a un lugar contingente ante el avance de la GGI.
- Pérdida de la indicialidad que oficia como *arjé*, como fundamento, de la imagen fotográfica.
- Desplazamiento del efecto de real y de la impresión de realidad fundantes de la recepción cinematográfica, con un replanteo de las bases mismas de la cuestión de la iconicidad.

También se destacaba entonces que con la revolución digital entraba en crisis la linealidad en los relatos. Aparecían formas de narrar con entradas múltiples, para un espectador que encababa una conexión diferente con el filme y avanzaba mediante otras estrategias. Algunos investigadores, como Janet Murray, consideraron que en estas nuevas formas de navegación parece ceder la irrealización propia de la narrativa y ganar espacio la dimensión de la *performance*. Un nuevo sujeto entraba en escena, en una posición *actoral*, que también puede pensarse desde la perspectiva de un jugador. Pero en rigor, la conexión con lo digital no termina de explicar el fenómeno, solo potencia un ángulo de lo que ha venido insistiendo en otros terrenos y desde tradiciones añejas y diversas.

Los expertos han señalado insistentemente que la virtualización hace mutar las mismas ideas de realidad y subjetividad; el cine no puede dejar de sufrir una metamorfosis equivalente. Si hace poco más de un siglo abrió paso a otra forma de imaginar y de soñar —por ejemplo, ¿cómo soñaba alguien antes del cine, cuando no podía decir que su sueño “era como una película”?—, seguramente distinto— ahora vivimos una transición mucho más rotunda, aunque menos sismica que otras anteriores.

Desde comienzos de esta década algunos investigadores (Thomas Elsaesser, Lev Manovich, entre otros) han insistido en las similitudes entre el actual estado del cine y el de los tiempos de su primera década. La actual dispersión de formas de lo audiovisual, las ofertas en igualdad de condiciones de filmes organizados bajo la forma de relatos o fundados en la promesa de distracciones espectaculares que Tom Gunning denominó *cine de atracciones*, sumado a los cambiantes entornos de recepción y la redefinición permanente de medios, discursos y tecnologías, requirió ser pensada más allá de la aproximación predominante hasta los ochenta, basada en su consideración como textos audiovisuales. El trance es más complejo al advertir que estas imágenes posfotográficas no desplazan a

las anteriores, sino que se fusionan con ellas en intrincados procesos combinatorios (redefiniendo, de paso, los conceptos de plano, montaje y puesta en escena, entre otros), en una hibridación creciente. Una efervescencia como la de un siglo atrás, solo que más compleja, vertiginosa y diversificada.

“El desafío de la actual mutación es extremo. Dependerá de qué estrategias el cine lleve adelante para ofrecer algo diferente a lo que postulan esos simulacros hiperdiseñados que seguramente seguirán insistiendo como un presunto poscine, pero que en realidad consisten en una espectacular reversión hacia algunas formas del precine.”

Lo que ha hecho mutar al cine contemporáneo es algo que en los enfoques textuales era pensado como resto, pero que ante lo digital pasa al centro del debate: la experiencia, las materialidades, las formas de presencia o ausencia involucradas (de la imagen, de su objeto y del espectador). En síntesis, algo que implica una reconsideración radical de los fundamentos de un mundo puesto en escena y de la misma categoría del espectador cinematográfico. El desplazamiento conocido como “giro estético” en la teoría del cine reparó en estas cuestiones, aunque un poco tarde. No es la primera vez que la teoría opera con una suerte de retardo que parece serle constitutivo, lo que acaso sea más sa-

ludable que la vocación por la profecía que suele afectar, con los efectos con-sabidos, a astrólogos o economistas. Pero ya es clara la evidencia de que el espectador padece mutación simétrica a la del cine. Recurriendo a un feliz neologismo, Réjeau Dumouchel bautizó a este sujeto como *espectactor*. De ese modo, tecnologías de la imagen y sonido devienen tecnologías del cuerpo y el sujeto. Este *espectactor* opera de un modo desplazado respecto del tradicional espectador cinematográfico frente a un filme. En lugar de la inmersión diegética, se eleva lo que Roger Odin denominó *modo energético* (en oposición al *modo ficcional*, guiado por el seguimiento del relato, que solicitaban el cine clásico o incluso el moderno). Esta actitud —de acuerdo con Odin— consiste en un “vibrar al ritmo de las imágenes y sonidos”, experimentando la fragmentación y discontinuidad como elementos positivos, no de inconsistencia narrativa. Este *modo energético* requiere del desapego hacia el valor referencial de la imagen, y aun de la puesta entre paréntesis de sus efectos de realismo. Un cine como música, o más bien como *trip* multisensorial.

