

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**



TESIS DOCTORAL

**El impacto de las tecnologías digitales en el cine y sus formas
de narración y expresión**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Cadmiel Castro de Souza Junior

Directora

María del Mar Marcos Molano

Madrid

© Cadmiel Castro de Souza Junior, 2022

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

El impacto de las tecnologías digitales en el cine y sus formas de narración y expresión

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Cadmiel Castro de Souza Junior

DIRECTORA

Maria del Mar Marcos Molano

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información



El impacto de las tecnologías digitales en el cine y sus formas de narración y
expresión

Cadmiel Castro de Souza Junior

Dirigido por la Dra. Maria del Mar Marcos Molano

Madrid, 2021

Dedico a todas las personas que me apoyaron durante este proceso. A mis padres que siempre me animaron a estudiar y seguir adelante. Para mis abuelos, mi gran ejemplo de perseverancia incluso en medio de la adversidad. A mis hermanos por ser mi cimiento en todas las etapas de mi vida. A mis amigos. Los que se convirtieron en la familia que tuve el placer de elegir.

A Universidad Complutense de Madrid, la mejor institución que pude elegir. Por todo el apoyo, la estructura y las puertas que se me abrieron.

A los docentes de esta institución, en especial al Profesor Gonzalez Requena y principalmente a mi tutora, Profesora Maria del Mar Marcos Molano. Tu ayuda ha sido fundamental, has estado presente incluso en los momentos más turbulentos. Estuviste motivándome y ayudándome hasta tus alcances lo permitían. Muchas gracias.

Índice

0. RESUMEN	07
1. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Objeto de estudio	17
1.1.1. Objetivos	17
1.1.2. Hipótesis	18
2. METODOLOGÍA	19
2.1 Estado de la cuestión y marco conceptual	20
2.2 Estructura de la investigación	24
3. EL SENTIDO DEL RELATO ESPECTATORIAL	26
3.1 Una relación ordinaria	27
3.2 El espectador y su referente	29
3.3 El papel del espectador	32
3.4 El lenguaje espectacular y el tú implícito	35
3.5 Las tipologías básicas de la estructura del relato.	45
3.6 La Estructura lineal	46
3.7 Estructura narrativa no lineal.	48
4. LA EVOLUCIÓN DEL FILM: HACIA UNA ESTÉTICA DIGITAL.	49
4.1 La interfaz como espacio mediador	51
4.2 El cine digital	54

4.3	La (re)modelación estético-narrativa del filme	57
4.4	La especificidad del medio	62
4.5	El aura del film: la paradoja del soporte en la era digital	64
4.6	Espontaneidad, flexibilidad, discreción y intimidad: formas y practicas del digital	69
4.7	Cámara-ordenador como co-creadora	73
5.	EL IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA	77
5.1	Deleuze y los régimens imagéticos-narrativos	77
5.2	La imagen-cristal como punto de partida hacia los nuevos régimens: la double vie de véronique	80
5.3	De la mirada cristalina hacia la virtual: muholland drive y su recursividad espejada.	83
5.4	La temporalidad narrativa en la contemporaneidad digital: la imagen cristalina y sus cronosignos	90
5.5	La narrativa virtualizada (en)sueño: capas del pasado	92
5.6	La narrativa (re)estructurada en cambios variables: puntas del presente	102
5.7	El cine de la fractura	113
5.8	El hypercine y su paradigma narrativo en la era digital	119
5.9	La narrativa estratificada en el espacio virtual-digital de inception	129
6.	NUEVAS PROPUESTAS ESTÉTICO-NARRATIVAS BAJO CONDICIONES DE DIGITALIDAD	137
6.1	La poética de la imagen y su expresión	138
6.2	Cine de las sensaciones expandidas como ruptura	138

6.3	La expansión inserta en lo digital	142
6.4	El cine de la interactividad y confluencia	145
6.5	El cine como lenguaje del procesamiento mental	148
6.6	El cine polifacético en vivo	150
7.	CONCLUSIONES	153
8.	BIBLIOGRAFÍA	160
9.	FILMOGRAFIA	177
10.	PÁGINAS WEB Y PORTALES	183

RESUMEN

Principalmente en los últimos 20 años, la predominancia de las tecnologías digitales en el cine ha suscitado numerosas clases de cuestionamientos, desde las de carácter productivo, hasta las de aspectos expresivos y narrativos. Esto es, partiendo de la propuesta de la presencia influyente que se configura recíproca entre los productos audiovisuales y las tecnologías empleadas en esa producción, es esencial proyectar fuentes que desarrollan la temática de que modo las tecnologías digitales están modificando el cine y sus maneras de expresar y narrar.

Sin desarrollar prerrogativas que puedan autolimitarse, el trabajo incide sobre los impactos narrativos y expresivos de las tecnologías digitales en el cine, es decir, cuales tipos de cambio y de modo dichas tecnologías pueden influenciar el arte cinematográfico tradicional.

En este sentido y de modo particular, consideramos que la aplicación de las tecnologías digitales como herramientas de producción y recepción de imágenes generan impactos expresivos-narrativos que pueden alterar características de dicho arte alrededor de sus herramientas creativas y de producción de imágenes.

Nuestra hipótesis esencial es la de que el uso de las tecnologías digitales en la producción de productos audiovisuales produce indubitablemente cambios en los aspectos narrativos y expresivos del cine hegemónico. O sea, ha una ruptura con los modos de producción anteriores y con sus pilares de representación y consumo de la imagen.

Las prácticas de usabilidad de las nuevas tecnologías en la producción de imágenes resignifican los modos tradicionales de se hacer cine, desarrollando nuevas potencialidades experimentales y estableciendo nuevos parámetros estético-narrativos. Es decir, basándose en una reformulación de códigos catalizadores de nuevos paradgmas, este producto audiovisual evolui a partir de lo que conocemos hoy como cine digital.

Modelos secuenciales que aún se basan la narrativa cinematográfica clásica - tanto en la lógica de la narración como en el modo de estructuración espacial – son ordenados a partir del punto de vista de un espectador fijo, una especie de testigo con conocimiento de causa. Esta narrativa espacializa el tiempo, es decir, define una forma específica de resignificar las subjetividades en lo que es experimentado. Por lo tanto, la noción de paralelismo y del simultaneo en las estrategias de narración, se debe justamente al modo de organización del tiempo en dichas narrativas.

Sin embargo, las nuevas estructuras provenientes y fomentadas por las NTD, son producto de un fenómeno donde el espacio es textualizado, es decir, hay una simultaneidad de múltiples formas con la finalidad de construir un universo que es consecuencia de un grado primario de ruptura

Esa ruptura, entendida como (re)adaptación, es representada también por la (re)apropiación y la (re)ordenamiento de múltiples sucesos en el tiempo-espacio, que enlazándose, crean un discurso vinculado a los impactos relativos a los aspectos productivos y de recepción, compuestos por varias temporalidades; como el tiempo ficcional. Es decir, la forma de disposición de ese mismo tiempo diegético a partir del relato visualizando elementos de elipsis, rupturas cronológicas y linealización utilizados para desarrollar el tema; y por el tiempo de referencia “real”, contextualizado en la timeline histórica.

Las representaciones (si es que podemos seguir llamándolas así) se han convertido en el producto de la interacción entre la máquina y el usuario, y su función primordial es el desarrollo audiovisual como producto de este intercambio de intereses. Las nuevas tecnologías digitales cambian y desarrollan constantemente nuevos parámetros para adaptarse a un diálogo que se hace definitivo.

En el transcurso de este diálogo, los parámetros de las herramientas técnicas varían para

amoldarse a los requisitos de los usuarios, de manera que también cambian las pautas cognitivas, epistemológicas en las que éstos se mueven.

Se dirige, así, hacia una nueva concepción de parámetros en cuyo espacio se desarrollan los intercambios entre los contenidos del texto (enunciado) y el ejercicio comunicativo- narrativo (enunciación). La virtualización de la cámara es una evidencia que, abstraída de su temporal limitación – el cuerpo físico de un aparato dirigido hacia la realidad física -, se convierte en una interfaz para todo tipo de información narrativa (relato) en el espacio multidimensional.

Por lo tanto, investigando las claves históricas, conceptuales y las practicas modernas y contemporáneas, podemos inferir que el cerne de las cuestiones presentadas no se basa en una revolución ya completa. Es decir, mismo con todos los avances de los cuales somos testigos, aún no se ha establecido un nuevo orden (concepto distintivo de revolución), sino un concepto desplegado durante el proceso y que llamamos de “expansión evolutiva”.

Aún que habiten el mismo universo, la accesibilidad a las herramientas tecnológicas y sus impactos en la producción, tienen características distintas de los impactos de las nuevas experimentaciones estéticas; el universo de esas ultimas contiene rupturas narrativas que son distintas en términos de establecimiento de nuevos parámetros en comparación con la narratología tradicional.

Es decir, hay rupturas más radicales en puntos específicos y evolución en otros; los niveles de cambios varían de acuerdo con el tipo de producto final.

Esta expansión evolutiva no se da de manera homogénea, sino bien heterogénea, es un fenómeno observable pero no clasificado, porque los conceptos tradicionales ya no pueden dar cuenta de una quimera polifacética, con múltiples y distintos intereses que se desarrollan libres y aparentemente sin restricciones formales. Fenómeno que incluso esta cambiando la fase de los estudios mediáticos y cinematográficos, para que se puedan dar cuenta del todo y sus partes.

En este contexto, las formas digitales en el cine son el producto de cambios que son evolutivos más que revolucionarios, transformaciones de prácticas existentes en lugar de “sin precedentes”, una sucesión de hibridaciones en lugar de una gran ruptura. La interacción de lo digital y lo analógico se produce en una continuidad auto variable. Así que debemos comprender el momento presente aún como de transición, no

completamente integrado y destartalado, donde las formas viejas y nuevas “chocan” mientras luchan por una posición y relevancia, modificando sus funciones y estatus. Los nuevos medios basados en las tecnologías digitales funcionan remodelando los medios más antiguos - en el caso del cine - tanto en forma como en contenido y, por lo tanto, son hibridaciones que conllevan una evolución de las formas existentes.

Así, el trabajo también profundiza y amplía el concepto en el cual las tecnologías digitales han llevado a la evolución de nuevas formas de cine y prácticas estéticas.

Por un lado, lo entiende como el producto de las dos historias interconectadas de las tecnologías informáticas y de los medios de producción tradicionales/analógicos.

O sea, demuestra que la lógica de reemplazo, característica de la película analógica, ha dado paso a la lógica de adición y coexistencia, donde los datos son infinitamente mutables, seleccionando y recombinando elementos de las opciones existentes, proporcionando una arena más ampliada donde la estructuración espacio-temporal del sistema analógico sido reemplazada por el morph o compuesto digital, donde los elementos no se yuxtaponen sino que se mezclan, borrando los límites e estableciendo otros allá de los primeros planos.

Y por otro, que este fenómeno evolutivo trae consigo nuevas propuestas narrativas y expresivas derivadas de esta mutabilidad, extraordinarias posibilidades para que los cineastas generen, organicen, manipulen y distribuyan imágenes, desafiando la coherencia del tiempo, la espacialidad y la causalidad del paradigma dominante, a partir de narrativas entrelazadas y fragmentadas, la circularidad espacio-temporal en narrativas episódicas, diálogos multilingües, multiculturales. Personajes, numerosos lugares de actuación y nuevos tipos de influencias.

ABSTRACT

Mainly in the last 20 years, the predominance of digital technologies in cinema has raised many kinds of questions, from those of a productive nature, to those of expressive and narrative aspects. That is, starting from the proposal of the influential presence that is configured reciprocally between audiovisual products and the technologies used in that production, it is essential to project sources that develop the theme of how digital technologies are modifying cinema and its ways of expressing and narrate.

Without developing or prerogatives that can be limited, the work focuses on the narrative and expressive impacts of digital technologies in cinema, that is, what types of change and how these technologies can influence traditional cinematographic art. In this sense and in a particular way, we consider that the application of digital technologies as tools for the production and reception of images generate expressive-narrative impacts in the cinema from their tools of creation and production of images based on technology. Our essential hypothesis is that the use of digital technologies in the production of audiovisual products undoubtedly produces changes in the narrative and expressive aspects of hegemonic cinema. In other words, there is a break with the previous modes of production and with its pillars of image representation and consumption.

The usability practices of the new technologies in the production of images resignify the traditional ways of making cinema, developing new experimental potentialities and establishing new aesthetic-narrative parameters. In other words, based on a reformulation of codes that catalyze new paradigms, this audiovisual product evolved from what we know today as digital cinema.

Models that are still based on the classic cinematographic narrative, which is by nature sequential and both the logic of the narrative and the construction of space, are organized according to the point of view of a particular and reliable observer, a kind of witness with knowledge. of cause. This narrative is organized around a spatialization of time, that is, a subjective way of reconstructing experiences and experimentations. This way of organizing time introduces the concept of simultaneity in narrative strategies.

However, the narrative developed by the new digital technologies is the result of what we could call a textualization of space, that is, the simultaneous existence of various forms for the constitution of a universe that is the result of, say, a first level of breaking off.

This rupture, understood as (re) adaptation, is also represented by the (re) appropriation and (re) organization of a series of events in time-space, which are articulated among themselves and endow the discourse with a new complexity, what is reflected both at the time of production and reception, and which are made up of the fictional time, the diegetic, made up of explicit marks that date the story by its duration; by the

organization of diegetic time through the story (there we can visualize linearization options, ellipsis, chronological breaks, etc); by the time of the narration, which is the one used to generate the story; and by the “real” reference time, contextualized in the historical timeline.

Representations (if we can continue to call them that) have become the product of the interaction between the machine and the user, and their primary function is audiovisual development as a product of this exchange of interests. New digital technologies constantly evolve their parameters to adapt to a dialogue that becomes definitive.

In the course of this dialogue, the parameters of the technical tools vary to conform to the requirements of the users, in such a way that the cognitive and epistemological patterns in which they move also change.

Thus, it is directed towards a new conception of parameters in which space the exchanges between the contents of the text (statement) and the communicative-narrative exercise (enunciation) take place. The virtualization of the camera is an evidence that, abstracted from its temporary limitation - the physical body of a device directed towards physical reality -, it becomes an interface for all kinds of narrative information (story) in multidimensional space.

Therefore, investigating the historical, conceptual keys and modern and contemporary practices, we can infer that the cerne of the questions presented is not based on an already complete revolution. That is to say, even with all the advances we still cannot speak of an establishment of a new order (which is one of the characteristics of revolutions), but rather of a concept developed throughout the research and that we call "evolutionary expansion".

The accessibility to technological tools and their impacts on production have different characteristics from the impacts of new aesthetic experiments; the universe of what happens in narrative breaks are even more different in terms of establishing new parameters outside of traditional narratology.

That is, there are breaks in specific points and evolution in others; the levels of changes in the aspects of how it is done, when it is done, the way it is done and what it is done, is not the same.

Evolutionary expansion does not occur in a homogeneous way, but rather heterogeneously, it is an observable but not classified phenomenon, because traditional

concepts can no longer account for a multifaceted chimera, with multiple and different interests that develop freely and apparently without formal restrictions . A phenomenon that is even changing the phase of media and film studies, so that they can realize the whole and its parts.

Digital forms are the product of changes that are evolutionary rather than revolutionary, transformations of existing practices rather than "unprecedented", a succession of hybrids rather than a great rupture. The interaction of the digital and the analog occurs in a self-variable continuity. We must understand the present moment as still not fully integrated and ramshackle transition, where old and new forms "collide" as they fight for position and relevance.

Their functions and status are modified with the introduction of new technologies. The new media work by reshaping the older media (in the cinema) both in form and content and, therefore, are hybridizations that involve an evolution of existing forms.

Thus, the work also deepens and broadens the concept in which digital technologies have led to the evolution of new forms of cinema and aesthetic practices.

On the one hand, he understands it as the product of the two interconnected histories of computer technologies and traditional / analog means of production. In other words, it demonstrates that analog film's logic of replacement has given way to the logic of addition and cohabitation, where the data is infinitely mutable, selecting and recombining elements of the existing options, providing a wider space where the Analog film's characteristic manipulation of space and time through montage and cutting has been replaced by morph or digital composite, where elements are not juxtaposed but mixed, and boundaries are erased rather than put first flat.

And on the other, that this evolutionary phenomenon brings with it new narrative and expressive proposals derived from this mutability, extraordinary possibilities for filmmakers to generate, organize, manipulate and distribute images, challenging the coherence of time, space and the causality of classical cinema through the use of interlocking narratives, in episodic storylines with various points of view and multilingual, multicultural discussions, the fragmentation and circularity of time and space have great importance, with characters and numerous venues and new kinds of influences.

1. INTRODUCCIÓN

Según Manovich (2001), el desafío que los medios digitales plantean al cine no se concentra apenas en los aspectos narrativos. En realidad, los medios digitales redefinen la verdadera identidad del cine en sus varios aspectos. Debemos entender que la aplicación de las herramientas o tecnologías digitales al cine originan un proceso presente en todas las etapas de construcción recomblando elementos y códigos tecno-artísticos, cuyo producto final es lo que llamamos de cine digital. Y justamente uno de los pilares de esta evolución se basa en la tentativa del cine clásico por subsistir. El cine basado en el modo de representación institucional debe sus avances y progreso, en gran medida, a la contribución que el cine digital viene aportando tanto en los aspectos comerciales cuanto en el lenguaje. Así las tecnologías digitales han llevado a la evolución de nuevas formas de cine y prácticas estéticas.

Pero Manovich(2001) afirma al mismo tiempo, que los medios digitales modifican la identidad o esencia del cine tradicional en el sentido que el discurso cinematográfico sufre alteraciones y efectos en términos narrativos. Y como hemos dicho anteriormente, más allá del aspecto narrativo, los impactos (inmediatos o no) de las nuevas tecnologías digitales también ocurren en materialidades estéticas, expresivas y también económicas. En los aspectos estético y expresivo, afirma que la redefinición de la imagen cinematográfica en la era digital se define como un complemento tanto de preservaciones del pasado filmico como de modificaciones del presente digital.

Por otro lado, el trabajo de Deleuze sobre la teoría cinematográfica ha demostrado que se requiere un estudio preciso de las mejoras tecnológicas para lograr una comprensión profundo de las diferentes formas de articular el espacio narrativo desde el comienzo del arte cinematográfico hasta el desarrollo de la narrativa audiovisual. El desarrollo tecnológico influyó directamente en el espacio narrativo, especialmente a través del montaje, que representa, según Deleuze, “la visión pura de un ojo humano” (DELEUZE 2005), y proporcionó a la tecnología cinematográfica su status de arte autónomo.

Es decir, latecnología como prótesis del cuerpo humano, permite una mejor percepción

de los elementos y fenómenos de la naturaleza. Los medios visuales, como dispositivos tecnológicos, son instrumentos que median la relación entre los sujetos y sus elementos objetivos. Así, en su estado más avanzado, uno puede suponer que pueden desarrollar un tipo de conciencia o inteligencia. En las narraciones filmicas, este fenómeno se puede ver cuando la cámara adquiere libertad casi total de movimiento.

Según Deleuze (2005), la cámara, cuando elige y muestra la mirada de los sujetos que actúan en el espacio diegético, en realidad enseña su propia mirada, una visión en la cual la mirada del personaje es transformada y luego reflejada. Por consiguiente, el espectador no está delante de características de subjetividad u objetividad de la imagen; en realidad el espectador se ubica en una “correlación entre una percepción de la imagen y una conciencia de la cámara que se transforma” (DELEUZE 2005).

Sin embargo, Deleuze ultrapasa el planteamiento de la cámara (y su conciencia) que presenta Vertov en su obra. De hecho, contrariamente a la opinión de Vertov, argumenta que la cinematografía no representa el ojo humano mejorado, sino el punto de vista humano mediado por la edición. Para Duarte (2014) esta afirmación “cambia radicalmente la comprensión de las máquinas como simples prótesis del cuerpo humano”. (p.56)

Si creemos en los elementos tecnológicos como extensiones de nuestro cuerpo, debemos aceptar el hecho de que estas prótesis están destinadas a mejorar nuestra vista, en el caso de los medios visuales, y, en consecuencia, permiten una representación objetiva de los objetos y fenómenos. Sin embargo, si uno acepta el hecho de que la tecnología modifica profundamente la relación entre objeto y sujeto, estableciendo un tipo de relación en la cual el hombre está alienado, entonces está reconociendo un tipo de independencia de la máquina, un tipo de conciencia. Así, Deleuze reconoce que la tecnología representa una manera de mejorar los sentidos humanos. Sin embargo, la tecnología cinematográfica adquiere su conciencia a través de la edición. Por lo tanto, siguiendo este marco, podemos suponer que las cámaras cinematográficas expresan su propia “inteligencia” al imponer una relación particular entre los espacios narrativos en ausencia y los espacios narrativos en presencia.

Por lo tanto, lejos de ignorar una situación controvertida, la cual se debate entre el fin de la esencia del cine y, contrariamente, el positivo avance de este por medio de las nuevas tecnologías digitales, este trabajo tiene como principal objetivo analizar, en el

contexto actual, hasta qué punto hay un cambio en la narrativa por el impacto de las NTD y las herramientas derivadas de las mismas. Para este propósito, ampliamos la hipótesis inicial, en continuación al trabajo anterior (DEA), referente a la influencia de dichas tecnologías en el terreno cinematográfico y cómo han actuado decisivamente en trasmutaciones estructurales. Podemos definir el estado actual del cine como un estado de (re)evolución 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 el mundo, y de establecer parámetros para su representación.

El aporte original del trabajo, por medio del análisis y fundamentación de las teorías de distintos teóricos, filósofos y experiencias de directores, busca encontrar un equilibrio entre las posturas aparentemente opuestas de la inserción, así como del desarrollo de las NTD en el cine y su subyacente consecuencia a nivel de las imágenes. Actualmente, el dispositivo cinematográfico atraviesa por una especie de crisis de representación visual que generan cambios que se constituyen en un nuevo paradigma en el que existen, todavía, procesos, elementos no completamente comprendidos.

De ahí, la importancia y relevancia de esta investigación para el debate que ahora mismo se hace en diversos niveles y tipos de recortes, describiendo, analizando y aportando, tenemos más preguntas que inferencias absolutas, conceptos que van ciertamente a dar una contribución a la temática de las nuevas tecnologías y sus impactos en la forma que las imágenes son narradas, representadas y consumidas en el espectro de la contemporaneidad.

1.1 Objeto de estudio

La presente investigación tiene como objeto el cine y las relaciones entre el mismo y las nuevas tecnologías digitales de la comunicación audiovisual aplicadas a su diseño estético-narrativo y expresivo.

1.1.1 Objetivos

Los objetivos primordiales de ese trabajo investigativo se basan en la verificación de los impactos de las nuevas tecnologías digitales en el cine, sus modos de narración y expresión y sus signos de representación.

De manera específica, en el presente trabajo intentaremos analizar nuestro objeto de estudio en virtud de los siguientes objetivos de investigación:

- Cómo las nuevas tecnologías digitales aplicadas a la producción de imágenes, en especial el cine digital y sus herramientas, pueden desarrollar nuevas propuestas expresivas y narrativas.
- Observar cómo estos cambios también afectan al sentido espectral del cine, creando también nuevos signos de recepción.

1.1.2 Hipótesis

Cuando hablamos de un trayecto investigativo, se hace necesario determinar y delimitar la problemática esencial. Es decir, el punto principal incide sobre el hecho de determinar el recorte y, al mismo tiempo, la manera de formular la cuestión (o cuestiones) adecuadas que nos conduzcan hacia planteamientos y quizás respuestas adecuadas. Sin embargo, en la mayoría de las veces solo en el desarrollo de la investigación es posible confirmar, o no, el planteamiento inicialmente propuesto.

En este sentido y de modo particular, consideramos, y ésta constituirá nuestra hipótesis de trabajo, que la aplicación de las tecnologías digitales como herramientas de producción y recepción de imágenes, generan impactos significativos a las formas de expresión y narración del cine.

2. METODOLOGÍA

A fin de hacer una investigación sobre las tecnologías digitales y sus diversas influencias en el cine, fue necesario establecer algunas herramientas específicas para el abordaje. Cuando delimitamos el objeto de estudio, hemos decidido hacer una recopilación del tema, profundizando, analizando y enunciando fuentes bibliográficas derivadas de la teoría del cine, su historia, además de la narratología y la tecnología audiovisual. proporcionan a la investigación.

Para realizar la tarea, hemos propuesto una retrospectiva comparativa a través del método lógico-inductivo, elaborando una hipótesis y sus variables recorriendo el camino que condujera hacia al objetivo final. O sea, demostrar los impactos de las nuevas tecnologías digitales en el cine en sus aspectos estéticos y narrativos, y, de qué manera ese fenómeno ocurre.

Fue un recorrido donde están insertos la capacidad de reconocer y comprender. Es decir, la aptitud de identificar lo que está pasando en la pantalla y la capacidad de insertar lo que sucede en la pantalla con signos delimitados e identificables, con el mundo al mismo tiempo representándose a si mismo y siendo representado. Y por qué ha sido representado así. Por lo tanto, ha sido un análisis basado en los aspectos descriptivos y interpretativos.

Teniendo en cuenta los objetivos establecidos, así como la metodología aplicada, partimos de la necesidad de resolver la principal cuestión para esta investigación:

¿Qué cambios (narrativos y/u expresivos) son desarrollados y perceptibles en el cine a partir de la asimilación de las nuevas tecnologías digitales?

La contestación de esta pregunta condujo a explicación de una parcela significativa del tema al que hacemos referencia, al mismo tiempo que también sirvió para la elaboración de algunas conclusiones que explican algún fenómeno no previsto. En este punto, hicimos un análisis retórico de conexión identificando huellas indiciales de la imagen digital en producciones audiovisuales para hacer analogías que puedan no solamente distinguir nuevas propuestas en comparación al cine clásico, así como las características de un paradigma creador de un nuevo concepto de imagen.

2.1 Estado de la cuestión y marco conceptual

El desarrollo de las tecnologías digitales ha tenido un impacto significativo en los estudios sobre cine que está experimentando una crisis de legitimación en la que sus fundamentos históricos, teóricos, metodológicos y ontológicos han sido cuestionados. La base física de la película, que está compartida con la fotografía, el efecto de la luz al golpear y alterar una tira de papel tratado químicamente que crea una conexión física e indexada al mundo (la huella del instante particular en el tiempo que se ha capturado), ahora ha sido seccionado mediante transposiciones digitales en números algorítmicos. La desaparición de las cualidades supuestamente específicas de la película como medio, el realismo de la imagen y la reproducción mecánica de la cámara, ha llevado a pronunciamientos generalizados sobre la “muerte del cine”. Pues, si el cine era la forma cultural dominante del siglo XX, el XXI pertenecerá a los “nuevos medios”. (MANOVICH, 2001)

Como consecuencia, tanto los académicos como los profesionales argumentan que estamos viviendo ahora en una era de “post-cine”, o lo que Richard Grusin (2007) ha identificado más útilmente como un “cine de interacciones”, en el que la película se convierte en una forma distribuida, que circula de diversas formas en una variedad de medios diferentes, y donde el ritual social y cultural distintivo de ver una película proyectada teatralmente está en proceso de ser reemplazado por un continuo difuso en el que el espectador o usuario interactúa con un artefacto digital en varios lugares y con una pluralidad de formas. Como sostiene Grusin (2007), el film, en el momento actual, al igual que otros medios, ya no es singular y separado, sino que sólo existe en relación con otros medios.

Principalmente en los últimos 10 años el desarrollo de las tecnologías digitales tuvo un crecimiento exponencial. Cámaras, proyectores, formatos, programas y aplicaciones ya creadas para las plataformas digitales ya son parte permanente del 100% de las producciones. Mismo que algunos directores importantes aún utilicen película sensible para captación, luego habrán que hacer un “transfer” para un archivo digital y entonces empezar la edición y posproducción. Y no solo la industria mainstream se ha rendido a las herramientas digitales, sino que el cine independiente, incluso por razones económicas. Sea en Europa Eua, Asia o América Latina, las tecnologías digitales están presente y continúan desarrollándose en función de una

evolución imparables que influyen toda la cadena de producción, así como las formas narrativas y expresivas de un medio multifacético y múltiple. Creando un nuevo universo de posibilidades creativas, las herramientas derivadas de las tecnologías digitales se aplican en función de un metamedio, que crea nuevas articulaciones y interfaces para allá del simple acto de narrar, que condicionan la creación en los más diferentes aspectos. Para Darley (2002), el “cine digital”, está inserto en la “cultura visual digital” que

“Reelabora lo que conocemos como cine analógico e utiliza las “técnicas digitales, que han alcanzado un grado de evolución en el que están a punto de sustituir eficazmente a las anteriores tecnologías mecánicas (analógicas) como método predominante de producir imágenes en movimiento. Toda una industria de carácter paulatinamente multinacional, de productores de equipos y de programas informáticos, junto con multitud de empresas especializadas en animación por ordenador en efectos especiales digitales, en trabajo de posproducción digital, ha seguido el curso de esa evolución” (DARLEY, 2002, p. 46).

A partir de un análisis en mayor profundidad, es posible percibir en las producciones de los últimos años, algunos rasgos o vestigios de cambios en las formas de narración y estilización de las películas. Cambios que, inicialmente supondrían el uso de algunos signos característicos del lenguaje fílmico en el ciclo preclásico como dice Requena (2006), en una recursividad que conduciría justamente al cine hecho en la contemporaneidad, encajado en la complejidad postmoderna.

Así, autores como Casetti (1994), afirman que al mismo tiempo podríamos añadir el extraño efecto que experimenta este mismo tipo de espectador del film digital, ante el cual permanece en el límite del concepto de suspensión de la incredulidad, o sea, estupefacto ante la fuerza persuasiva de una imagen que sabe que no puede alcanzar más allá de estar producida y creada según los nuevos estándares de la tecnología digital. Así, Manovich (2001) sostiene que al perder su conexión indexada con el mundo material y convertirse en arte electrónico, el cine ahora se entiende mejor como un medio expresivo y gráfico, como un subgénero de la pintura o “un caso particular de animación que usa vivo” (Manovich, 2001, p.295); imágenes de acción como uno de sus muchos elementos” (Manovich, 2001p.302). La “lógica de reemplazo”,

característica de la película analógica, ha dado paso a la “lógica de adición y coexistencia” (Manovich, 2001, p.325), y “donde los datos son infinitamente mutables, seleccionando y recombinando elementos de los menús existentes, proporcionando un espacio navegable para el usuario” (Manovich, 2001,p.287).

No obstante, hay que destacar algunos puntos en ese contexto. Estamos delante de una avanzada transformación en la tipología de los aspectos narrativos y espectaculares; la respuesta a las cuestiones sobre la interactividad que la difusión de los videojuegos, las interfaces multimediáticas y, sobre todo Internet, plantearon se refiere a la eventual integración de nuevas categorías de producción y consumo de imágenes en movimiento. En su “Fractal Narrative” Duarte (2014), ha inferido sobre esta evolución del cine ante la incorporación de tecnologías que afectan todos sus aspectos y abre puertas para posibilidades aún no descubiertas.

Al incorporar esos elementos creados solamente por la tecnología digital, como los fractales y la geometría no euclidiana, Duarte plantea el hecho de que ya ocurre un cambio “esencial” en el modelo de la representación como conocemos hasta ahora, reanudando y adaptando al nuevo escenario, conceptos como lo de “cronosignos” (DELEUZE, 1986), y utilizando otros que ya han sido generados en el origen de la cuestión, como el de “hipercine” (LIPOVETSKY, 2009) y Buckland (2014).

Sin embargo, con la difusión masiva y acelerada de las nuevas tecnologías digitales tenemos la posibilidad establecer nuevos parámetros de debates en ese contexto transitorio por el cual cine atraviesa. Uno de los caminos elegidos fue acceder al pensamiento de Deleuze (2005) en sus proyectos sobre el cine, donde lleva a cabo conceptos destacables para reflexionar el estatuto narrativo y imagético del film y sus cambios a lo largo del tiempo cronológico y del tiempo intrínseco al propio cine.

En el primero se encuentra la génesis de lo que será específicamente el segundo, pues en él, el cine se encuentra todavía delimitado a la estructura narrativa que obedece a un esquema sensorio-motor, (DELEUZE 2005) pero apenas como una imagen indirecta del propio tiempo. El otro surge creando una ruptura con la narración clásica y con el esquema sensorio-motor, logrando proyectar una imagen directa del tiempo. Al reanudar el concepto dentro del tiempo de la imagen, Deleuze defiende que hay un estatuto diferente que surge como nuevo paradigma. Para el autor, el pensamiento en el cine moderno consiste fundamentalmente en una ruptura con el esquema senso-

motor, resultando en temporalidades indistinguibles, eventos desconectados unos de otros, personajes que vagan y vacilan, indeterminado entre o modelo de la narrativa y la instancia del personaje. Este es un concepto clave para comprendernos las nuevas propuestas para el relato, por lo tanto, hablaremos y haremos énfasis sobre los nuevos regímenes imagéticos-narrativos y sus despliegues como, por ejemplo: el fractal film/cine de la fractura, el hipercine y su paradigma en la era digital, la narración estratificada en el espacio diegético/digital y las propuestas del cine experimental con plataformas y sistemas narrativos híbridos.

El giro conceptual que conlleva una concepción de estas características ha encendido un debate entre dos posturas aparentemente irreconciliables, que reproducen nítidamente los dos extremos de la dialéctica inherente al sistema que Eco (1995) describiera: a un lado, el enfoque que Robbins (1995) ha definido como “tecnofetichista”, un nuevo cine omnipotente a partir de sus “ilimitadas posibilidades”, en las cuales la tecnología digital desafía un sistema representacional que se encuentra paralizado y obsoleto, como en Geoff King (2000), Jens Jockenhovel (2010), Ray Zone (2007) y Lev Manovich (2006); y, al otro, una actitud de pesimismo y con “prejuicios” de signo puramente cultural por parte de aquellos que dan el certificado del deceso del cine, cuya esencia estaría asociada a una concepción clásica/tradicional de la narrativa, así como una substitución por una fantasmagoría, la cual probarían un gusto por la simulación y lo virtual, como afirma Thierry Lenain (2003).

Por lo tanto, el “cine digital” (MANOVICH, 2006) está representado a través de una secuencia de fenómenos típicos de un contexto de transición, determinadas por la heterogeneidad y la heterodoxia de múltiples propuestas narrativas, (como dicho anteriormente), y también por el aspecto tecnológico, lo que produce un establecimiento irreversible de nuevas estructuras.

2.2 Estructura de la investigación

Dada la metodología, los objetivos y objeto de estudio y, analizado el estado del debate en la actualidad, consideramos dividir la investigación para su exposición en los siguientes capítulos:

El primero introduce cuestiones primordiales, presentando aspectos originales del trabajo por medio del análisis y fundamentación de las teorías de distintos teóricos, filósofos y experiencias de directores, buscando encontrar un equilibrio entre las posturas aparentemente opuestas de la inserción, así como el desarrollo de las tecnologías digitales, su relación con el cine y su subyacente consecuencia a nivel de la representación.

En el segundo se establece la metodología del trabajo con el objetivo hacer un análisis retórico de conexión a través de la identificación de huellas indiciales de la imagen digital en producciones audiovisuales para hacer analogías que puedan no solamente distinguir nuevas concepciones del discurso cinematográfico, sino también el estatuto y características de las imágenes que las crean.

El tercer está relacionado con la importancia del espectador para el estudio del impacto de la tecnología digital al discurso del cine. Además de hacer una descripción general de las principales teorías que contemplan al espectador como objeto central, añadimos un análisis del espectador en la película “Ciudad de Dios” (MEIRELLES, 2002), bajo los conceptos desarrollados por Casetti en torno al espectador cinematográfico y sobre la base de las estrategias activadas por el film.

Sin determinar inferencias limitadoras, el cuarto capítulo hace una toma general, insertando los aspectos básicos de la elaboración espacio-temporal de la imagen cinematográfica. Al mismo tiempo, desarrollamos un análisis de algunos aspectos de la evolución del cine proporcionada por las nuevas tecnologías digitales y su importancia para el despliegue de una estética basadas en dichas tecnologías. Investigando aspectos puramente conceptuales, como la remodelación estético-narrativa del film, las especificidades de conceptos como la interfaz y el cine digital. Y también aspectos pertinentes las prácticas proporcionadas por las nuevas tecnologías basadas en experiencias de criadores y directores.

En el quinto capítulo destacamos los impactos en el ámbito de la narrativa, utilizando la teoría descrita por Deleuze, primero contextualizando conceptos esenciales de imagen-movimiento e imagen-tiempo, para después, ofrecer una contribución original al trabajo, analizando la imagen-cristal contextualizada en la película *La doble vida de Veronique* (1991) como punto de partida hacia nuevos regímenes de la imagen, como el cine de la fractura y las narrativas estratificadas en *Inception* (2010), así como otros regímenes vinculados a los impactos de las tecnologías digitales.

En el sexto y último capítulo, enseñamos, conceptualizamos y contextualizamos ejemplos de nuevas propuestas estético-narrativas bajo condiciones de digitalidad, desarrollando conceptos de nuevas poéticas de la imagen y sus modos de expresión: el cine polifacético, las nuevas propuestas del live cinema, el cine expandido e incluso los límites de la interactividad.

3. El sentido del relato espectacular

El desarrollo de imágenes nunca es completamente ingenuo. En todos los tipos de culturas, la gran mayoría de las imágenes se realizan con un propósito específico.

En realidad, uno de los fundamentos de la imagería proviene de asociar la imagen con el ámbito simbólico para mediar entre el espectador y el mundo real.

Partiendo de la premisa de que las imágenes siempre tienen un propósito específico, Aumont (1995) dotó a las imágenes de tres funciones diferentes. Inicialmente, se utilizaron como símbolos, principalmente como símbolos religiosos, que permitían el acceso al ámbito sagrado. En las funciones cognitivas, las imágenes aportan información sobre el universo para que este sea reconocido.

Finalmente está la función estética, que está directamente relacionada con nuestra investigación, y cuyo propósito es proporcionar una sensación específica a la audiencia. Aparentemente, algunos fenómenos conocidos y otros menos conocidos explican la "inversión" de las audiencias y sus imágenes.

Durante mucho tiempo, el cine clásico ha llevado a la audiencia a oscilar entre los elementos expresados en la narrativa clásica, y ha intentado formalizar una serie de efectos planificados previamente que muestran esencialmente lo mismo en modelos y configuraciones aparentemente originales, por ejemplo, de la conclusión. Desde el punto de vista, algunos enredos fatalistas recurren a la estructura narrativa. Podría ser el (re)inicio del ciclo vital de la comedia musical en *Cantando bajo la lluvia* (1952); la redención o el precio final de un héroe solitario en *Shane* (1953) el western clásico; la ironía trágica de la historia de gánsteres en *Goodfellas* (1990); Así, el espectador testimonia el hecho mirando hacia mirada una arena física demarcada, desarrollando articulaciones que se pasan en el límite fronterizo de la imaginación — visiones de la cámara— y de los aspectos simbólicos — que desarrollan las identificaciones dentro de la diégesis —, ocupando las lagunas de significado dejados por el modelo basado en el MRI.

Es decir, el espectador comparte una relación específica con sus propias palabras a través de la articulación de la relación imaginada de una imagen a la siguiente. Gracias a él, los espectadores pueden buscar y encontrar significado entre las tomas.

Desde un punto de vista psíquico-antropológico, la audiencia también puede ser

representada de una manera única. Para Morin (2001), en los orígenes de la representación cinematográfica hay un mecanismo de proyección, un mecanismo de identificación que determina la posición y el rol de la audiencia, directamente derivado de la noción del cine como fusión, como integración psicológica en sus diversos aspectos de artefactos. “en la medida en que identificamos (espectadores) las imágenes de la pantalla con la vida real se ponen en movimiento las proyecciones-identificaciones propias de la vida real” (MORIN, 2001, p. 86). Es decir, en los orígenes de la representación cinematográfica hay un mecanismo de proyección, un mecanismo de identificación que determina la posición y el rol de la audiencia, directamente derivado de la noción del cine como fusión, como integración psicológica en sus diversos aspectos. “A partir de sus propias intenciones y de su afectividad personal, el espectador recupera la indiferencia palpable de la imagen desvelando las acciones de la misma” (MORIN, 2001, p. 57).

Es decir, en sentido opuesto a lo que se pueda imaginar, los aspectos subjetivo y objetivo no son , esencialmente antagónicos sino homólogos.

El concepto de proyección e de identificación surgen de la solidificación de la configuración circular de la historia y adquiere la apariencia de automatización en la forma en que opera para el público en general. Es decir, al combinarse entre sí, generan alusiones tanto reales como imaginarias. De hecho, este enfoque tiende a reconocer un rasgo esencial del cuento clásico, en el que se expresa como si fuera intangible, de modo que las situaciones de la vida real parecen presentarse como si el propio espectador las viviera.

3.1 Una relación ordinaria

En los orígenes del cine clásico, el concepto de lo que es verosímil no era un requisito, pero pasó a ser cuando el Modo de Representación Institucional (BURCH,1987) se tornó la base de la narrativa cinematográfica, que es la de generar un espacio habitable en el cual sea posible el viaje inmóvil del espectador con las mismas condiciones de fragmentación de los trozos fundamentales —secuencias, escenas, planos y fotogramas— visualizados a través de una continuidad.

Pero, independientemente de que tenga su referente inmediato en los códigos cinematográficos —la noción de código vista aquí como “Grupo de variables formalmente organizadas, donde los códigos se establecen de manera reiterada, entreviendo sencillamente los principios de formalización” (CASSETTI, 1996, p.73) —

así, ¿qué universo está representado cuando el espectador mira el rectángulo de la pantalla desde su lugar en su espacio espectadorial?