La imagen que implica a este sujeto es una que, aunque pueda ser apreciada como hiperrealista, es a la vez reconocida como artificio. Navegando más acá o más allá de la diégesis, por efectos de superficie, se plantea en el cine del presente (dando un nuevo sentido a aquel *cine de atracciones* de los primeros tiempos) una tendencia marcada a lo performativo. La conciencia de la simulación a través de la máquina cinematográfica conduce al espectador a otra articulación con lo dado a ver y oír (y esta, de seguro, a una conexión diferente entre filme y memoria, que aquí solo nos limitamos a mencionar). Así se percibe más el vínculo que une al espectador, aunque de ellos no esté ausente la dimensión narrativa, con filmes como *Matrix*, o más recientemente *Meteoro*, de los Wachowski, o incluso la panoplia icónica del último *Indiana Jones* de Steven Spielberg. Un cine que hace del espectador un sofisticado catador de imágenes cuya aceleración y excitación sensorial no siempre desdén la narración pero la subordina a una lógica de presencias tan plenas y depuradas como para romper los lazos con el mundo visible y audible, ofreciendo a cambio una hipervisibilidad que posee los rasgos de una realidad *intensificada* y *simplificada* que curiosamente se entronca con el deseo precinematográfico de una animación de las imágenes diseñadas. Es sintomática, en este contexto, la proliferación del mundo del cómic

en el repertorio del *mainstream* de las últimas dos décadas, sincrónica con ese cine hiperdiseñado que alisa la virtualización creciente en las pantallas. La ilusión de un cine sin cámara, o con ella como un generador de insumos luego modificables *ad infinitum*, parecía marcar el paso. Pero otra tendencia del cine digital comenzó a ofrecer un nada menor contrapeso a este cine destinado a una endogamia imaginaria, a partir —y a contrapelo de los diagnósticos de la anterior década— de lo que podríamos denominar como un *resurgimiento de la cámara*.

Miniaturización, mejoras en el registro y calidad de la imagen y creciente multiplicación entre mayor cantidad de usuarios mediante, el mundo de pantallas que supieron ver en los años ochenta Serge Daney o Gilles Deleuze cuenta hoy con otro mundo de cámaras, una red de ojos y contactos visuales innumerables que comenzó a perfilar un cine que ha crecido inusitadamente tanto en los planos de la ficción como del documental. En este último terreno las cámaras digitales han renovado las perspectivas del cine directo en experiencias refundadoras de la articulación del cine y el mundo (pensamos en las producciones de autores tan disímiles como Alain Cavalier, Naomi Kawase, Agnès Varda o Wang Bing, por citar un puñado de

nombres relevantes de distintas latitudes y generaciones). Pero también han potenciado cierta capacidad de captura propia de la ficción, multiplicando no el espectáculo audiovisual sino los intersticios que ese mundo de imágenes deja, en un tejido que apunta al cultivo de la mirada más allá de lo visible, y que incluso redobla el poder de este universo *entre-visto* que asoma a partir de lo digital. Este fenómeno va desde el virtuosismo de un Sokurov en *El arca rusa* o de un Lynch en *Inland Empire*, hasta los frenéticos rompecabezas —más allá de logros o polémicas— de un Brian de Palma en *Redacted*, o un George Romero en *El diario de los muertos*. Mucho más que de imágenes nuevas, se trata aquí de ojos reconfigurados y una cultura de redes cinematográficas, de la que solo estamos avizorando algunos inquietantes contornos.

El desafío de la actual mutación es extremo. Dependerá de qué estrategias el cine lleve adelante para ofrecer algo diferente a lo que postulan esos simulacros hiperdiseñados que seguramente seguirán insistiendo como un presunto poscine, pero que en realidad consisten en una espectacular reversión hacia algunas formas del precine. Aunque se filme con cámaras digitales, se procese en computadoras, circule por internet o se proyecte a partir de un disco duro, el

cine encuentra su vitalidad precisamente en la ambivalencia con que muestra y oculta, presenta y difiere, ofrece a un espectador y lo hace perseverar en el sostén de una falta. De no cultivar esa diferencia, el cine sería absorbido por un espectáculo totalizador orientado por una estética de asombro, dirigida al consumo tan voraz como distraído de golosinas audiovisuales. El ojo digital del cine hoy intenta sostener una mirada misteriosamente ligada con el mundo, que a lo largo de todo este tiempo, entre otras cosas, tuvo que ver con aquello que hemos llegado a ser. El trance es incierto: el cine que hoy más importa parece orientado a resistir y combatir las fuerzas cada día más poderosas de lo audiovisual globalizado, oferente de imágenes-mercancía que solo se representan a sí mismas y proponen un mundo a su semejanza. Y buena parte de sus filmes, aunque así los sigamos llamando, participan en el campo de lo digital. No pocas aventuras esperan a este cine empeñado en contradecir el impulso a una visión bajo control, ofrecida para la calculada excitación de sujetos programados. Acaso la misión de la última máquina sea la de conjurar, a fuerza de sostener la mirada y la escucha humanas, los fantasmas de una razón instrumental cuya manifestación predominante es hoy crecientemente audiovisual. ●



El arca rusa.



Inland Empire.



El diario de los muertos.