Sin duda,

“El espectador es consciente de la característica de la no realidad del film, pero el reconocimiento sólo se puede producir mediante el borrado enunciativo, propiciado por las rupturas efectuadas bajo la presencia misma de la enunciación. Dichas rupturas suponen una parada en el viaje imaginario del espectador, un proceso de extrañamiento u alejamiento, un ciclo retroalimentado que debe ser, por principio, ininterrumpido”. (TARÍN, 2006, p.15)

Aquí aparece un sentido más que está deliberadamente vinculado. Al ser incorporado “al modo de representación mediante la invisibilidad del montaje. El espectador es guiado y, al mismo tiempo, quiere y desea ser guiado por el trayecto efectivamente dibujado por el film a partir del momento en el que él mismo empieza ante su mirada”. (TARÍN, 2003, P.25)

A partir de ese punto, él, (espectador) emplea elementos del código anticipadamente planteados para dar libre camino al subjetivismo, permaneciendo lúcido para retornar al inicio sin cuestionamientos: “Todo análisis del espectador no puede sino iniciar desde el momento en el que el film toma literalmente consistencia: llenando de sí la pantalla, este rápidamente sube a la superficie, hacia aquellos ojos y aquellos oídos que está llamando para que recorran la imágenes y los sonidos.”(CASSETTI, 1996, p.177).

Sin embargo, queda obvio que el concepto de lo que puede ser representado para el espectador (por el relato), se establece a partir de la referencia del universo conocible, de manera inusual, dinamizando el entendimiento de la “realidad” y sus variables, identificándolas, comprendiéndolas y relacionándolas. Pero,

“Por otro lado, el proceso de reconocimiento se entiende como la capacidad interpretativa del espectador que permite dar continuidad y hacer suyo ese espacio no solo cinematográfico, sino también filmico, capacidad que se formó y se consolidó a lo largo de la experiencia cotidiana del espectador y por la reafirmación de los códigos visuales, gráficos, sonoros, sintácticos y tecnológicos de un lenguaje que se desarrolló justamente en paralelo a la cantidad de conocimiento implícito adquirido de ese mismo espectador que

ocupa una posición central en el aparato” (TARÍN, 2003, P.32)

Según Aumont (1993) se trata de “un sitio impar y centralizado; conquistado sin impulso, sin movimiento; individuo ubicuo, dotado de omnisciencia”. (p. 264-265)

Esas características describen al espectador como un oráculo, que, sin embargo, oculta la mediación de la cámara creadora del espacio diegético, dando la sensación de movimiento y de múltiples dimensionalidades. La imagen es originalmente llana y sin movimiento, establecida como una relación entre el sujeto y el otro. Esta analogía tiene como base los conceptos de identificación primaria y secundaria.

En el primer caso, el espectador se encuentra con el blanco rectangular, físicamente limitado, por el cual está aislado del mundo y que le constituye, en aquel instante, el único objeto digno de importancia.

Es decir, en las identificaciones primarias, el espectador cree que él es el protagonista, protegido desde su butaca-bunker, omnipotente y por supuesto invulnerable, es participante en el espectáculo tal como está concebido.

Sobre esta base, el espectador empieza a desarrollar identificaciones secundarias —la relación entre lo que es enseñado por la cámara y el espectador, personajes, sus funciones, apariencia, gustos o ideología en general, de apariencia inofensiva, que actúan, simultáneamente en su cosmovisión y las subjetividades, las cuales incluyen las ideas, la cultura, sus relaciones, en fin, acerca de su existencia. Por otro lado, y de cierta forma en sentido opuesto, el universo personificado que ojea el espectador nos hace reflexionar y elegir otros caminos específicos, y por supuesto, imprescindibles para este trabajo investigativo.

3.2 El espectador y su referente

Para algunas líneas teóricas, el cine es reflejo directo “de la realidad y para otros es una apariencia que lleva en sí misma una dura carga histórico-ideológica. Ciertamente, el principio del debate está situado en el medio de un abordaje histórico que, por un lado, ha presentado e impuesto el arte como mimesis y por otro, un concepto filosófico

- metafísico-fenomenológico - de la existencia de una realidad en sí misma” (TARÍN, 2003, P.38)

Pero ¿qué realidad? Sin adentrarnos mucho en lo estrictamente filosófico, la concepción renacentista (que se tradujo en el cine en cuanto arte narrativa) ha desarrollado durante el correr de los siglos, paradigmas estéticos con la finalidad de decidir sobre el concepto de arte y seleccionar lo que debemos ver y consumir ya en nuestros días como producto del capital y su influencia cultural.

Sin embargo, la idea de impresión de realidad de un determinado discurso va más allá; es necesario cuestionar no simplemente, como dice Tarín (2003) “la existencia de una realidad palpable, sino una realidad que también puede ser reproducida como resultado de un proceso de mediación —en este caso ya electrónico—, es decir, la obra de arte sería ya la representación de una representación, reflejo de un punto de vista, que en sí mismo ya supone una elección previamente establecida” (P.25)

Por lo tanto, su referente (el sujeto) tendría una experiencia de realidad totalmente mediada:

“Hay una confrontación realística entre la versión de un sujeto y la de un antisujeto, y una confrontación entre el plano pragmático y el cognoscitivo: el doble cara a cara permite al texto definir el campo de las opciones posibles y las soluciones preelegidas, sus compromisos y modos con los que quiere enfrentarse; en una palabra, los criterios a los que amoldarse y las soluciones para considerar como adecuadas. Se presenta como un juego de diferencias sobre varios tableros, como el efecto de un decir y de un escuchar; o de un mostrar y de un observar, como algo para construir paso a paso, como una cuidadosa puesta en escena” (CASSETTI, 1996 , p. 167).

Entonces, si nuestro alter ego —el espectador— es consciente de la realidad ambigua de lo que se presenta ante sus ojos, podemos afirmar al mismo tiempo que hay mecanismos de identificación que actúan de manera implícita, resultando en una aceptación o rechazo por parte de ese mismo espectador.

Ese universo que está referenciado es el universo del espectador que asimila las

experiencias cotidianas compartidas en la sala de exhibición. Independientemente estar frente a Star Trek(2016), Blade Runner (2017) o Matrix(2000), es decir, incluso si el

“reconocimiento de la realidad es aparentemente ninguno, el proceso de identificación irá adelante, porque ese es su mundo real, con toda la conexión diegética vinculada a él a través del borrado enunciativo. Aceptada esa premisa sobre la necesidad de un determinado grado de representación a través de la narración y complementada con la idea de que la realidad es una construcción, que a su vez supone el ejercicio de la capacidad de elección, las nuevas tecnologías aplicadas a la producción y recepción de imágenes comienzan a cuestionar la referencialidad de un mundo real y destacar, así, su capacidad de crear y hasta generar estructuras no regidas por los códigos ya establecidos” (TARÍN, 2003, P.42)

Esa cantidad casi infinita de opciones proporcionada por la inserción de recursos formales generados por los nuevos parámetros con base tecno-digital, amplía las posibilidades para el desarrollo de narrativas sin limitaciones, abiertos, sugerentes, o sea, con múltiples posibilidades de transgresión de las aplicaciones del código. En principio, no se trata de una revolución completa y total, quizá una ruptura, sino de presentar un cuestionamiento, de ser una opción, de poner en cuestión no al “rey”, (metáfora del ajedrez) sino, al menos, a la “reina”, simbolizada aquí por el relato clásico y su borrado enunciativo. Sin embargo, eso es apenas el principio, pues esa temática será debidamente profundizada más adelante.

A partir de ese momento, podemos ya inferir y destacar algunos puntos pertinentes para nuestro estudio derivados de las reflexiones hasta aquí presentadas:

La narrativa clásica está fundamentada en la representación, la cual está apoyada en la evolución del concepto de reconocimiento y experiencias sensoriales del espectador; Las características de ese cine, es decir, la falta de enunciación y los parámetros realísticos, conducen a un proceso de identificación en el espectador con características psico-sensoriales e ideológicas;

El rompimiento del fenómeno de la identificación se hace viable por medio del reconocimiento de la existencia de los signos enunciativos y, desde luego, de la negación de las referencias al “real”, que como otro tipo de creación;

Para el discurso cinematográfico, el referente es un universo diegético abierto a posibilidades no limitadas.

Por lo tanto, en ese contexto podemos inferir que la realidad no es palpable, tangible ni representable, pues siempre se desarrollará un fenómeno que se procesa primeramente en la psique del espectador que percibe la presencia del signo, e imagina la representación de este a través de un objeto.

3.3 El papel del espectador

Llegado a este punto, la investigación será ampliada un poco más en dirección a contextos que sobrepasan los límites del marco espectral condicionado solamente por la mirada de un “yo” omnisciente que adentra y permanece, y simultáneamente se ubica afuera del relato, al cual le añadimos las miradas establecidas a partir del núcleo de la diégesis en dirección al espectador, proporcionando un proceso dialéctico de construcción dual, es decir, “las maniobras producidas por la narrativa componen el espectador a partir de sus propias bases” (CASSETTI,1996, p.14).

En Casetti, la atención especial es dada no al aspecto lúdico de la película en sí misma —aspectos puramente cognitivos, psicológicos y físicos—, sino al texto cinematográfico. es decir, a la inferencia relacionada al hecho de que el espectador es confirmado por la película, estableciendo para este un espacio para ocupar y un camino al cual seguir. Sin embargo, ese espectador ha cambiado, pues ya no es un ser estático que contesta automáticamente a lo que mira, sino un “partner consciente, que sabe y que ve las tareas que se le han confiado.” (CASSETTI,1996, p.14).

Es decir, si cambia el tipo de espectador, cambia por supuesto su manera de ver, y, más allá, cambia la manera de ver como este interviene en el proceso. Algunas interpretaciones anteriores afirmaban que bastaría poseer el espectador el manual criptográfico-semiológico para descifrar lo que se le aparecía: ¿lo que significa esa cámara que me invita a mirar a través de sus ojos? o ¿de quién es esa voz en off que interpela?

Este cambio contempla a un espectador que ya no es parte de una estructura cerrada, sino de una especie de proceso más flexible, de características orgánica, por esa razón

ya no se habla del film solo como obra o un compuesto de mensajes codificados, sino que se habla del film comparándolo a un texto, como construcción dinámica. En consecuencia, se comprueba “como el film construye a su espectador; como responde del mismo, le fija un lugar, le obliga a seguir un trayecto; y como esto sucede.” (CASSETTI, 1996, p. 36).

Entonces podemos cuestionar: ¿la estructura analítica que Casetti desarrolla es diametralmente opuesta al del planteamiento clásico?; ¿en qué sentido? Al poner en pauta de análisis el cómo el enunciado (el texto) es un espacio donde se desarrolla un proceso dialéctico – un agente receptor que se interroga y otro que crea intermediando –, Casetti prioriza justamente lo que el relato clásico quería olvidar: la enunciación. Es decir, en nuestro contexto, la enunciación puede ser comprendida como “la apropiación del conjunto de las posibilidades ofrecidas por el cine para transformar esas mismas posibilidades en una obra que se afirme concretamente y, por supuesto, que pueda ser consistente” (CASSETTI, 1996, p.42). Así, la enunciación ofrece el grado cero del proceso:

“(…) punto cero (es decir, su quien, donde y cuando), respecto al que se distribuyen las diversas partes en juego; las personas, sobre la base del ‘quien’ de la enunciación, así como una posible estructuración del yo / tu / él; los lugares, sobre la base de su ‘donde’, en aquí / allí, en otro lugar; los tiempos, sobre la base de su ‘cuando’, en ahora / antes o después / entonces. Cualesquiera que sean las elecciones efectuadas, la existencia y los parámetros de referencia de un discurso fílmico dependen en sentido estricto de la enunciación.” (CASSETTI, 1996, p.42).

Y ratificando nuestra premisa inicial, insistimos en que las tecnologías digitales empleadas en la creación y consumo de imágenes tienen producido una evolución continua en inúmeros aspectos, incluso a los planteamientos cinematográficos tradicionales. Pero ¿dónde los planteamientos de Casetti se ajustan al nuestro tema, o, por lo menos, nos dan pistas de cómo ese proceso está ocurriendo? El paradigma digital está ampliando de manera imparable las múltiples posibilidades que van en dirección contraria al modelo hegemónico. El ensamblaje de los códigos del lenguaje a partir de formalizaciones técnicas revela rasgos de las marcas enunciativas. Es decir, ese fenómeno tiene como consecuencia más clara y inmediata la distanciamiento entre la estructuración del relato y de la mirada naturalizada del espectador clásico.

Aquí volvamos a Casetti (1996) y su concepto del “tu implícito”: entidad imaginaria que hace el rol de un otro espectador en el núcleo de la estructura diegética que posee un sitio privilegiado de observador de “un punto de mediación entre el contenido de un texto y el uso que se hace de él, entre el universo puesto en escena y el destino hacia el que se dirige, entre una diégesis y su recepción.” (CASSETTI, 1996, p.180).

En ese punto lo más relevante es comprender que los elementos de la diégesis se presentan y se amoldan antes a él (“tu”) que al propio espectador.

En ese sentido, ese “tú” puesto por el film, hace el papel de “interfaz” –concepto fundamental en el puente hacia las transformaciones producidas por las tecnologías digitales – entre “el mundo representado en la pantalla y el mundo del que la pantalla es uno de tantos objetos.” (CASSETTI, 1996, p.180).

De esa manera, es justamente el “tú” impuesto por el film que tiene este rol, una especie de observador intradiegético, es decir, interno y, por supuesto, privilegiado del film, sobre el cual se adecuan los elementos espacio-temporales representados antes de moldarse sobre el espectador final, “yo”.

Efectivamente, Casetti afirma que este es el sitio del enunciado, la arena donde suceden las maniobras dinámicas de la creación, articulando y marcando lo que es narrado y preparando el ambiente diegético para aquel al que se narra.

Es decir, la interfaz en este universo es un componente y concepto que por un lado marca cuanto se narra y por otro prepara la entrada en el espacio de aquel al cual se narra, teniendo por delante “dos realidades cuya interconexión no es tan evidente, por un lado de los significados, por el otro de los comportamientos, ésta insiste en una área llamada expresamente a mediar; propone una doble confrontación, allá donde una sola no basta (...) la presencia de una *interfaz* da una completa legitimidad y un mayor espesor al problema de la reapropiación hacia el que se dirige el filme.” (CASSETTI, 1996, pg. 182). Por lo tanto, percibimos la eficacia del concepto a partir de su característica de marcar los límites – o la ausencia de ellos – “entre el mundo representado en la pantalla y el mundo del que la pantalla es uno de tantos objetos” (CASSETTI, 1996, p. 180). Al mismo tiempo, la representación de la interfaz sigue una vía de doble sentido entre los conceptos estructurales y estéticos del cine, y las posibilidades “casi infinitas” de las tecnologías digitales, personificadas por el ordenador y el espectador.

Aquí se abre una puerta hacia una nueva generación de mecanismos de creación y manipulación de imágenes, construyendo espacios irreales o reconstruyendo espacios ya virtuales, movimientos de cámara, movimientos de efectos espacio-temporales: congelados, aceleraciones, o al contrario, ralentizaciones..., que notifican la enunciación a través de cualquier uno de los niveles de la elaboración del discurso. No obstante, debido a conceptos como la variabilidad y la automatización (dos características fundamentales de las tecnologías digitales), la enunciación comienza a tener características más contradictorias, es decir, menos "estable", creando un espectador menos ingenuo y más analítico.

3.4 El Lenguaje Espectatorial y el tú Implícito

Las lecturas tradicionales de películas se traducen en un tipo de receptor que se presenta simplemente como una especie de *voyeur* de los elementos enunciativos que se le manifiestan, accediendo a la acción como un actor imperceptible con la capacidad de capaz de buscar un ángulo distinto para dar su testimonio de lo "real".

Aquí, el manejo del texto (trabajo) está dirigido a las peculiaridades que el texto (enunciado) puede transmitir al espectador, contribuyendo a la ruptura o distorsión de lo real (como mimesis) al transportar a este mismo espectador de la posición de apenas testigo, hacia un elemento más activo en un proceso auto reflexivo en el que el proceso del lenguaje manifieste la auto reflexibilidad

En Ciudad de Dios (2002) las tecnologías digitales están presentes estableciendo y dando consistencia a los efectos a través de una planificación de secuencias, creando efectos singulares de alejamiento, rompiendo el encadenamiento de espacio-temporal —el congelado—, en los que están claros los artilugios de captación —una interpelación, visual o sonora— probando los límites del lenguaje de manera implícita. El producto resultante cuestiona claramente la percepción, el sujeto y el pensamiento, los cuales rompen con los anteriores paradigmas de representación, que, a su vez, producen una serie de nuevas posturas estéticas típicas de la posmodernidad.

Es decir, la posmodernidad nace de la crisis de la representación, del nuevo que no se hace mimesis y que escapa a la representación de un mundo que ya se ha libertado de

los paradigmas disciplinares de la realidad. Esta realidad lleva al espectador a confrontarse con elementos que generan nuevas problemáticas y nuevos conflictos cuyas soluciones él no puede más encontrar de manera completa e inequívoca en experiencias o modelos anteriores.

Además de sus recursos narrativos básicos –destacando los *flashbacks*–, Ciudad de Dios desarrolla conceptos como ironía y violencia, que se presentan dentro del universo de la película en cuanto narración y visualización de esta. Por lo tanto, sus potencialidades solo pueden ser comprendidas y analizadas dentro de un contexto específico, en nuestro caso, en el ritmo de la secuenciación de las imágenes, la intencionalidad de las elecciones, en el modo de montarse las escenas dentro de una estética visual que refleja el espectador moderno en un bucle tautológico, justamente, aquél influenciado por las nuevas tecnologías.

En los momentos finales de Ciudad de Dios (2002), cuando Buscapé está en el medio del conflicto con la cámara en su poder (fig. 1), que paralelamente es el prólogo y epílogo de la narrativa, ya no hay ninguna vacilación por parte del espectador a respecto de la figura del narrador. Es Buscapé, quien toma la palabra y presenta cada uno de los aspectos de una trama exponencial y fragmentada.

Fig. 1



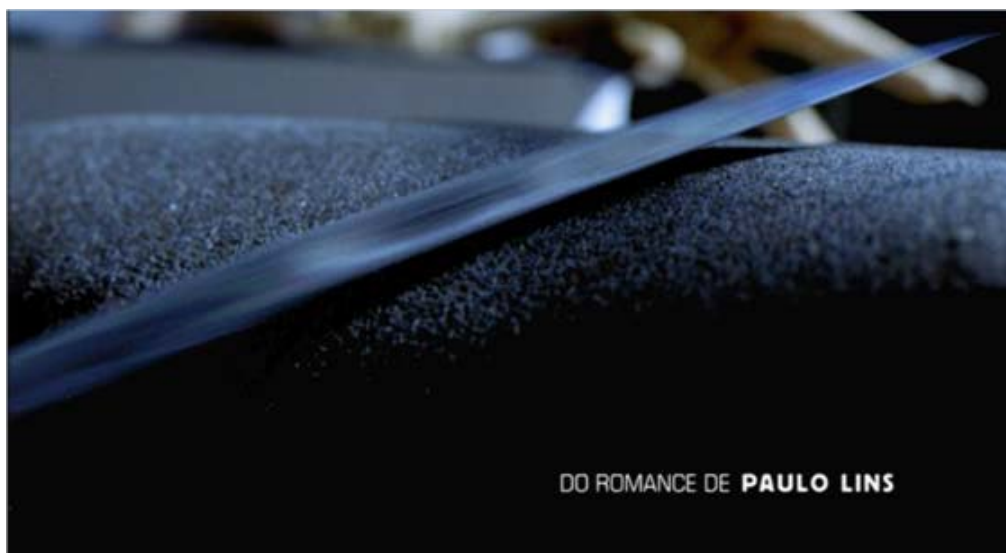
De ese modo, el “tú” implícito se manifiesta en el aparato (cámara) de este personaje, que a su vez es el narrador que se descubre en la pantalla al interpelar al espectador a través

de la voz (las interpelaciones en Ciudad de Dios son sonoras), encarnando la lógica que rige las imágenes y sonidos en la película; un narrador intradiegetico que dice al espectador *yo miro y te hago ver que...*

Es decir, él es, en principio, un enunciador, aunque algo diferente al enunciador común, ya que busca su figurativización en el enunciado, transfigurándose en el narrador que tiene la función de filtrar lo que cuenta, señalando y testificando un suceso colectivo, un resumen de los roles, su versión como evocación de un registro.

En efecto, en Ciudad de Dios el espectador está delante de una fuerte no-linealidad narrativa, y la analogía de la primera secuencia ratifica ese punto. La cinta comienza con planos que interponen la carrera de la gallina y un cuchillo afilado, una metáfora del tipo de montaje que será utilizado en la película (fig. 2). A continuación, un grupo de gallinas son descuartizadas para caer sobre las brasas. Del corral escapa una, justamente la de la apertura, que empieza a correr por las escaleras, pasajes estrechos y calles de la favela. El dueño, *Zé Pequeno*, la persigue junto a un grupo de niños armados intentando matarla dentro de su lógica, la cual se fundamenta en que la inocencia no existe, pues significa la certeza de la muerte.

Fig. 2



En esta secuencia, el espectador ya es admitido hipotéticamente por la película, es decir, penetra en un personaje que, a través de la primera manifestación de la cámara

subjetiva, muda su actividad perceptiva, siguiendo sus pasos y adoptando sus comportamientos. En realidad, es un yo miro y te hago mirar a él que mira - como si él fueras tú. (fig. 3)

Fig. 3



Este efecto se repetirá, en el momento en el cual hay varias personas delante de la casa de Paraíba que son testigos del arresto del individuo por el asesinato de su chica (fig. 4). Ese principio de planteamiento nos lleva hasta donde estábamos, esto es, al hilo conductor de la mirada. *Buscapé* y su aparato en medio del conflicto, interpela al espectador para que acompañe los hechos a través de un *flashback*—campo de la banda y contracampo del portero niño—, que termina con su identificación como narrador que, a su vez, inicia el primer bloque con la presentación del *Trío ternura* (fig. 5).

Fig 4



Fig 5



Ese efecto que inicia el primer bloque, el giro espacio-temporal ralentizado de la calle hacia el partido en una cancha de tierra, relocala el espectador en un nuevo espacio de los hechos, pues “en la pantalla habrá alguien que recoja cuanto allí aparece; en la parte más central del film habrá un personaje que marque la destinación (...) de un observador al mismo tiempo efectivo y diegetizado” (CASETTI, 1989, pg. 88).

Sin embargo, la manifestación del “tú” implícito como aparato interno del cuerpo de la cámara, ya manifiesta presencia, pero aún no establecido como elemento de mise en scene , sino como el dispositivo que describe la diégesis. En los años sesenta, como el

personaje *Buscapé* es todavía un niño, la cámara fotografiaba —efecto de congelado— los otros personajes que serán descritos de manera detallada en la historia del trío. Incluso la secuencia termina con el mismo efecto: la imagen de la pelota perforada por un tiro de la pistola de *Cabeleira* cuando el partido es interrumpido (fig. 6).

Fig. 6



En el segundo bloque narrativo correspondiente a los años setenta, el “tú” ya se manifiesta mediante la cámara automática de baja calidad —las fotos aparecen granuladas— que *Buscapé* utiliza para fotografiar a sus amigos y también para “ligar” con la chica que le gusta. El efecto utilizado es el mismo: congelado y aproximación de la imagen de la foto con personajes. Esto es especialmente evidente en la secuencia de la playa (fig. 7).

Fig. 7



Finalmente, en el bloque que corresponde a los años ochenta, ya es una cámara réflex, moderna, que representa el “tú” implícito, metaforizando la evolución narrativa en paralelo a la evolución tecnológica del aparato, y como dicha evolución puede incrementar cambios significativos en el modo de hacer cine en la posmodernidad. Este concepto se establece, por ejemplo, en las idas y venidas de la narración proporcionada por el tipo de montaje utilizado en *Ciudad de Dios*.

Es decir, eso es demostrado a partir de una configuración de sintagmas que empiezan con “A história da Boca dos Apês”. En dicha historia, la cámara focaliza un mismo encuadre del piso en el cual pasan las imágenes de las varias personas que dominaron la “boca”

—punto de venta de drogas—, sobreponiéndose unas a las otras en efecto de fundido, recurso que también despierta en el espectador para una nueva realidad imagética, la idea de movimiento con la ausencia de movimiento de la cámara. El segundo, es un *flashback* con largos cortes temporales que ilustra la historia del cambio de *Dadinho* para *Zé Pequeno*. El tercero, un poco más adelante, presenta una breve descripción de cómo funciona el tráfico dentro de la favela: se valen de “aviones”, así se llama a los camellos en Brasil (fig. 8).

Fig 8



Sin embargo, a lo largo del desarrollo narrativo de “Ciudad de Dios”, hay otros momentos en los cuales podemos identificar la influencia de la tecnología digital y sus herramientas en función del espectador, como, por ejemplo, en el efecto de duplicación en secuencias como en la que *Zé pequeno* busca a *Bené* en la fiesta funk, o la del niño-informante huyendo de la “boca” de *Cenoura*. Además del ejemplo evidenciado anteriormente, hay otro en el que el montaje paralelo se descortina en las secuencias que Buscapé se enfada en el periódico, debido a la publicación de las fotos de la banda sin su permiso; esto sucede en la escena donde *Zé Pequeno* compra una gran cantidad de periódicos en el kiosco (fig. 09).

Fig. 9



Es decir, dentro de la propia división de la pantalla, existe una continuidad narrativa:

en la fiesta funk, los cortes trabajan con la música de fondo. Ya en la huida del niño, tenemos una cámara focalizada en lo alto y que nos remite al intertexto de huidas policiales y reportajes periodísticos. Al mismo tiempo, el lenguaje paralelo juega con el universo diegético cuando una escena destaca las contradicciones desde dos puntos de vista distintos: el miedo de *Buscapé* y la satisfacción de *Zé Pequeno* en el kiosco. En efecto, la conjunción de los códigos en la dirección, montaje y fotografía es responsable por la creación del universo imagético posmoderno de la película y, por supuesto, sus efectos sobre el espectador, los cuales, en algunos momentos, busca un simple ilusionismo y en otros un hiper-realismo.

Las escenas captadas en la playa, principalmente la del encuentro de *Buscapé*, Angélica y el grupo de la *Caixa Alta*, del *Trío Ternura* atacando el hostel y escondiéndose en la mata y el “big close-up” de *Buscapé* enrollando un porro en el coche de Paulista, se presentan como ejemplos de ese hiper-realismo a través de la alta definición de imagen, principalmente en la iluminación de secuencias nocturnas (fig. 10).

Fig. 10



Ya la escena de *Zé Pequeno* en el Candomblé, se presenta algo completamente diferente de lo anterior. Captada casi solamente con iluminación primitiva – velas – y

con la imagen desenfocada, la secuencia rompe con las otras exactamente para transmitir la irrealidad y el misticismo de la secta, marcando, una vez más, con características de extrañamiento, el imaginario del espectador (fig.11).

Fig. 11



Así, en el discurso fílmico de Ciudad de Dios (2002) los códigos son compuestos deliberadamente para sacar al espectador de su “sueño”, de su contexto “ordinario” y normalizado. Paralelamente, estos cambios afectan a la realidad pro fílmica de manera también irreversible, “echando” de las ficciones elementos como las miradas furtivas a la cámara, los micrófonos y sombras que atraviesan el encuadre, etc....

Así, la relevancia de la evolución digital reconfigura el concepto de las imágenes cinematográficas, reanudándolas a través de composiciones de mayor amplitud - desde el macro al micro – desplazamientos grandilocuentes y roturas espacio-temporales cuyas disyunciones se acoplan a una especie de demiurgo, un narrador omnisciente y “creador”, ubicándose entre lo que está manifiesto hasta el umbral de la opacidad.

Es decir, podemos establecer tres aspectos esenciales como ejemplos del fenómeno: uso de planos mucho más cortos - en duración y escala - la multiplicidad y reanudación de los ángulos.

Es lo que Gaudreault (1995) llama de “operadores de modalización, que marcan y demuestran la presencia de un emisor. En Ciudad de Dios (2002), los operadores de modalización

aparecen en la forma de procedimientos como los cambios de textura, retoque de color, etc., funcionando para marcar visualmente ciertos fragmentos de la película, de acuerdo con la evolución de la visión del narrador, pero sin levantar acta de focalización interna, es decir sin acceder a los pensamientos de otros personajes.

Así, últimos obstáculos físicamente identificables se desvanecen, generando una libertad de desplazamiento, del flujo en un espacio antes indiferenciado y analógico, que sufre una ruptura y oscila entre la sumisión al modelo clásico en dirección a un paradigma heterodoxo, híbrido y espectacular. La flexibilidad temporal acarea la imagen de un nuevo espacio fraccionado, de naturaleza contradictoria, puesto que la propia realización de la virtualidad, la manera que se concretiza, enseña su condición crucial para la construcción de múltiples universos posibles.

3.5 Las tipologías básicas de la estructura del relato

Antes de nos adentramos específicamente en el examen de las huellas, evidencias y rasgos de los impactos de las tecnologías digitales y sus ejemplos “In loco”, se hace importante definir las tipologías básicas de como la narrativa se estructura en su modelo tradicional para entonces establecer conexiones y articulaciones ya en el territorio específico de los signos evolutivos del cine con base digital.

En general, la composición narrativa del cine está dividida en dos categorías principales: lineal y no lineal, y cada categoría además tiene dentro una diversidad de construcciones narrativas de categorías secundarias, como la secuencia lineal, el flashback y el interludio, y el flujo (no lineal) de conciencia. Las películas habituales por lo general adoptan una composición narrativa lineal, en las cuales “la Narración incita a la audiencia a crear el desarrollo de formación continua de historias sobre la base de la organización narrativa de la trama y la estilización del estilo.” (BORDWELL, 1995, p. 74)

O sea, la composición lineal (y su cadena causal) no es solo el esquema básico de la narrativa cinematográfica, sino que es el objetivo de esta. En la mayor parte de los sucesos, la cabeza del espectador queda impresionada por la trama, por la tipología de los individuos y otros datos pertinentes, que son en hormigón de la estructura narrativa de la película, y esa composición es la clave del relato y como dicho relato será

desarrollado.

No obstante, la narrativa cinematográfica no lineal es el resultado de la deconstrucción de las películas basadas en el esquema del MRI. El advenimiento del cine posmoderno creó una exclusiva era en la narrativa cinematográfica y ha abierto un nuevo capítulo para la diversificación de esta. Bajo el trasfondo y predominación de los medios digitales, los directores pasan a expresar la concepción artística de la película por medio una técnica narrativa que se establece en la fragmentación. La opción elemental de la estética cinematográfica es representar la vida misma, expresando subjetividades y pensamientos y hacer de la creación de imágenes para la pantalla un arte de valor atractivo. En la narrativa cinematográfica, manipulando los elementos interdependientes de la imagen narrativa y los elementos del alegato.

3.6 La estructura lineal

La estructura narrativa lineal está para exhibir el avance de los eventos de acuerdo con la secuencia de tiempo, llevar a cabo una cadena narrativa clausurada para la audiencia, buscar una conexión inigualable entre los eventos, y, en el final, poder conseguir de la audiencia un prominente nivel de identificación con la película. En el esquema secuencial hay una relación causal obvia en el progreso del hecho, el cual se divide primordialmente en 4 partes: comienzo, avance, clímax y final. El tiempo es unidireccional. La historia en la película ocurre y se complementa a lo largo del tiempo del tiempo, y en el final se forma un círculo narrativo cerrado, que es la estructura narrativa más recurrente. Apoyado aún en el modo de representación institucional, las películas secuenciales son la consecuencia de la perspectiva interpretativa de guionistas, fotógrafos, editores y directores, y, por supuesto, del director, que aplica tácticas para detallar los parámetros de la narrativa. Sin embargo, aunque el tiempo, el espacio, las imágenes y demás elementos del alegato en las películas sean interdependientes, hay elementos de contradicción entre ellos que son explorados ya en la composición lineal.

Es decir, en el momento de la estructuración de los códigos, el director puede expresar una sensación espaciotemporal caótica, y lograr que el avance de la historia sea difícil y desordenado, puede lograr que el tiempo y el espacio giren, lograr que la película sea

más apasionante y unificar numerosas pistas particulares con las pistas en general. Con la participación de claves narrativas psicológicas, las películas modernas prestan más atención al instinto y la intuición, en tanto que la lógica y el drama se diluyen y disipan. Hasta entonces, la connotación subjetivamente exclusiva de composición lineal comúnmente se transforma en una sinfonía materia compuesta de numerosas partes con composición no lineal.

En esta composición narrativa normalmente ha dos niveles: la pista primordial y la pista secundaria, y la pista primordial se lleva a cabo en secuencia temporal. El caso de la *Iliada* es ejemplar. Empezó con la furia de Aquiles (porque el rey Agamenón se llevó a su hermosa prisionera), y la seducción de Helena de parte de Paris y el estallido de la guerra de Troya se han realizado por medio de una aclaración de fondo; *La Odisea* empezó con la retirada de las tropas luego del final de la Guerra de Troya, y tanto el comienzo como el desenlace de Troya (2004) y el viaje de regreso a casa de *la Odisea* se convirtieron en el tema narrativo de la epopeya. Es una tentativa de romper el modo común de que las películas habituales edifican tramas, según la secuencia de tiempo exclusiva del prelude comienzo-desarrollo-clímax-final epílogo. La utilización de secuencias temporales diferentes del presente continuo (como retroceso en el tiempo, repetición en el tiempo, salto en el tiempo, etc.) para estructurar la trama de la película le otorga al texto de la película una visión más extensa, un contenido más rico y una expresión más objetiva.

Gracias a que el espectador tenga la tendencia a concebir y esperar determinados tipos de conflictos y sus resoluciones, la atención de la audiencia experimentada tiende a cambiar y preguntar todo el tiempo qué pasó luego a las capacidades narrativas y el sistema de valores de confrontación en sí mismo anunciado por los conflictos. Esto es de todos modos lo que llamamos "composición lineal", gracias a la rigurosa relación lógica causal entre sus construcciones. En el cine de interacciones, por ejemplo, la variabilidad de la narrativa provoca que se transforme en una clase de búsqueda lineal sin rumbo con la participación de la audiencia. Estas líneas nómadas tienen múltiples tendencias, que recorren puntos, formas y contornos, formando de esta forma varias narrativas exclusivas, creando un tipo de narración en red.

3.7 Estructura narrativa no lineal

Frente a la narrativa lineal, la composición de la narrativa no lineal es más enrevesada y dinámica, y no hay una regla a continuar. No obstante, tenemos la posibilidad de inferir que la historia no lineal aún tiene una alguna composición lógica, y aún hay el comienzo, el avance, el clímax y el desenlace de la historia ordenados en “secuencia temporal, duración temporal y continuidad temporal,” (GENETE, 1989, P. 55) que son el criterio de división planteado por el autor francés en el campo de la narrativa literaria, y fueron introducidos en el campo de exploración de la narrativa cinematográfica por investigadores como Gaudreault (1995) y Bordwell (1996). Se puede decir que la composición no lineal no solo refleja la independencia del pensamiento del creador, sino que además respeta a la audiencia, otorgándole el derecho de ordenar la historia y evaluar aspectos de esta, transformándose en parte de la película como actor influyente.

Con la película convirtiéndose en un estilo artístico más autosuficiente y maduro, y con aspectos filosóficos atractivos para las contingencias y subjetividades de la vida, la composición lineal causal ya no puede dar cuenta de las necesidades de expresión de los tiempos actuales. Bajo el trasfondo de los medios digitales, en el avance de la película desde la narrativa lineal a la narrativa no lineal, aunque se haya conservado varios procedimientos narrativos lineales increíbles, se fue abandonando varios causantes narrativos lineales. Los nuevos modelos de composición narrativa tienen diferentes engolamientos narrativos, algunos centrados en el argumento de la historia, otros en la manera de contar, o en la aptitud psicológica, algunos en la atmósfera y algunos en los aspectos connotativos.

La no linealidad puede expresar los cambios en el tiempo y espacio, lograr que las pistas sean paralelas y denominar historias según con algunas reglas. Luego de la selección de la audiencia, algunas pistas se alargan con el avance de los hábitos y conflictos de los individuos, conectando de esta forma espacios narrativos en serie en la gama de ocupaciones de diferentes individuos, y entretejiendo muchas líneas para conformar una enorme red espacial. O sea, esta clase de composición en sí misma es una metáfora de una verdad filosófica: la vida de la gente es multifacética y complicada, por lo cual es complicado de comentar, en vez de ser exclusiva y fácil, lo

cual es verdad para toda la gente.

No hay un hilo conductor único y exclusivo que atraviese la trama. Las pistas y los temas emergen gradualmente. El tema del arte cinematográfico tiende a ser sutil y sutil, y el cine en prosa y el drama no son una distinción. Como uno de los métodos narrativos más básicos, es un método narrativo complejo apoyado en la narrativa no lineal, que además se transforma en una narrativa personalizada y una narrativa fragmentaria sin dependencia luego de la deconstrucción. La repetición en forma o contenido provoca que la historia gane una tensión exclusiva, y hace más fuerte la connotación de ideas y la orientación del concepto. El narrador enfatiza no la trama o escena sin dependencia, sino la relación entre diferentes pistas, eventos y individuos reflejados por medio de la lente o el texto, y la historia por lo general muestra un final más abierto y heterodoxo.

4. La evolución del filme: hacia una estética digital

No es nuestra intención en este trabajo adentrar en los detalles de las herramientas y aparatos de la tecnología digital fuera del contexto inicialmente propuesto. Sin embargo, es importante explicar y definir de qué tecnología hablamos y su concepto básico.

La tecnología digital en general abarca la electrónica digital y utiliza ciertos equipos para transformar la imagen, el texto, el sonido, la imagen y otra información en dígitos binarios que puedan ser reconocidos por ordenador electrónico, que luego codifica, decodifica, computa, procesa, almacena, transmite, difunde y reanuda esta información. Sin embargo, el concepto que utilizamos contempla las tecnologías informáticas aplicadas al filme. Es decir, las tecnologías que están insertas en la producción de imágenes, tecnología de procesamiento gráfico digital basada en gráficos de ordenador, incluyendo imagen digital, tecnología HD, edición no lineal y diseño de escenas; tecnologías de transmisión representadas por video digital, red, distribución y proyección digital.

Por otro lado, es importante destacar que aún tenemos una tecnología híbrida: una cinematografía basada en la película en un gran número de casos (incluso hoy en día),

donde las imágenes se toman con cámaras analógicas y luego se convierten a formato digital para editar, mezclar, grabar y adicionar efectos especiales y luego hacer conversión a películas analógicas para proyectarlos a través de proyectores basados en tecnología analógica; y el cine digital, que utiliza procesos digitales de extremo a extremo, directamente desde la captura (las películas digitales se graban con cámaras digitales basadas en CCD con alta resolución), el almacenamiento (se almacenan en cintas digitales, discos duros o unidades flash), el procesamiento (edición, mezcla, la grabación, el sonido, los efectos especiales, etc. se manejan en formato digital), la pantalla (el cine digital se visualiza mediante proyectores digitales controlados por servidores estándar de la industria con software de gestión para salas de exhibición) y la distribución (las copias de cine digital se transmiten mayoritariamente de forma electrónica a través de Internet o satélites o incluso discos duro).

4.1 La Interfaz como espacio mediador

En principio, podemos comprender el concepto de interfaz como una herramienta, es decir, como una “prótesis” o “extensión” del cuerpo. En nuestro cotidiano muchos aparatos hacen el papel de una interfaz, como la pantalla del ordenador que se utiliza para escribir este texto, que es una interfaz entre el usuario y el procesador de la máquina. Pero en el contexto del trabajo, el concepto se ubica más allá de esa simple relación, apuntando elementos específicos para comprender de manera más adecuada fenómeno socio-técnico que tenemos como objeto. Es decir, hoy es imposible hablar de nuevas tecnologías sin hablar del concepto de interfaz que aquí mismo estará dirigido a los aspectos que son pertinentes a la investigación.

En ese momento es necesario amplificar el concepto para alejarlo un poco de este ámbito puramente técnico-funcional, sin olvidar la importancia de este. Lo cierto es que, ante la necesidad de desarrollar todo tipo de interfaces, y, por supuesto, sus conceptos, se han manifestado posturas antagónicas que vienen a reproducir un enfrentamiento que viene desde lejos. Por un lado, están los partidarios de un funcionamiento transparente del dispositivo que abogan por su tratamiento desde la perspectiva del diseño y la ingeniería, para producir interfaces ergonómicas y funcionales, facilitando su uso práctico. Por otro lado, están a los que añaden un potencial simbólico a trascendencia de los actos técnicos, sociales y estéticos. Para estos, la mejor interfaz conlleva a un aumento de la visibilidad creciente de las imágenes y de su funcionamiento para un control racional y profundo de las mismas. La primera opción nos lleva directamente, como hemos dicho antes, al territorio de la ingeniería y el diseño utilitarista, y no ofrece margen para trabajar sus aspectos epistemológicos o sociales, puesto que, en principio, casi niega que exista nada más allá de la pura funcionalidad. Por otro lado, los tipos de relaciones que nos interesan se basan en las articulaciones entre de la tecnología, el individuo y la sociedad. Estas nos conducen a la comprensión de la interfaz como un metamodelo basado en las relaciones de producción, expresión y recepción, a partir de nos nuevos parámetros de las tecnologías digitales.

Por consiguiente, cuando hablamos de interfaz, no nos referimos solo a un instrumento técnico, sino también, a las posibilidades de interacción entre ese instrumento, sus herramientas y el usuario en sus múltiples dimensiones. Es más, la referencia debe

alcanzar también a una forma de pensar y actuar que adquiere las características funcionales de la interfaz del ordenador, de ahí su carácter de metamodelo mental, creando simultáneamente un determinado imaginario social de enorme alcance que, además, se aviene a las propias características de los intercambios sociales, estéticos y epistemológicos contemporáneos, revelando las tensiones entre la técnica, lo social y lo individual.

Lo interesante es que esta serie de usabilidades del usuario se materializan en el movimiento tecno-estético de la interfaz, estableciendo, por lo tanto, nuevas plataformas que buscan nuevas posibilidades de interconexión. Una manifestación que se materializa en dispositivos que hacen parte del escenario que se desarrolla en un espacio dominado por la subjetividad, no obstante, objetivado justamente por aparatos y dispositivos como pantallas o cámaras que como tales poseen una conexión lineal. Sin embargo, la interfaz logra aludir a una multiplicidad mucho mayor de usabilidades y tecnologías.

Afirmamos, por lo tanto, que la interfaz implica un cambio trascendental en la relación del ser humano con la tecnología y que, a la vez, se acomoda perfectamente a las nuevas concepciones del espacio y el tiempo de manera que su capacidad de gestionarlas es mayor que la de otros medios o soportes menos flexibles. Esta forma se refiere también a una manera de pensar capaz de solucionar las aporías mecanicistas en las que se ha encallado habitualmente nuestro pensamiento más tradicional. Es así como, la interfaz se estructura como una herramienta capaz de hacer variadas articulaciones, tanto para una función práctica, como para el desarrollo de un imaginario complejo y múltiple. Sin embargo, los sucesos que ocurren en el espacio de la interfaz, que a su vez es regido por las metáforas visuales, es justamente el concepto que nos interesa. Esta especie de subjetividad —construida y representada a través de la tecnología— se pone en evidencia por y para la mirada, no tiene la pretensión apenas de buscar la pasividad receptiva del usuario/espectador, sino que también su actuación. Es decir, el principio de la forma empática de comunicarse, generada desde una observación pasiva y espectacular del juego metafórico es poco: la interfaz propone una distanciamiento que tiene la capacidad de reprogramar la mirada del usuario, insertándolo en el núcleo del sistema.

Admitida desde esta perspectiva, debemos entender la interfaz en principio como

espacio, el sitio de la interacción mediada, en el cual la figura del espectador puede someterse a sus propias confabulaciones, a partir de una auto construcción, en la medida que sus acciones son determinantes para concretar el mundo en que ellas mismas son posibles y factuales.

De esa manera, es justamente el “tú” puesto por el filme que hace el papel de interfaz, una especie de observador intradieгético, es decir, interno y, por supuesto, privilegiado del film, sobre el cual se adecuan los elementos espacio-temporales representados antes de moldarse sobre el espectador final, o sea, el “yo”.

Efectivamente, Casetti (1996) afirma que el propio texto es el lugar donde determinada instancia creadora maniobra y una otra estancia: la receptora, se interroga con el objetivo de comprender cuales son las reglas y componentes del juego; y, al mismo tiempo, su importancia, arrojando proximidad para el espectador y actuando como un articulador al marcar lo que se narra, así como al preparar la entrada en la diégesis de aquel al que se narra.

Es decir, la interfaz en este universo es un componente que por un lado marca cuanto se narra y por otro prepara la entrada en el espacio de aquel al cual se narra, teniendo por delante “dos realidades cuya interconexión no es tan evidente, por un lado de los significados, por el otro de los comportamientos, ésta insiste en la existencia de un área llamada expresamente a mediar; propone una doble confrontación, allá donde una sola no basta (...) la presencia de una *interface* da una completa legitimidad y un mayor espesor al problema de la reapropiación hacia el que se dirige el filme.” (CASSETTI, 1996, pg. 182). Por lo tanto, percibimos la importancia del concepto de interfaz a partir de su característica de marcar los límites o la ausencia de ellos, “entre el mundo representado en la pantalla y el mundo del que la pantalla es uno de tantos objetos” (CASSETTI, 1996, pg. 180). En este caso, la interfaz también representa un camino de doble sentido entre las concepciones estructurales y estéticas del cine, y las posibilidades casi infinitas de las tecnologías digitales personificadas que son, al mismo tiempo, son representadas de manera metafórica y literal por el ordenador y el espectador.

Por consiguiente, se trata de una revolución que sigue su camino catalizada por las tecnologías digitales. Sin embargo, esta “expansión evolutiva” fue posibilitada justamente por el desarrollo de interfaces entre humanos y ordenadores, y de

programas que redefinieron el ordenador como una “máquina de simulación” de medios tradicionales.

4.2 El Cine Digital

El concepto técnico del cine digital abarca cualquier aspecto de la realización de películas en el dominio de las nuevas tecnologías digitales, incluida la captura, edición, distribución y proyección.

Desde los años 1990, los artistas pasaron a explorar la hibridación de medios para desarrollar trabajos para generar una confluencia visual y permitir experimentaciones diversas. Virtual y real empiezan a caminar juntos desarrollando nuevas posibilidades estético-narrativas. Este fenómeno va cambiando la propia percepción estética del espectador, que se acostumbra a esas nuevas conductas de la visualidad, desarrollando un hiper-estímulo y, con ello, llevando a cambios en la forma de consumir los productos de esta nueva visualidad. Ante estas ideas llegamos cerca de los puntos que se transforman con la representación digital, pues según Manovich:

“Es una idea que funciona como un término global para tres conceptos sin relación aparente entre sí: la conversión del analógico a lo digital, un código común de representación y la representación numérica. Siempre que decimos de alguna calidad de los nuevos medios, debido a su perfil digital, hay que especificar cuál de los tres conceptos está en juego. Por ejemplo, diferentes medios pueden converger en un solo archivo digital porque utilizan un código común de representación”. (MANOVICH, 2001, p.99)

Estas definiciones nos conducen a un planteamiento acerca de las cuestiones que están detrás del significado de la imagen digital y su efecto como producto de información. De ahí surgen tres niveles: la representación convergente —el analógico vs. el digital—, la representación ordinaria y la propia representación numérica que desmaterializa la imagen, la saca de su soporte tradicional y lo transforma en una formación de píxeles. Así, cuando se trabaja con la imagen analógica y la digital en el mismo proceso de producción, hay que recordar que, al realizar el proceso de digitalización *film transfer*, automáticamente ocurre una pérdida de información. Sin embargo, cuando trabajamos con archivos de imagen digital, tenemos mayor libertad de alteración y de

manipulación. La flexibilidad y elasticidad de la imagen toma un formato único con su convergencia “interdigital”. El acceso a la información puede ser completamente aleatorio, a diferencia de cuando trabajamos con imágenes analógicas en las que tenemos que seguir una cierta linealidad de su configuración a partir del modo como fue producida. Por esa razón, Manovich considera la contemporaneidad como la era de las imágenes bancos de datos, por justamente estar compuestas por un sistema no lineal, aleatorio y randómico. Este sistema se estructura desde el instante en el cual la imagen es captada y luego inserta, empezando a ser procesada como código binario, o sea, es convertida en variables numéricas computacionales de 0 y 1. Cada imagen está formada por pequeñas estructuras cuadrangulares que la componen. Son los llamados píxeles de imágenes numéricas. Cada píxel se puede intercambiar en programas como Photoshop, After Effects, entre otros. Lo que ocurre entonces, es una reprogramación de la imagen basada en el sistema de animación. Según Manovich, en los inicios de la imagen cinematográfica, incluso antes del surgimiento de la cámara y del proyector, trabajar con imagen en movimiento significaba dibujar escenas colocadas en secuencia. Hoy, las herramientas tecnológicas digitales, softwares de manipulación 3D, edición de imágenes y cambio directo de la imagen en programas gráficos, remiten y este sistema primitivo¹ de animación del inicio del cine. Aún según Manovich (1995) el cine digital es una especie de animación que utiliza filmación de acciones reales como uno de sus elementos. La interacción, simultaneidad, evidenciación de las adaptaciones de edición de la imagen, re-apropiación y resignificación de películas ya realizadas, ahora puestas en el contexto digital, son otros ingredientes que pueden ser agregados a tal formato y manipulación de una película digitalmente producida.

Y justamente es en la posproducción que se inserta todos los efectos llamados CGI como última fase importante en la cadena productiva. "Podemos resolver eso en la posproducción" dicen los productores y showrunners. Sin embargo, hay muchas cosas

¹La construcción manual de imágenes en el cine digital representa un retorno a las prácticas pre-cinematográficas del siglo XIX, cuando las imágenes eran pintadas y animadas a mano. A principios del siglo XX, el cine iba a delegar estas técnicas manuales a la animación y definirse a sí mismo como un medio de grabación. A medida que el cine entra en la era digital, estas técnicas vuelven a ser un lugar común en el proceso de realización cinematográfica. En consecuencia, el cine ya no se puede distinguir claramente de la animación. Ya no es una tecnología de medios indexados sino, más bien, un subgénero de la pintura.

que pueden suceder en la posproducción. Mientras que las cámaras digitales tal vez estén emulando a sus contrapartes de celuloide, la edición digital no lineal ofreció un concepto completamente nuevo en el modo de tratamiento, aplicación y disposición temporal y espacial del timeline. Quizás fue por esta razón, que la posproducción fue una de las primeras áreas de la industria cinematográfica en adoptar realmente la tecnología digital en forma de edición no lineal computarizada.

Definitivamente, la decisión de desarrollar esta tecnología estuvo quizás parcialmente motivada por el aspecto económico, ya que no era precisamente rentable editar de forma tradicional. Pero había otras ventajas que podían aprovecharse con la tecnología no lineal. Lo más obvio es que ha impactado en el control creativo que brinda a los cineastas en el sentido de que se pueden cortar y volver a cortar varias secuencias sin esfuerzo con paquetes de edición no destructivos y no se daña ningún material de película mientras se lleva a cabo la edición. De hecho, como sugiere el nombre, la edición no lineal generó una forma de construir ediciones de forma no secuencial.

Curiosamente, si bien podemos pensar en una narrativa como lineal, la introducción de una línea de tiempo significaba que las secciones podían omitirse y volver a ellas más tarde. Pero la tecnología digital no se ha detenido con la edición no lineal. Quizás uno de los mayores impactos continuos que la tecnología digital ha tenido dentro del cine en los últimos quince años ha sido la animación y los efectos de imágenes generadas por ordenador.

En un artículo de Corliss (2006) sobre tecnología digital, cita a Steven Spielberg diciendo que la ventaja de la imagen generada por computadora es que los directores ahora pueden seguir lo que les dice su imaginación. Como señala aún Corliss (2006), estos efectos de imagen generada por ordenador crean imágenes no reales (miméticas) pero con valor de verosimilitud. Además, La novedad de la imagen generada por ordenador tiene éxito en las taquillas.

Sin embargo, la novedad es de corta duración, y la demanda de mejorar constantemente los efectos CGI significa que los precios de las imágenes generadas por ordenador caen aproximadamente un 90% cada ciclo de cinco años. Lo que ilustra el rápido crecimiento de la tecnología de posproducción.

4.3 La (re)modelación estético-narrativa del filme

Como hemos dicho en el inicio del trabajo, Manovich (2001) afirma que las tecnologías digitales han llevado a la evolución de nuevas formas de cine y prácticas estéticas. Y que la mutabilidad, variedad y combinación de los datos ofrece a los cineastas nuevas posibilidades extraordinarias para generar, organizar, manipular y distribuir imágenes, incluida la reaparición de narrativas espaciales complejas. Pero pocas de estas posibilidades se han realizado hasta ahora en el cine convencional, que se ha concentrado en utilizar CGI² para crear efectos especiales viscerales dentro de los paradigmas estéticos existentes del cine clásico, aunque con la proliferación de mundos míticos o fantásticos, a menudo derivados de cómics o novelas gráficas.

Sin embargo, según Allen (2002) las tecnologías digitales han tenido un impacto en la estética de la película en la duración del disparo, el encuadre, el movimiento de la cámara y las variadas combinaciones de CGI y acción en vivo. Es decir, los principios existentes de distancia estética³ y despliegue secuencial están cediendo gradualmente a los basados en involucramiento y simultaneidad temporal.

Esto tiene la función de mostrar que lo real y lo digital existen en el mismo tiempo y espacio, y también presentar las imágenes CGI como un espectáculo autovalidante, demostrando así lo que Grusin llama de las lógicas gemelas de “inmediatez” y “hipermedia”. (GRUSIN, 1998, pp. 6, 14, 21, 155).

Estas características conectan el filme, como lo demuestra Andrew Darley (2003), a una variedad de prácticas (que incluyen videos musicales, juegos de ordenador, juegos de simulación de parques temáticos y anuncios publicitarios) cuyo lenguaje es un espectáculo hiperreal y que solicita al público que busque directamente placeres visuales inmediatos en una poética de juego superficial y espectáculo envolvente en lugar de inteligibilidad.

² Las imágenes generadas por ordenador (CGI del inglés Computer-generated imagery), son el resultado de la aplicación de la infografía y, más específicamente, de los gráficos 3D generados por ordenador en el arte, los videojuegos, las películas, los programas y anuncios de televisión, animaciones, los simuladores y la simulación en general y, también, en los medios impresos. Hacen referencia a las imágenes generadas íntegramente en un ordenador.

³ La distancia estética se refiere a la brecha entre la realidad consciente del espectador y la realidad ficticia presentada en una obra de arte.

Como indicó Manovich (2001) el uso del *morph*⁴ es cada vez más frecuente. Pero, como nos recuerda Vivian Sobchack (2000), aunque representa, en su cambio de forma que confunde (a menudo inquietantemente) lo animado y lo inanimado, posee una fluidez y inestabilidad de la forma e identidad del cuerpo que es característicamente posmoderna, y, como todas las prácticas digitales, el *morphing* tiene una genealogía compleja.

Por lo tanto, es una práctica evolutiva con poderosos precedentes históricos que vinculan la práctica digital actual con una historia mucho más amplia de la metamorfosis y sus significados, como en los primeros espectáculos de magia del cine, atracciones y películas de truco.

En “The Matrix” (1999) fue el *bullet-time*⁵ que tuvo su momento y la aplicación más destacada por primera vez, a través de una combinación de trabajo de cámara convencional y animación por ordenador, mientras un evento se desarrolla en cámara lenta, la cámara parece mover la acción a una mayor velocidad y en una dirección diferente. El efecto es a la vez dinámico e inmersivo, y atrae completamente el espectador al espacio diegético, interrumpiendo la relación espacial convencional entre el espectador, la pantalla y el universo filmico. En las secuelas, “Matrix Reloaded” (2003) y “Matrix Revolutions” (2003), este efecto envolvente e inmersivo se incrementó a través del uso de cámaras de flotación libre en sets completamente virtuales. Y sus aplicaciones continuaron se desarrollando más aún hasta llegar en producciones como “X-Men: Days of Future Past” (2014), en la escena de la cocina de la prisión.

Si los largometrajes producidos por el cine hegemónico utilizan la estética digital de manera conservadora, por otro lado, hace tiempo que se hacen usos mucho más heterodoxos de dicha estética en las prácticas culturales más vanguardistas. Incluso varios estudios han teorizado sobre estas nuevas formas y practicas proporcionadas

⁴ Cambio de una imagen a otra mediante pequeños pasos graduales utilizando técnicas de animación por ordenador.

⁵ Es una simulación digital que mejora la profundidad de la acción y rendimiento de velocidad variable que se encuentra en películas y otros productos audiovisuales. Se caracteriza por su extrema transformación del tiempo, lo suficientemente lenta para mostrar eventos normalmente imperceptibles e imposibles de filtrar, como las balas voladoras, y del espacio, por medio de la capacidad del ángulo de la cámara, el punto de vista de la audiencia, para moverse en la escena a una velocidad normal mientras que los eventos se ralentizan.

por la tecnología digital. Un buen ejemplo es proporcionado por Willis (2005), que argumenta que el cine digital está creando nuevos modelos de películas auto reflexivas que tienen límites fluidos, rompiendo los límites del marco del cine rectangular y el género estándar. Estas nuevas formas, “están situadas en la intersección de universos antes separados en realización de películas: video musical, animación, diseño impreso, arte callejero, eventos en vivo en clubes, videoarte, instalaciones en galerías y museos, y ahora graffiti digital” (WILLIS, 2005, p. 4). Estos diversos espacios y ubicaciones están creando, junto con Internet, nuevos entornos en los que los espectadores se involucran e interactúan con la película. Al igual que Manovich, Willis sostiene que las películas digitales se caracterizan por una reorientación radical de la percepción espacial, pues “las imágenes digitales sintéticas que crean una sensación vertiginosa de libertad que produce estructuras abiertas y caleidoscópicas” (WILLIS, 2005, p. 67-8). Estos trabajos ayudan a crear una nueva gramática y sintaxis de películas basadas en el hibridismo y formas mixtas, combinando diferentes películas, géneros y formatos que se remontan a la experimentación modernista de vanguardia, pero también crea nuevas formas “digitextuales” (EVERETT, 2003), en su desafío radical a los paradigmas del cine clásico mainstream hollywoodiense.

Y envuelto en el proceso de crear estas nuevas formas en múltiples plataformas, el rol del director está cambiando significativamente, transformándose en el digitextualista⁶ sintonizado con el flujo y la mezcla de códigos en múltiples pantallas y en varias ubicaciones.

David Lynch, que siempre extendió el concepto esencial de lo que sería una película, afirma que “Inland Empire” (2006) se sostiene basada en la lógica asociativa de los hiperlinks, y ha dedicado cada vez más energía y tiempo a los experimentos con animación y procesos digitales. En el desarrollo del método, Lynch ha creado una “metapersona”, reflexionando constantemente sobre la naturaleza cambiante del concepto de autor y el de espectador, adaptando la presentación de su obra bajo estos aspectos de “auteur”.

Peter Greenaway, otro cineasta que se ha dedicado a subvertir las “cuatro tiranías” del

⁶ “Digitextuality” es un concepto basado en el análisis infográfico del cine, como una de las más complejas y interesantes posibilidades del análisis formalista de películas, que se preocupa por la comprensión y interpretación de los modos en los que la película se enuncia.

cine tradicional, el guion, el actor, la cámara y el encuadre, ha abandonado de manera integral un formato único en obras de múltiples capas y capas, convirtiéndolo en uno de los grandes fomentadores y entusiastas de la práctica centrada en la nueva forma de “base de datos de cine” (MANOVICH, 2001, 237-39).

Esto se concretiza en “The Tulse Luper Suitcases” (2004)⁷, un “mosaico de medios”, que consta de cuatro largometrajes, un DVD interactivo, juego en línea, serie de televisión, numerosos espectáculos en galerías y museos, libros y exposiciones. Además de la construcción de varios sitios web interactivos que agregan nuevo material, reprocesan las imágenes y alientan al usuario a conectarse con el trabajo anterior de Greenaway y otros aspectos de la “vida” de Luper, además de albergar un enorme archivo virtual que contiene bases de datos de Imágenes e información. Así, Greenaway crea una especie de metaficción historiográfica, compleja, elusiva y fragmentaria, cuya proliferación en red ha generado su propio universo ficcional.

Sin embargo, este “metacine” desdoblándose a través de múltiples plataformas de medios, no se limita a la práctica de vanguardia. Para Jenkins un buen ejemplo de cultura de convergencia y “narrativa transmedia” que crea un “multimito” enciclopédico digital, es la exitosa franquicia “The Matrix” de los hermanos Wachowski (JENKINS, 2006, pgs. 95-134).

Consistió en una película inicial lanzada en 1999, dos secuelas lanzadas en 2003, nueve cortometrajes de animación realizados por diferentes cineastas (The Animatrix) y un videojuego (Enter the Matrix). También se lanzó en 2003 varios cómics e historias cortas lanzados en el sitio web y un DVD de diez discos, “The Ultimate Matrix Collection” (2004), que contiene seis discos de material adicional que incluyen explicaciones detalladas de las innovaciones estéticas digitales, llamado de *bullet time*. Una mezcla inteligente de temores populares relacionados con el impacto y la dirección del cambio tecnológico (principalmente las AIs), alusiones crípticas (incluida una referencia a Simulacro y Simulaciones de Baudrillard), y una antigua narrativa de redención y secuencias de acción visceral, The Matrix fue mucho más que un texto cinematográfico, fue una entidad cultural popular en evolución, es lo que Bruce

⁷ Tulse Luper life Adventures (JJ Field), cuya trayectoria es reconstituida a través de evidencias encontradas en 92 maletas. Luper es un escritor y proyectista, que ha pasado buena parte de la vida confinada en diversas prisiones alrededor del mundo. Su vida se presenta en varias historias que se entrelazan en los diversos multimedia.

Isaacs etiqueta como un “hypermyth” meta cinematográfico de tercer orden compuesto por tropos simulacrales o citas cinematográficas, que involucra a los espectadores en diversas formas en su construcción evolutiva de un universo simulado y digitextual. Lo que las hermanas Wachowski o Greenaway pueden demostrar, es que se una determinada forma de cine acabó, el filme, en su nueva composición estructural, continua a ser un componente crucial del arte y de la cultura en era digital. Por lo tanto, el cine, en todos sus aspectos, sigue siendo fundamental para una cultura contemporánea en la que la concepción de obras estables, duraderas y acabadas, autenticadas por una versión original, está desapareciendo, reemplazada por “una que reconoce la mutación y la proliferación de variantes continuas” (MITCHELL, 2002, p.52). Por lo tanto, así como el cine fue esencial en cuanto arte, en cuanto técnica y en cuanto lenguaje para el espectador de la modernidad, en su nuevo soporte, el cine añade nuevas posibilidades y sigue siendo fundamental para la cultura digital posmoderna en sus múltiples idiosincrasias. Para Manovich (2001):

“la película ha preparado al público para los medios digitales porque las formas cinematográficas de mirar el mundo, de organizar el tiempo, de contar una historia, de vincular una experiencia con la siguiente, se han convertido en el medio básico por el cual los usuarios de ordenadores acceden e interactúan con todos los datos culturales. Seguimos viendo el mundo a través de marcos rectangulares, y las estrategias estéticas del cine se han convertido en los principios organizativos básicos del software de ordenador e incluso de los aparatos de realidad virtual” (MANOVICH, 2001, p. 50, 79, 81-6).

Sin embargo, comprender que el cine conserva un lugar importante en la era digital y que los cambios que ha experimentado son en parte, evolutivos en lugar de revolucionarios, no es subestimar, sino reconocer e identificar los fenómenos que demuestran la amplitud y la profundidad de esos cambios. Las formas múltiples y proliferantes del cine en una variedad de medios y en una variedad de pantallas, han impulsado un cuestionamiento de la especificidad y la identidad del mismo, lo que genera otra cuestión: si todavía “el film es un relato centralizado con productos auxiliares en otras formas de medios, o simplemente es una plataforma de medios en un entorno multimedia” (HARBORD, 2007, P. 43)

4.4 El cine y sus especificidades

Las especificidades del cine como medio, y su estética, siempre han sido difíciles de definir. Rodowick (2007), describe lo que él denomina “el período clásico de la estética cinematográfica” que consistió en una serie de debates sobre la identidad de la película en argumentos específicos del medio. Teóricos importantes como Walter Benjamin (2018), Siegfried Kracauer (1997) o André Bazin (1967) tomaron parte en esa argumentación sobre la naturaleza del cine, intentando definir cómo difería el cine de las otras artes.

Para Rodowick, la dificultad radica en la naturaleza híbrida del cine, demostrada a través de la composición de “imágenes fotográficas, sonidos y música en movimiento, así como voz y escritura” (2007, p.24). Sin embargo, creemos que el problema para definir la especificidad del cine también se radica en la sucesión de los procesos técnico-creativos como factores interdependientes del medio. E hacer una película implica una serie de ellos: fotografía, modelos de dirección de actores, configuraciones, edición, y movimientos de cámara, todos con distintos niveles de relación con el medio. Los cambios en estos procesos conducen a diferentes formas estéticas. Las tecnologías digitales afectan no solo las características del aparato como también la captura de la luz y las distancias focales, y, por lo tanto, también afecta a los procesos de desarrollo de películas, redefiniendo lo que es posible y lo que es factible y las formas de narración.

Al principio, las tecnologías digitales se han utilizado principalmente herramientas en un esfuerzo por crear productos audiovisuales de aspecto cinematográfico, pero técnicamente “inferiores” basados en criterios establecidos por un soporte utilizado hasta entonces.

El ideal de Bazin de realismo total se ha traducido con el amanecer del video digital en un ideal de realismo fílmico total. Al final, nuevas tecnologías intentan emular tecnologías anteriores. Es decir, inicialmente, el contenido de la nueva es esencialmente el medio antiguo, por lo tanto, siempre ha existido un esfuerzo en la realización de películas digitales para incorporar y emular características del cine analógico.

Sin embargo, en las últimas dos últimas décadas, el cine digital ha desarrollado una calidad de imagen, una estética y un estilo independiente, y eso dependió mayoritariamente del desarrollo tecnológico. Es decir, después de un período de

desarrollo estético basado en la mimesis, el nuevo cine comienza a explorar sus propias características y encontrar las potencialidades, perspectivas, y, por supuesto, sus idiosincrasias estético-narrativas.

Apunta la cineasta Stephanie Argy (Ghandi at Bat, 2006), “La atracción inicial de la digital para muchos cineastas radica en su menor costo de producción inicial, pero a lo largo de los últimos siete años, ha madurado en un formato que ofrece opciones estéticas y medios para la innovación técnica”. Ya el director Danny Boyle, *Trainspotting*, (1996), *28 Days Later* (2002), *Millions* (2004) dice que el video digital transcribe mejor la experiencia del Siglo XXI en términos estéticos e incluso comerciales.

Al final, conseguimos vislumbrar claramente como la estética del video digital imita la forma en que recibimos información en la contemporaneidad. Las personas están obteniendo imágenes proyectadas a través de sus teléfonos celulares y sus ordenadores, están acostumbrados a una mirada basada en características propias de las imágenes digitales: pixeladas, con niveles de nitidez y densidad variables, profundidad de color etc. En realidad, la estética del cine digital se introdujo antes, es decir, la tecnología se hizo prevalente. A partir de las interacciones con las tecnologías digitales, se desarrolló un conocimiento cultural y la familiaridad con una cierta estética digital; blogs, películas en *streaming*, íconos en movimiento, imágenes de teléfonos móviles, DVD, etc. Los videos aún “primitivos”, hecho con *camcorders* de cinta mimetizando aún el soporte anterior, nos han entrenado en una estética representativa antes del video web y las videocámaras digitales con calidad 4 y 8K. Videos amateurs, cámaras de vigilancia, y el video casero en VHS han alimentado una inclinación por el aficionado, el visceral, y una tolerancia para el nuevo cine imperfecto en sus inicios, pero que ahora ya ha conseguido desarrollo técnico sin precedentes.

Rodowick (2007) sostiene aún que, a nivel ontológico, podemos identificar por lo menos un cambio en este fenómeno: una forma particular de percepción que prestaba atención a las cosas en sí mismas y su duración, una apreciación de la profundidad de las imágenes reproducidas y con ellas la “complejidad y densidad de la experiencia fenomenológica” y una “conexión profunda con una forma de estar en el mundo”, con la memoria y la historia, ahora se va a medida que nos adentramos en una cultura digital (2007, pp. 69-79). Él sugiere que debido a que las imágenes digitales están menos

ligadas a la “existencia previa de las cosas” ya que no ocupan espacio ni cambian a través del tiempo, ellas pueden cambiar nuestra concepción y nuestra relación fenomenológica con otras imágenes (2007, pp.86-7, 98)

4.5 El Aura del filme: la paradoja del soporte en la era digital

En el momento de transición entre el cine y el ordenador, el vídeo fue marcado por la confluencia de géneros y lenguajes. Dubois (2004), apunta las ambigüedades de los orígenes del término. La palabra vídeo parece carecer de un cuerpo propio, casi siempre usado como prefijo o sufijo, como adjetivo: videoarte, videoinstalación, etc. Por otro lado, tenemos el origen verbal, conjugada en la primera persona: yo veo. Se dibuja así, una identidad movidiza en la que se construye en una acción de la mirada. La nueva tecnología: “no se da apenas como un objeto, sino como un espacio a ser vivido, experimentado, explotado. Se trata de máquinas relacionales, en las que las nociones de simulación, cognición y experiencia ganan otros contornos “(PARENTE, 2005, p. 57).

En su metamorfosis digital, el vídeo se caracteriza por ser compuesto de manera completa y enteramente dentro de la máquina sin ningún tipo de interacción o contacto con la realidad fenomenológica de los objetos que le son exteriores. Su indexación numérica permite cambios y posibilidades innovadoras de manipulación de todos los aspectos relacionados con la producción, desde la captación hasta la postproducción. Estos aspectos y elementos del paradigma digital pueden tanto dirigirse a una experiencia de realismo cada vez mayor, como las posibilidades que se alejen completamente del ideal mimético postulado por Bazin. Según Parente (2004), podemos pensar la imagen como una ilusión que debe ser sometida a lo inteligible, y la imagen como puro sensible que afirma lo real. Lo que está siempre en juego es el carácter analítico o no de la imagen. Y en este sentido, el vídeo fomenta una hibridación que atraviesa estas concepciones.

En estos poco más de tres décadas de existencia, las imágenes electrónicas han provocado impactos y cambios. La imagen del vídeo puede aparecer como una nueva imagen, diferentemente irreductible a todo que lo precede; pero también una imagen capaz de asimilar y barajar todas las imágenes anteriores, pictóricas, fotográficas y cinematográficas, profundas y complejas en su estructura y lenguaje. Por lo tanto, el

vídeo representa un intervalo entre las imágenes que lo preceden, que él introduce y las que produce. Así, creemos que ya no hay más lugar para purismos con relación al soporte y sus especificidades. El vídeo intensifica el desplazamiento de la imagen a otros territorios del arte. Una especie de “efecto cine”. Pero un cine como herramienta, medio y multimedia, inserto en una de las principales concepciones de lo virtual, expresada en las ideas de Edmond Couchot (2004), que cree en una naturalización de la imagen analógica, que a su vez se habría convertido en autorreferente. La imagen electrónica dejaría de ser la representación de una realidad visible preexistente, rompiendo de manera radical con los modelos de representación pertenecientes a la tradición occidental, tanto en el universo del arte en general, como en el modelo mainstream del universo cinematográfico.

Sin embargo, para Fargier, la imagen del vídeo es autorreferente porque “en el vídeo, la realidad ya no es problema. En el cine se plantea siempre la cuestión de si la película la alcanzó o no. En el vídeo, la realidad nunca comparece al encuentro, porque no es por ella que nosotros esperamos” (2004, pg. 231). La cuestión colocada por Fargier (2004) es pertinente, pero creemos que hay que esclarecer un poco más la cuestión en torno a dos aspectos esenciales. El primero se basa en el hecho de que mismo que estas nuevas imágenes puedan representar una realidad física no preexistente a partir del modelo fotoquímico, no denota automáticamente que su naturaleza no sea representativa. Como observa Parente, justamente aquí parece haber una confusión entre representación y reproducción. Es decir, los artistas del vídeo no tienen límites en la teoría, pero en la práctica, la imagen de síntesis también puede reemplazar perfectamente los fenómenos o las experiencias reales, satisfacen un deseo de representación de lo visible. Además, de modo individual, las artes representan lo real en función de sus técnicas de modelización. Entretanto, la “corrosión” del estatus referencial de la imagen no implica necesariamente que el cine ya no es una tecnología de medios indexada, pero que el lugar de su fundación indexada tal vez haya cambiado, “desplazándose de la referencialidad cada vez menos fiable de la imagen como imagen fotográfica para el dominio cada vez más marcado por la indexicalidad proporcionada por el instantáneo” (LEVIN, 2008, p.210)

En segundo lugar, lo que se percibe en el trabajo de innumerables artistas del video es exactamente lo contrario de lo que decreta Fargier (2004): más que simplemente

viabilizar el registro, el vídeo sirve como posibilidad de investigar lo real, de hacer emerger nuevos y diversos significados de la experiencia cotidiana mediada.

Si recordarnos un poco la historia del cine y su tradición experimental y de vanguardia, sabremos que en realidad el cine ya había roto con el modelo clásico de la representación. El cine de la imagen-tiempo ya es un cine de la virtualidad. Y al intentar establecer una diferenciación entre la imagen óptica y la imagen digital atribuyendo a la primera un pacto con la “realidad objetiva” es repetir los argumentos que las vanguardias y el cine experimental hacían en relación con el cine de ficción clásico. Por lo tanto, se hace necesario establecer nuevos parámetros conceptuales para describir un fenómeno que todavía está en curso: ¿es en parte una revolución y/o en su totalidad es una evolución estético-narrativa que apunta a nuevas direcciones, bajo condiciones de digitalidad?

Pero es justamente esa característica de digitalidad que apunta, a lo largo del desarrollo tecnológico, hacia un nuevo soporte al cine. Con características diferentes a las del cine de base fotoquímica, el vídeo digital tiene una claridad y profundidad de campo que la película no tiene. La película puede retener detalles en áreas con mucha luz donde el video digital “explota” pero el video puede “ver” en las sombras de una manera que la película no puede, por lo que requiere (en general) menos detalles esquemáticos de iluminación. El video carece de grano, que se puede reintroducir a través de softwares o por exportación de video digital a películas. Sin embargo, este granulado es uno de los artefactos fílmicos que algunos cineastas odian tanto perder. El teórico del cine Stephen Prince (2004) argumenta:

“Es el patrón de grano en constante cambio lo que ayuda a hacer que la imagen de la película se vea tan viva, y que también disminuye su grado de nitidez en relación con DV. Esta es una paradoja interesante. La película se ve más ‘viva’ que el video digital, sin embargo, no tiene la claridad de este último” (PRINCE, 2004, p.24)

Muchas personas están tan apegadas a esta característica de artefacto de la película que sienten que DVDs restaurados de películas clásicas, limpiados de grano y arañazos, no representan la misma película. Thomson (2005), afirma: “No estoy diciendo que las transferencias sean malas. No lo son. Solo que son diferentes, no representan a la

película actual. Son para todos los efectos, una modificación de la película en un producto de vídeo totalmente digital”. Y siente que todas estas cualidades cambian significativamente la experiencia del cine:

“El punto aquí es que, en un nivel perceptivo, la naturaleza y el significado estético del cine se está transformando debido a la información proporcionada por la luz: su gamma, contraste, valores de negro, reflejos, claridad y filtración - y las estrategias y movimientos de composición necesarios para la cámara. La ejecución de tomas se percibe de manera diferente por la película y el video”. (THOMSON 2007, p.36)

Los defensores argumentan que el soporte analógico tiene una especie de estética propia, incluso se podría decir una “aura” que lo digital nunca podrá obtener y eso es innatamente deseable. La película sigue siendo misteriosa en lo referente a la cantidad de información en el celuloide es inconmensurable. En este sentido Richard Corliss apunta:

“Lo digital es demasiado suave. Casi tienes que degradar la imagen para hacerla más real. Si tomas una foto digital y yo la tomo en una película, simplemente no hay forma de competir con la característica que puedo crear con mi pequeña Hasselblad. El tuyo será más suave, más nítido, perfecto en todos los sentidos, y el mío será granuloso. Pero definitivamente tomarías mi foto sobre la digital.” (CORLISS, 2006, p. 35)

Darius Khordji, ASC, director de fotografía de *The Interpreter* (2005), explica por qué filmó en la película,

“No quería crear una mirada nostálgica. Quería hacer una película moderna, pero quería que fuera más analógico que digital. Los cineastas nos encaminamos por un sendero en el que siempre perdemos algo. Hacia la nitidez, hacia la perfección, la profundidad de campo, anti-halo, anti-flare, anti-iso, etc. Perdemos una cierta alma que solíamos tener. Las cámaras solían ser simples, con muy pocas opciones, por lo que, requieren pasión y habilidad ganada para hacer que las cosas sucedan.” (2018, p.3)

Las cámaras digitales, según Khordji, son completamente diferentes, pues desde el principio piden a los operadores que prueben las innumerables opciones que hay

disponibles. Además, los efectos visuales, la iluminación, la disolución, el enfoque, los filtros se pueden aplicar con pulsar un botón.

El director Michael Mann, quien hizo digitalmente las películas de acción, “Collateral” (2004) y “Miami Vice” (2006), uno de los primeros que se valió de la fotografía real con el uso de la tecnología digital:

“En los paisajes nocturnos en Colateral, estás viendo Edificios a una milla de distancia. Estás viendo nubes en el cielo a cuatro o cinco millas de distancia. En la película eso sería todo negro”. Argumenta que el uso real de la fotografía en la tecnología digital, es decir, no degradando la imagen para copiar el aspecto de la película, se irá tomando rápidamente como el número de directores que crecieron con ordenadores y no tienen un “vínculo nostálgico con el cine” (MANN, 2018, p.1)

Además, la película proporciona una serie de restricciones estéticas: la película (soporte) es más difícil de trabajar, pues requiere ajustes extensos de iluminación, la cámara es grande y difícil de manejar en comparación con la cámara digital, y, para una captura de alta calidad, el material grabación de la película son costosos. De la misma forma, el rollo de película debe ser cambiado en un tiempo menor. La película es bastante difícil de manipular dentro de la toma, por lo que el realismo fotográfico y la indexación son naturales para ella. Estas restricciones y limitaciones de la cámara de película han ayudado a definir el modo como se hace filmes durante los últimos cien años. Las tecnologías digitales, por otro lado, no necesariamente sufren ninguna de estas limitaciones. Por lo tanto, el cine digital puede jugar con nuevas resistencias e inestabilidades, abriéndose a nuevas rutas y haciendo, inversamente proporcional, con que otras sean menos tomadas. Esto no quiere decir que las formas estéticas sean deterministas, pero ciertas formas se vuelven más fáciles y convincentes.

La manipulación dentro del marco, o la composición, como Manovich (2006) lo denomina, se ha convertido en una parte común del proceso de postproducción digital que fomenta la creación de nuevos productos no fotográficos: representaciones y cambios en la naturaleza potencial de la visualidad cinematográfica.

Del mismo modo, en este contexto se muestra cómo la interacción con las tecnologías informáticas nos ha capacitado en nuevos modos de representación y ha proporcionado un estilo cinematográfico más complejo que implica múltiples ventanas, mise-en-

scene algorítmica y arquitectónica, y una combinación de texto, información e inmersión audiovisual.

A medida en que la cámara va más allá del analógico para convertirse en una tecnología puramente computacional, los nuevos aparatos se vuelven herramientas colaborativas, y así, una estética computacional emerge. Las tecnologías audiovisuales computacionales preparan a los espectadores para nuevas formas de cine que siguen una lógica cada vez más digital.

El montaje puede expandirse desde una forma puramente yuxtaposicional y la acción se convierte en una cuestión de elección con otras opciones disponibles, tales como las múltiples ventanas de acción simultáneamente combinadas con texto o animación, donde la pantalla no es puramente representativa, sino que cumple una serie de roles. Por supuesto, muchas películas continúan en el mismo modo tradicional, pero los ejemplos a continuación brillan hacia una luz que apunta en nuevas direcciones y el hecho de que han atraído el interés de las audiencias, lo que hace con que su camino sea promisor, así como inevitable. Las tecnologías digitales hacen que ciertos modos sean visibles, modos que estaban disponibles en analógico, pero limitado por restricciones formales.

4.6 Espontaneidad, flexibilidad, discreción e intimidad: formas y prácticas del cine digital

No solo la información de la luz, la claridad de los detalles y la profundidad de campo son diferentes en el video que, en la película, sino que las características específicas del medio y los procesos de creación de películas digitales fomentan diferentes vías estético-narrativas: las cámaras son livianas, con calidad indiscutible y la iluminación natural o del ambiente suele ser suficiente para la captura digital. La cámara puede funcionar cada vez más como un bolígrafo, escribiendo espontáneamente en el momento sin el mismo tipo de proceso industrial del sistema analógico.

Las tecnologías digitales habilitan la captura de lo inesperado, lo apresurado, lo que no está correctamente iluminado y lo no planificado. Las cámaras de video digital se están moviendo en nuevas direcciones permitiendo a los directores de fotografía y los operadores de cámara hacer cosas que antes eran imposibles o prohibitivamente caras.

El director Danny Boyle y el director de fotografía Anthony Dod Mantle, hicieron una escena muy compleja en la película “28 días después” (2002). Tuvieron que detener el tráfico de lunes a viernes a las cuatro de la mañana, ocupando Trafalgar Square con el fin de retratar una Londres post-apocalíptico vacío. Tenían solo unos minutos antes de que las personas se infiltraran en el set, y así tuvieron la idea de distribuir cámaras digitales de mano para varios miembros del equipo, capturando así imágenes de muchos ángulos simultáneamente para que minimizaran el tiempo pasado en el área. Dod Mantle dijo: “En esos casos particulares, por supuesto, no nos hubieran permitido filmar y ocupar tanto espacio (en 35 mm) durante dos semanas en un momento tan delicado antes de la hora punta de la madrugada” (2017, p.05)

Por lo tanto, lo que hubiera sido posible solo en una película de gran presupuesto se vuelve más fácilmente disponible con el uso creativo de la tecnología. El director Fernando Meirelles y el director de fotografía, Cesar Charlone, filmaron en las favelas de Río de Janeiro y utilizaron localizaciones reales para la película de 2002, “Ciudad de Dios” Charlone usó gafas con una mini-cámara, una especie de *video assist* que le permitió separarse de la cámara y aun así ver la imagen. Además, podía visualizar y hacer tomas en picado y contra picado, por ejemplo, minimizando así la necesidad de una grúa costosa e intrusiva, que sería demasiado engorroso para los callejones estrechos y los altos y bajos de la topografía de la favela.

Charlone dijo que había previsto durante mucho tiempo una cámara que actuaría como un micrófono, una que podría deslizarse en espacios reducidos o que pudiera llevar en su cuerpo como una mochila, tal vez con una fibra óptica que podría sostener en sus manos para mover el objetivo de la cámara.

Desde que Charlone filmó en favelas reales en Brasil, para “Ciudad de Dios” (2002) y mercados en África para “The Constant Gardener” (2005), la flexibilidad de la cámara le dio un gran potencial para capturar lo vivo e impredecible ambiente de grúas y elaborados arreglos de iluminación que harían el nivel de intimidad y espontaneidad que Meirelles y Charlone capturar en estas escenas inalcanzables.

Para su proyecto “Iraq in Fragments” (2006), el director James Longley montó su equipo en la parte trasera de una camioneta con la Milicia del Ejército Mahdi en condiciones muy peligrosas mientras interrogaban a los vendedores locales de alcohol. Grabó más de 300 horas de material a lo largo de dos años. Longley dijo que una gran

parte de ser capaz de grabar ese tipo de material es la capacidad de ser discreto, de permitir que el mecanismo de la cámara se acerque, desaparecen, sin trabas por luces, grabadores de sonido y bolsas con película.

Con equipos digitales los cineastas pueden filmar rápidamente en entornos que podrían haber sido muy difíciles o imposible de acceder con una cámara de cine analógico y el equipo necesario para este tipo de producción. El material que Longley capturó es verdaderamente genuino en su intimidad, espontaneidad y visceralidad. Este rápido e íntimo estilo del “ordenador” de mano se ha vuelto tan frecuente que ha entrado en el gran presupuesto de Hollywood, el cine como tropo estilístico. E sus películas de acción han incorporado en definitivo un estilo de cámara en mano para simular visceralidad y otras características estéticas que el director desee. Sin embargo, ha aumentado el poder de cineastas independientes y con características más autorales, con una visión artística personal, incluso cambiando su relación con los actores y con el entorno de toda la producción.

Además, la tecnología digital permitió que las tomas tuvieran un carácter no jerárquico, es decir, la capacidad de hacer tomas largas es particularmente propicia para directores con características como Steven Soderbergh. En su producción digital “Bubble” (2005), fue capaz de utilizar actores no profesionales y producir una gran cantidad de material con muchas tomas diferentes, improvisadas, filmando simultáneamente con varias cámaras. Llama a este trabajo “site-specific”, porque él va al lugar y recoge las historias de manera muy orgánica. Muchas de las escenas fueron filmadas en las casas reales de los actores. Para el director las tecnologías digitales permiten una forma de producción que puede ser orgánica tanto para el lugar como para las personas de ese lugar, produciendo una estética definitivamente diferente a la tradicional, creando nuevas perspectivas para las formas narrativas.

Además, Soderbergh (2005) cree que las nuevas tecnologías digitales son liberadoras también para los actores porque la producción no requiere más lo mismo tiempo utilizado entre la iluminación y la configuración de la cámara, solo para citar un ejemplo. Largas secuencias de tomas pueden ser hechas en un período de tiempo más corto, menos dividido, dando a los actores cierta continuidad en el proceso de actuación. David Lynch, filmó su película “Inland Empire” (2006), usando la Sony PD150. Dijo en una entrevista para Movie Maker: “Yo no volveré a la forma de las

películas de dinosaurios”. Dijo que le gusta el DV por el corto tiempo entre tomas. Dice aún: “Con la película, esperas dos o tres horas para mover la cámara y encender la maldita cosa. Esto es lo que mata a una escena; mata lo que da vida a todo el proceso. Esto me permite improvisar”. Incluso la dirección de los actores puede cambiar radicalmente sin el tictac del reloj de la película cara, la iluminación intensa y los cambios de rollos de película cada un cuarto de hora. Por supuesto, todas estas estilísticas, tan naturales para las tecnologías digitales, de cierta manera fueron prefiguradas y anticipadas por los cineastas de la Nouvelle Vague y los Neorrealistas. Con el uso creciente de la cámara Arriflex en la década de 1960, que era más liviana y portátil, los cineastas pudieron salir a la calle en ambientes espontáneos, capturar la vida cotidiana y optar por el uso de no-actores.

Por ejemplo, en “La batalla de Argel” (1966), el director Gillo Pontecorvo tuvo que declarar formalmente que ni un pie de la película fue documental, debido a su uso de la luz disponible, de archivos de newsreel filmstock, las ubicaciones reales y los no actores que hicieron su papel en la revolución argelina contra los franceses de manera tan convincente, que los espectadores pensaron que estaban viendo material documental. Observando las obras de cineastas como John Cassavetes o Ken Loach ya hace treinta años dejaban que la cámara funcionara en diferentes tomas, y se paraban y empezaban sin avisar a los actores. En otras palabras, usar lo que ahora es un “estilo digital” para crear más realismo emocional.

El ya fallecido director estadounidense Robert Altman, utilizó en “Nashville” (1975) sonido ambiental e iluminación, así como situaciones espontáneas, no coreografiadas, para crear una estética y un estilo que haría favorecer los atributos de las tecnologías digitales mucho antes de que él tuviera acceso a ellas. El reportero de cine Kirk Honeycutt (2006) describe su última conversación con Altman, donde hablaron de sus proyectos. Honeycutt dice: “Se quedó animado cuando explicó cómo las cámaras de mano dispararían tomas largas con muchos actores; en otras palabras, perfecto para un plano de una película típica de Altman”. (HONEYCUTT, 2006, p.10)

Sin embargo, lo que fue una elección estilística puntual e intencional para estos directores, se convierte en una estética por defecto y dominante para la era digital. Además, las herramientas de producción digital, en su flexibilidad mejorada, fluidez práctica y capacidad para utilizar niveles de luz más bajos y aumentar la profundidad

de campo, traen consigo códigos narrativos que son distintos de las herramientas de producción anteriores.

4.7 La cámara y el ordenador como fenómenos creativos

Para Manovich, el ordenador “Ya no es solo un motor analítico, adecuado solo para procesar números, se ha convertido en el telar de Jacquard, un sintetizador y manipulador de medios”. (2001, p.26). En el lenguaje de los nuevos medios, Manovich sostiene que estos medios deben ser comprendidos a través de los paradigmas históricos y culturales que los preexisten, y que hasta cierto punto determinan su forma. Las características de los medios digitales ayudan a aclarar la distinción entre el cine digital y el analógico.

Y cada vez más, los directores innovadores, habilitados en las tecnologías digitales e informáticas autónomas, permiten que la máquina tenga un protagonismo cada vez más importante. La estética es la de un algoritmo, inicialmente estructurado por un autor, que luego se deja reproducir sin verse afectado.

Varios teóricos de los medios han explorado el aumento de la autonomía de la tecnología informática. Desde las extensiones del cuerpo o los sentidos humanos como Marshall McLuhan había descrito las tecnologías del ordenador, que puede ir más allá del cuerpo y el sistema nervioso y realizar funciones cognitivas. Kittler (1990) presenta la historia del discurso de los medios y describe como el modo de almacenamiento anterior y luego lo de las tecnologías de comunicación podrían reemplazar los sentidos básicos, pero, con la fusión de estos dos procesos en la era de la informática, afirma que hasta el pensamiento también podría ser reemplazado.

Manovich (2001) examina cómo lo digital reconfigura nuestra relación cultural con lo real, con formas anteriores de capturar o replicar la realidad (fotografía, pintura) reemplazada por información digitalizada. La veracidad y la ontología de la imagen se cuestionan en este proceso debido a la facilidad de manipulación y la falta de distinción de un original de una imagen basada en ordenador. Manovich también identifica un cambio en la práctica desde la rigidez de los movimientos de la cámara hasta la fluidez de la perspectiva animada multiplano. Esta fluidez permite que la cámara entre y atraviese el espacio de diferentes maneras, desplazando la perspectiva singular y las características de la superficie de la película analógica.

Sean Cubitt (2004), al examinar la autonomía del ordenador, dice que la máquina es y está libre para colaborar. Esta autonomía del ordenador / cámara ha abierto y continúa abriendo nuevas oportunidades para la puesta en escena, minimizando la subjetividad del autor (el en sentido de su relación con el tema y el objeto) y explorando formas algorítmicas y arquitectónicas, tanto en el sentido del espacio cuanto del tiempo y su relación con la narrativa.

El paradigma en el que opera el filme digital, es, hoy en día es muy diferente, ya no sutura simplemente los efectos digitales en una película, sino que utiliza cámaras más pequeñas y móviles para crear nuevas perspectivas y exploraciones de la interioridad, causando así una ruptura formal de los aspectos estéticos-narrativos a través de formas más fluidas de producción, distribución y representación.

Como en el trabajo del director iraní Abbas Kiarostami, que ha experimentado con la cámara móvil pero no controlada en “Ten” (2002), donde montó dos cámaras pequeñas en la parte delantera del auto de su personaje principal y cada escena, una serie de conversaciones a menudo es hecha desde el punto de vista de estas cámaras fijas. Entonces, aunque la cámara se mueve por Teherán, el propio coche y el sentido del tráfico de Teherán son los que controlan los movimientos de la cámara y la escena, no el director o el director de fotografía, que en realidad ni siquiera están presentes. Incluso la edición de Kiarostami sigue un algoritmo que reemplaza y tiene un punto de vista distinto de la cámara. Es decir, las tomas se juntan de acuerdo con un algoritmo, por lo tanto, presentan el estilo del algoritmo, no directamente del autor. Esta forma de juego estilístico y estético se hace posible por la facilidad y el bajo costo de la tecnología digital, fomentando la espontaneidad y el experimento.

Pero como una “provocación” retórica, podríamos preguntar: ¿esto no es simplemente una reencarnación contemporánea de Hale’s Tours?⁸, en nuestra visión, la respuesta contundente es no. En el caso de Kiarostami, encontramos un nuevo sentido y significado narrativo y estilístico, una nueva combinación de cooperación máquina-humano, resultando en múltiples derivaciones e intencionalidades aleatorias.

⁸ Hale’s Tours of the World fue una atracción que tuvo lugar en los parques de diversiones y lugares similares a comienzos del siglo XX, la idea era de imitar un coche de pasajeros de tren sobre una plataforma circular fija, y un panorama de imágenes giraría en torno a los “pasajeros” para simular la experiencia de un viaje en ferrocarril.

Detrás de las escenas, la cámara se ha movido más allá del objeto de diseño: la cámara ahora es un ordenador y viceversa. Gilles Deleuze (1990) se refiere a una “autonomía de la cámara” como un tropo estilístico en la historia de “Cronaca di un Amore” (1950) de Michelangelo Antonioni. Con esto quiere decir que la cámara parece mirar donde quiere, sin verse afectada por estrictas normas narrativas. Cuando debería estar dándonos un primer plano de una pistola, está deambulando para mirar los tobillos de una modelo. Pero este concepto de “autonomía de la cámara” empieza a atingir la cumbre de su potencial estilístico-narrativo justamente con la alianza cámara-ordenador.

El director danés Lars von Trier comenzó a rodar con un nuevo sistema de cámara llamado Automavision. Desde “The Boss of It All” (2006), el sistema-cámara es parte del objetivo declarado de von Trier para reducir el escopo de las producciones. Un algoritmo informático cambia aleatoriamente los planos: inclinación de la cámara, movimientos de desplazamiento, panorámica, distancia focal y/o posicionamiento, así como la grabación de sonido. El resultado es una gran cantidad de composiciones descentradas, creando una atmósfera múltiple, fuera de conjunto, pero que se coaduna con la intención final del creador. En el caso de “The Boss of It All” (2006), la narrativa trata de un jefe de una compañía que siempre ha pretendido ser solo un trabajador que obedece las órdenes del verdadero “Jefe de todo” de la empresa. Pero este decide vender la compañía y contrata un actor para que desempeñe su papel. El concepto de la película es cuestionar el poder, el control y las redes, mimetizando así el mecanismo de producción. La estética experimental de Von Trier juega con la idea del cine de autor, automatizando con un programa informático aleatorio los aspectos del estilo que caracterizan el propio autor.

Es decir, la aleatoriedad informatizada del Automavision o de sistemas aún más modernos basados en AI machines learning, proporciona una mayor autonomía de la máquina, ya que reduce el poder del director para dictar dónde miramos y le da parte del poder al algoritmo.

Los llamados algoritmos “generativos” van más allá y producen imágenes a partir de pequeños textos o hasta escaneos cerebrales de los guionistas. Los más sofisticados consiguen adelantar el frame siguiente a partir de otro fragmento de película y construir la próxima secuencia. No obstante, todavía falta aún unirlo todo: desarrollar las imágenes de los textos y crear una secuencia original. Pero es solo una cuestión de tiempo.

Aunque no convencionales, estas películas de directores conocidos indican el potencial para usar la cámara como co-colaborador, co-director, co-cineasta y co-editor. De este modo, comenzamos a ingresar en un nuevo modo de cine que va más allá del cine de autor en la visión de productores como Carl Schoenfeld (2004), ya no solo caminamos hacia nuevas propuestas sino ya experimentamos una nueva puesta en escena con diferentes propiedades formales, producidas por y para las tecnologías digitales personificadas en el ordenador y no más en la máquina de cámara de película.

5. El impacto de las tecnologías digitales en la narrativa cinematográfica

5.1 Deleuze y los régimenes imagéticos-narrativos

En dos de sus libros fundamentales (Imagen-movimiento e Imagen-tiempo), Deleuze desarrolla conceptos importantes para pensar el cine y sus cambios a lo largo de la temporalidad que controla los hechos reales y del tiempo intrínseco al propio cine. En el primero se encuentra la génesis de las especificidades del segundo. Pues en él, “El cine se encuentra todavía delimitado a la estructura narrativa que obedece a un esquema sensorio-motor, pero apenas como una imagen indirecta del propio tiempo. Sin embargo, la Imagen-tiempo crea una ruptura con el relato clásico y con el esquema sensorio-motor, logrando proyectar una imagen directa del tiempo”. (RANGEL, 2011, p.03) Al reanudar el concepto dentro de la temporalidad imagética de la imagen, Deleuze (2005) defiende que hay una ordenanza diferente. Para el autor, el pensamiento en el cine moderno consiste fundamentalmente en una ruptura con el esquema sensorio- motor, resultando en temporalidades indistinguibles, eventos desconectados unos de otros, personajes que vagan y vacilan, indeterminado entre o modelo de la narrativa y la instancia del personaje.

En el cine clásico, el montaje está subordinado a la acción, el encadenamiento de imágenes crea una situación lógica de causa y efecto que es determinante para la causalidad de la película. El personaje principal actúa y reacciona ante situaciones varias que hacen que la narrativa camine hacia la dirección resolución del conflicto para volver a estabilizar el contexto, representando así el régimen orgánico de las imágenes en un esquema sensorio-motor, que caracteriza el universo de la imagen-movimiento.

Sin embargo, hay otro tipo de imagen, que inaugura el cine moderno y cuyo tiempo es diseñado directamente, que corresponde a la imagen-tiempo, que cuestionan, de esta forma, el líame sensorio-motor de la imagen-movimiento. En este sentido, la distinción básica entre los dos tipos de imagen es que la primera presenta situaciones sensorio-motoras y la segunda, situaciones puramente ópticas y sonoras.

La imagen-movimiento privilegia la acción, representando indirectamente el tiempo, mientras que la imagen-tiempo se refiere a un cine de vidente, que permite la

explotación espacio-tiempo por el espectador, representando el tiempo de manera directa.

Por eso Deleuze (2005) afirma que la transición entre los dos regímenes de las imágenes (de movimiento al tiempo) es fruto de la ruina de la imagen-acción, cediendo espacio a realidades ópticas y sonoras puras. En este esquema novedoso del estatuto de la imagen, es decir la percepción no hace prolongamiento en el tiempo de la acción, sino pasa a repercutir en el pensamiento desde la representación directa del tiempo.

Así, el cine moderno no se preocupa por la narrativa y con el todo, pero sí en producir reflexiones, generar pensamientos. Este presenta situaciones sonoras (sosignos) y ópticas (opsignos) puras (imagen-tiempo), mientras que el cine clásico representa imágenes sensorio-motoras (imagen-movimiento): la información del plan, determinante para la inteligibilidad de la narrativa, es el motivo del encuadramiento, es lo que establece la relación de practicidad y hasta un didactismo de la imagen: “Por supuesto, ya comprendí la información, entonces, podemos ir a la próxima escena”. El carácter sensorio-motor se refiere a la finalidad, a la practicidad. De esta forma, la imagen del movimiento camina hacia una verdad que estructura “el Todo “de la narrativa.

Pues la concepción de un todo abierto y fuera defendida por Deleuze (2005) es trabajada también con relación a las especificidades de las imágenes cinematográficas - tales como descripción, real e imaginario, narración y narrativa. Siendo así, Deleuze entiende que existen fundamentalmente dos regímenes de la imagen: uno de ellos orgánico y el otro cristalino.

En el primer caso, se trata de un régimen en el que la descripción se presume independiente de su objeto, es decir, no importa cuál sea el medio, el movimiento que la cámara hace no necesariamente corresponde a lo que ella describe. La idea del régimen orgánico, así, presupone una realidad preexistente a lo que está siendo filmado. Ya en el régimen cristalino, al contrario, la descripción vale por el objeto a punto de sustituirlo, crearlo y borrarlo, cediendo espacio a nuevas que trasladan o cambian las precedentes.

En ese régimen, son las propias descripciones que constituyen el objeto, esta vez descompuesto y multiplicado. Los regímenes orgánico y cristalino representan, de esta forma, situaciones sensorial-motoras y ópticas y sonoras puras, o sea, respectivamente,

un cine actante y vidente. Es decir, el régimen cristalino comprende, de forma diferente, real e imaginario no como partes distintas, sino dentro de un circuito en el cual uno corre detrás del otro, cambian de papel y se vuelven indiscernibles.

Además, Deleuze (2005) hace una distinción entre la narración en los dos tipos de régimen. En el primero hay un campo de fuerzas donde las partes reaccionan entre sí, dentro de un todo abierto. Así, las tensiones se resuelven según un esquema de economía, con leyes de mínimo y máximo, en el cual se busca el camino más simple y la palabra más eficaz para obtener el máximo de efecto. Los movimientos son, pues, sometidos a leyes que rigen campos de fuerzas en el espacio. Por otro lado, en el régimen cristalino, la narración opera de forma diferente a medida que deja de ser verídica para volverse esencialmente falseante.

Si la descripción cristalina conseguía hacer real e imaginarios indistinguibles, la narración va aún más adelante al establecer distinciones para el presente y alternativas entre lo verídico y lo incorrecto en el pasado. Con eso, el hombre verídico desaparece y el paradigma de la verdad se descompone en nombre de una narración inédita. Deleuze ejemplifica la forma en que esto ocurre:

“En un mundo, dos personajes se conocen, en otro no se conocen, en otro, uno conoce a la otra, en el otro, en fin, es la otra que conoce la primera. O dos personajes se traicionan, una sólo traiciona la otra, ninguna traiciona, ambas son la misma que se traiciona bajo dos nombres diferentes” (DELEUZE, 2005, p.161)

Por lo tanto, no es simplemente una operación de asociación entre las partes, sino más bien de diferenciación, en la que la relación entre dos imágenes producirá un tercio en la película, aparte de ellos mismos, manifestando sincronismo, rapidez, puntas y capas temporales superpuestas. Así, según Rangel (2005) la Imagen-tiempo cede espacio a la Imagen-cine, catalizando y sintetizando ideas, imágenes y sonidos. “Y este régimen cristalino, que es el propio de la Imagen-tiempo, es un régimen proporcionado por una narración falseante en donde se expresan justamente potencias de lo falso, y las descripciones cristalinas muestran situaciones ópticas y sonoras puras, cine de vidente y no de actante” (RANGEL,2005, p.15)

De este modo, en el cierre del régimen cristalino,

“Lo actual está separado de sus conexiones legales, y lo virtual, por su lado, se desprende de sus actualizaciones, comienza a valer por sí mismo”. (DELEUZE, 2005, p.172). Y simultáneamente , “Los dos se reúnen ahora en un circuito donde lo real y lo imaginario, lo actual y lo virtual corren uno tras el otro, intercambian sus roles y se tornan indiscernibles” (RANGEL,2005, p.16)

5.2 La Imagen-Cristal como punto de partida hacia los nuevos régimens: La double vie de Véronique

Recuperando el razonamiento deleuzeano, “la Imagen-tiempo es una Imagen-cristal, ya que a través del cristal se muestra el aparecimiento del tiempo; el tiempo en su estado puro, un tiempo que no es cronológico, un tiempo de advenimiento, tiempo simultáneo donde se mezclan cronosignos: ‘capas de pasado’ (aspectos) y ‘puntas del presente’ (acentos)” (RANGEL, 2011, p.08)

Es decir, el cristal es la presencia del tiempo en estado bruto percibido en la contracción de la imagen. Es el menor circuito que produce un doble entre el actual y el virtual. Cada uno de los lados del cristal enseña una imagen que apenas puede ser percibida a través de la cara actual de otra que aparece en otra cara. El intercambio es infinito y ese menor circuito está regido, según Deleuze, por tres figuras: “el actual y el virtual, el límpido y el opaco, el germen y el medio” (DELEUZE, 2005, P.108). La imagen-cristal sugiere tantas caras, así como las posibilidades de los visionarios que ven el tiempo desplegarse y escindirse en él. Es el tiempo en escisión. Se cierra en flujos que hacen conservar el tiempo pretérito y agrupan el coetáneo. La escisión que es el tiempo aparece en la imagen cristal. Pues,

“La imagen-cristal no es el tiempo, pero vemos el tiempo en el cristal. Vemos la perpetua fundación del tiempo, el tiempo no cronológico dentro del cristal, Cronos y no Chronos. Es la poderosa Vida no orgánica que encierra al mundo” (DELEUZE, 2003, p.172)

Además, considerando la inferencia de Deleuze (2003),

“la imagen-cristal se constituye de las imágenes ópticas y sonoras puras que confunden el vínculo sensorio motor fragmentando toda y cualquier linealidad. Al convocar otra imagen virtual que la actualiza, la imagen óptica y sonora pura produce con ella una relación donde no hay límite, se remite una a la otra y sin distinción” (DELEUZE, 2003, p. 175)

Entonces,

“La imagen óptica y sonora pura es actual, pero no se prolonga en movimiento, sino que desencadena una imagen virtual y forma con ella un circuito. Por lo tanto, no es la imagen- recuerdo o el reconocimiento en si mismo que nos confiere el correspondiente de la imagen óptica y sonora pura sino la perturbación de la memoria y lo fiasco de las reminiscencias” (ASIÁIN, 2007, P.06).

Es decir, “la imagen virtual jamás se actualiza, permanece en vía de actualización y el recuerdo puro permanece en la duración; es la memoria que nos permite intentar la actualización en una imagen-recuerdo” (DELEUZE, 2003, p.177). Y más, la imagen-cristal revela el fundamento del tiempo, que es su diferenciación a cada instante en dos tiempos contemporáneos y disimétricos. “El actual y el virtual se vuelven así indiscernibles en el cristal del tiempo” (DELEUZE,2003, p.178).

Es en la escisión del tiempo que vemos el tiempo en el cristal en dos chorros: el pasado que se mantiene y el presente que transita y se va. El cristal, en efecto, no deja de cambiar sus dos caras: “actual y virtual, las cuales son distintas y, sin embargo, indiscernibles y no se sabe cuál es una y cuál es la otra” (DELEUZE, 2003, p.180).

El punto de indiscernibilidad sería la imagen cristalina y el tiempo en persona es percibido en el cristal a partir de distintos aspectos y según las etapas de su formación y de las siluetas que en él vemos. “En efecto, nunca hay cristal acabado; todo cristal es, en derecho, infinito, se está haciendo y se hace con un germen que incorpora el medio y la fuerza a cristalizar” (DELEUZE, 2003, p.181)

Un buen ejemplo de múltiples imágenes-cristal creadas dentro del régimen cristalino es la película *La double vie de Véronique* (1991). La historia sigue la vida paralela de dos jóvenes interpretadas por Irène Jacob: una polaca llamada Weronika, y una mujer francesa, Véronique. Aunque no tienen una conexión aparente, las dos son idénticas físicamente, tienen rasgos de personalidad iguales y parecen ser conscientes una de la

otra; Como dobles una de la otra. Ellas nunca se reúnen, excepto por un momento breve, fortuito a través de la ventana de un autobús en Cracovia, un momento que pasa desapercibido por Véronique, pero no por Weronika.

Weronika va a morar con una tía y logra entrar en una orquesta sinfónica debido a su talento como cantante. Se reconcilia con un ex-novio que casualmente se encuentra en el autobús. Saliendo de una de las pruebas de música, pasa a través de una plaza en Cracovia donde se lleva a cabo una protesta violenta. Un autobús turístico pasa por allí, y, entre los turistas, Weronika encuentra Véronique, que está tomando fotos y no lo percibe. El autobús sale y las dos no se ponen en contacto. Weronika comienza a tener signos de salud debilitada y muere durante su debut en la sinfonía debido a un ataque cardíaco.

La película continúa acompañando la vida de Véronique en Francia, que abandona sus clases de canto, busca un cardiólogo y trata de encontrar un nuevo camino a su vida. Ella le dice a su padre que siente que algo falta, pero no puede identificar ese sentimiento. En la escuela donde trabaja, conoce a un escritor, llamado Alexandre Fabbri, que gana la conquista dejando pistas de sus obras literarias, en un juego poético de persecución entre dos amantes.

Con las pistas que deja, Véronique lo encuentra y está visiblemente desencantado por el final del suspenso, incluso con ella consciente todo el tiempo de quién era su admirador. Luego se va y Fabbri la persigue. Se reúnen, se quedan en una habitación de Hotel y allí se cuestionan del por qué la atracción mutua. Durante la conversación, Alexandre encuentra fotos del viaje de Véronique a Polonia, entre las que se encuentra la foto de Weronika, que no había notado antes.

A continuación, identifica su sentimiento de pérdida, haciéndose consciente de la existencia de su doble y comienza a llorar, mientras se pone a hacer el amor con ella. Al final, fascinado por su doble vida, Fabbri crea una historia sobre Véronique y su doble, que es fiel a la historia real, incluso sin que él sepa cuál es la verdad. Ella se va tranquilamente y vuelve a la casa de su padre, por ahora ella puede explicar su sentimiento, antes desconocido.

Una escena modelar está protagonizada por una anciana, que sirve como una forma de ilustrar la relación de los personajes con la vejez y la muerte: esta anciana aparece en dos momentos de la película, en momentos de la trayectoria de las dos mujeres, y cada

una reacciona de una forma. Ambos la miran por la ventana; Weronika trata de hablar con la dama, mientras que Véronique la deja pasar sin atraer su atención. Se supone que Weronika está abierta a las novedades, a lo inesperado, y su actitud para llamar la atención de la anciana implica la interpretación de que no tiene miedo de lo que depara el futuro.

Por lo tanto, Weronika se revela una persona más libre y consciente del futuro, mientras que Véronique deja a la anciana tranquila, sólo admirándola, demostrando una característica más tarde explicada por los titereros: ella no experimenta cosas, ella tiene conciencia de lo que es malo y tiene muchas reservas debido a la conexión con Weronika. Ya Weronika es un alma más libre y impetuosa que experimenta cosas. A través de la conexión de ambas, Véronique siente las consecuencias de las experiencias sin pasar por ellas, dejándola ser premonitoria en relación con lo que puede suceder, pero no vivirlas de hecho. De esta manera, Véronique se siente incompleta sin Weronika, pero, con su muerte, es libre de vivir una vida plena y con sus propias experiencias, donde el

“Acaso da lugar a la bifurcación de la realidad. Lo que nosotros vemos en la pantalla es el paso de lo actual a lo virtual en la construcción del circuito. Weronika es una vidente que mira el mundo siempre a través del cristal, es una de las conexiones del primero bloque del film, cuando Weronika aparece en varias escenas siendo vista o viendo desde un cristal. Por otro lado, la virtualidad de Veronique está marcada por la música y por el sonido en general, como un medio que revela lo virtual como efecto musical.” (RANGEL, 2011, p.06)

E “ellas” son una imagen, retroalimentada por su doble infinitamente. Por lo tanto, la imagen-cristal es una imagen en la que el actual y el virtual coinciden en el tiempo, se forman recíprocamente. La imagen actual es el presente y su pasado vigente es su dúplice, es su propia virtualidad, frente al espejo. Virtual y actual indiscernibles.

5.3 De la mirada cristalina hacia la virtual: Muholland Drive y su recursividad espejada.

Y es justamente esta característica de lo indiscernible que vemos en el cine del director David Lynch, esencialmente en su película Muholland Drive (2001). Es decir, es la característica de ser indiscernible de la obra que se configura como ilusión objetiva,

sin la supresión de las diferencias entre los aspectos de la imagen-cristal. Además, a pesar de indiscernibles y distintas, esas caras cambian de lugar, en una relación de presuposición recíproca y de reversibilidad, ya que se configura como una imagen doble por naturaleza y sobre la que se efectúa un cambio, como en un espejo, cuyo juego se efectúa en un doble movimiento de liberación y captura constantes, de manera recursiva.

De esta vez, con relación a su indiscernibilidad y la presentación de ésta en el cine, Deleuze va a afirmar que en ese circuito de intercambios prosigue de tres formas: “lo actual y lo virtual (o los dos espejos cara a cara); el límpido y el opaco; el germen y el medio “(DELEUZE, 2003, p 91).

En lo que se refiere a las dos primeras formas, se puede ejemplificar su desarrollo a partir de la duplicación de los personajes, en la cual, el circuito se presentará como un intercambio donde la imagen especular es virtual en relación al personaje actual captado por el espejo, pues “ las imágenes virtuales así se diseminan y absorben toda la realidad del personaje en su conjunto, al mismo tiempo que el personaje ya no pasa por una virtualidad”(DELEUZE, 2003, p. 89).

Por lo tanto, estos personajes tendrán también dos caras, una virtual, otra actual, distintas e indiscernibles. Esto implica que, al cambiarse, la imagen virtualizada se presenta cristalina, en la solidez de un cristal terminado. Sin embargo, el revés ocurre cuando la imagen actual se vuelve virtual, ya que expida su cara opaca y tenebrosa, como un “cristal desamparado de la tierra” (DELEUZE, 2003,p.90)). Así, continúa Deleuze, (2003) el actual / virtual se prolonga en opaco / límpido, pudiendo, aún, ese cambio ser relanzado en cualquier momento, garantizando la duda. “De lo que la película dentro de la película expresa es el circuito infernal entre la imagen y el dinero, la inflación que el tiempo pone en el cambio”, dice Deleuze (2003, p. 99). A partir de estas tres formas se observa que, a veces, personajes y situaciones supuestamente claras, reales o verdaderas se transfiguran, durante la película, en condiciones distintas, oscuras, imaginarias, falsas y viceversa, dificultando, sobre todo, el juicio de las situaciones, incluso porque, en ese circuito de intercambios, el imaginario se hace constante. Veamos cómo se da en *Muholland Drive* (2001).

En el primer caso, existe en esta película una red de falsarios (todos sus personajes son duplicados), en que destacamos al menos dos escenas envolviendo espejos y remitiendo

la constitución de esa imagen doble que retrata, incluso, las identidades fluidas de los personajes, con su claridad y opacidad - Rita y Betty / Camilla y Diane. La primera de ellas se refiere a las escenas, en las cuales Betty llega al hogar de su tía, encuentra con una persona en el baño y, al preguntarle cómo se llama, tiene como respuesta, después de un largo momento de esfuerzo de rememoración, dice: Rita. E es en ese momento que Rita hace un acto de designación, mirando oblicuamente el espejo que refleja un plano de detalle de un cartel de otra Rita (Hayworth) que debuta el rol de Gilda. La cámara se acerca al reflejo del cartel, ¿donde es posible leer “Nunca hubo una mujer como Gilda!”, hasta que la desenfoca. El movimiento insinúa la presencia de un recuerdo puro, virtual, imaginado, que actúa como “magnetizador” detrás de esa alucinación que la imagen-memoria, actual, sugiere. (Figura 12)

Fig 12



Así no puede haber actualización con éxito en esa búsqueda por el recuerdo identitario, ya que la autodenominada Rita no tiene pasado conocible en Los Ángeles, debido a que su sensorio-motor está roto debido a un accidente. Sin embargo, al romper el sensorio motor y, por consiguiente, con las relaciones de causa y efecto que dan cuenta de la semejanza e identidad, la imagen permite nuevos sentidos y nuevos pasados para los personajes. De esta manera, se ha demostrado otra manera de relacionar el pasado al presente desatracado de la narrativa de identificación del YO es igual a YO (YO=YO) que se establece por medio de la transformación del recuerdo puro en imagen-recuerdo, en una relación de semejanza que actualiza una región del presente,

tiempo. En la narrativa de Lynch, el YO es igual a OTRO(YO=OTRO), lo que refuerza la quiebra en el monólogo interior, en la cual el pasado es aprehendido en su heterogeneidad y en su relación con el futuro, constante en la coexistencia de las capas, destituido de la función pragmática e interesada del presente y comportando lo imaginario. En ese sentido:

“La mirada imaginaria hace de lo real algo imaginario, al mismo tiempo que, a su vez, se vuelve real y nos hace realidad. Es como un circuito que cambia, corrige, selecciona y nos persigue” (DELEUZE, 2005, p.18).

Hay, por lo tanto, en ese momento, la aparición de la imagen-cristal especular, que comporta el imaginario, con Rita constituyéndose como una falsaria. Aquí, la esencia está coalescente a la apariencia; la verdad coalescente a la falsedad; el virtual coalescente al actual y en un juego permanente de indiscernibilidad.

La narrativa esencial de *Muholland Drive* (2001) trae consigo elementos esenciales de un nuevo régimen a partir de su auto referencialidad, recreando una nueva relación con la imagen destronada de la lógica asociativa y teleológica del montaje, eliminando la percepción direccionada y centralizada. Adoptamos el concepto de limítrofe utilizado por Dennis Lim (2015) en su libro *David Lynch: The Man from Another Place*, conceptualizando un cine que no tiende a uno determinado polo estético-narrativo u otro, pero que opera en la línea de intersección entre ellos. Es decir, el universo imagético construido por Lynch es permeado por códigos disruptivos y recursivos establecidos en un espacio onírico- virtual.

Lo cierto es que después de recibir una herencia dejada por su tía Ruth, Diane viaja a Los Ángeles para intentar apalancar su carrera de actriz. Un día, ella hace una prueba para participar en la película *La historia de Sylvia North*, pero es rechazada por el director de la producción, Bob Rooker, que acaba eligiendo la bella Camilla Rodes para el papel-título. Sin embargo, Diane y Camilla acaban convirtiéndose en amigas y, eventualmente, amantes - siendo que esta última, ahora una actriz de éxito a menudo arregla pequeñas puntas para la novia en sus películas.

Por su parte, Camilla se involucra con Adam Kesher, el director responsable de la obra (a pesar de estar casado, él pronto se divorcia de su esposa, alegando que ella lo traicionó con el chico responsable de limpiar la piscina, dejándola sin derecho a nada) que se estrenará en el mes de mayo de aquel año.

Al sentirse humillada, Diane decide contratar a un asesino profesional para ejecutar Camilla, pagando 50 mil dólares por el servicio. Después de recibir el dinero y tomar una foto de su víctima, el sujeto dice que Diane encontrará una llave azul en su apartamento cuando todo está terminado - y, de hecho, la niña recibe el aviso de que su exnovia está muerta. Sin embargo, corroída por el remordimiento, ella tiene largos sueños envolviendo a Camilla y, aun cuando despierta, no puede parar de pensar en lo que hizo. Torturada por los recuerdos y la crueldad de sus actos, Diane finalmente comete suicidio. Pero hay una escena clave (que presupone la presencia del objeto literal) para toda la película: Después de emocionarse al escuchar una conmovedora presentación musical dentro de un club llamado Silencio, Betty (Naomi Watts) y Rita (Laura Harring) notan de repente la presencia de una llave azul dentro de la bolsa de Betty. La llave abre una misteriosa cajita azul de procedencia indefinida, hallada en la bolsa de Rita un día antes. En el instante en que las dos deciden abrir esa caja, finalmente toda la maquinaria narrativa de *Muholland Drive* (2001) deja de simplemente rodear el sombrío y el extraño para sugar a personajes y espectadores a su laberinto de enigmas, sensaciones y onirismo. A partir de ese punto, lo que hemos visto anteriormente se destapa y se desmorona y el verdadero Lynch entonces latente escapa y abraza el universo que eligió retratar en su película: el universo de las ilusiones perdidas de Hollywood.

Muholland Drive retrata en su narrativa el hacer de más de una película, tomando como objeto en su propio proceso de constitución, presentándose, por lo tanto, como germen de este medio, una imagen-cristal en una de sus variaciones.

Así, podemos identificar en la película acciones identificables de dicho fenómeno; como en su prólogo donde se presenta la industria cinematográfica y sus contradicciones (como la mafia), a través de la narración de Adam Kesher; hay en otras escenas, una puesta en escena creando, articulando y enseñando elementos de teatro, donde los mismos protagonistas desempeñan los papeles de otros personajes, (Fig. 13), o en la que Betty hace una prueba para la actriz (Fig. 14 y 15), correspondientes a la segunda narrativa, donde hay el hacer de otra película en la que ahora Diane, que se viste con ropa de época, asiste a Camilla actual con el director.

Fig. 13

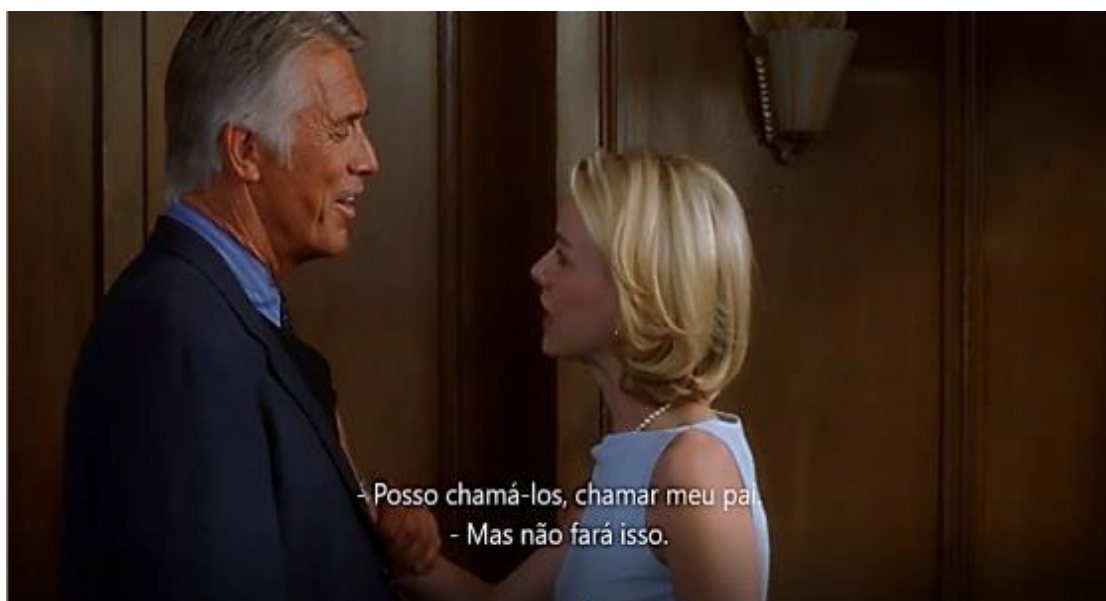


Fig. 14



Fig. 15



La propia película se duplica en dos narrativas, enlazadas y atravesadas. Por lo tanto, hay una paradoja de la imagen y una fuerza del cristal que sobrepasa la duplicación de los personajes, alcanzando también su estructura, desplegando e implicándola, pero sin dejar de ser la misma película. Al presentar esa imagen especular, la película demuestra el reflejo de personajes, pero también de mundos, que componen polaridades de una misma y paradójica película.

La imagen-cristal se configura aquí como un simulacro, que comportando la idea del espejo y del especular, duplica lo real sin copiarlo, siendo repetición y variación, haciendo un cine de falsarios y videntes, que privilegia la paradoja en la cual el imaginario se hace presente en ese conjunto de intercambios: “El imaginario es la imagen-cristal” (DELEUZE, 2005,p. 89), que colabora para profundizar el misterio e intensificar el desafío al espectador que, a su vez, , teniendo su mirada tensionada, se ve forzado a “abandonar” la cadena de reconocimientos.

Deleuze afirma, además, que, en cuanto a su presentación temporal, dos condiciones configuran la mutualidad y duplicidad de esta imagen: a) primero, ellas tienen que ser irreductiblemente indivisibles en su unidad; b) se hace necesario, también, que la imagen sea presente y pasada, a un solo e incluso tiempo, pues que, retomando aquí la paradoja de la coexistencia explicitada como

“Si no fuera ya pasada al mismo tiempo que presente, jamás el presente pasaría. El pasado no sucede al presente que ya no es, coexiste con el presente que fue. El presente es la imagen actual, y su pasado contemporáneo es la imagen virtual, la imagen especular” (DELEUZE, 2005, p. 99, 100).

Así, la virtualidad pura se concretiza a partir del actual reciente, “cuál es el pasado, absoluta y simultáneamente particular; sin embargo, es pasado en general, en el sentido en que aún no tiene fecha”(DELEUZE, 2013, p. 100).

De esta manera, sin características orgánicas, ella no necesita reemplazarse. En realidad, “Es una imagen cristalina, no una imagen orgánica” (DELEUZE, 2005, p. 100).

Por consiguiente, como la imagen cristalina de *Muholland Drive*(2001) estará en ese circuito de coalescencia entre actual / virtual, presentará la memoria como inmemorial, recuerdo puro, virtual e inconsciente, sin ninguna existencia psicológica. En esa imagen, ningún reconocimiento motor o memorial vendrá al encuentro del esfuerzo de rememoración, para ajustarse a él. Por el contrario, se verán los recuerdos flotantes, la impotencia sensorio-motora, los delirios y toda movilización anárquica del pasado, sea en las capas de pasado puro y virtual, sea en las puntas de presente obsoletas, que ahora daremos destaque.

5.4 La temporalidad narrativa en la contemporaneidad digital: la imagen cristalina y sus cronosignos

Según Deleuze (2005), siendo el cristal una imagen-tiempo directa, resultado de la reversión de la subordinación del tiempo con relación al movimiento, se subraya que en este hay, concomitantemente, el paso del presente y la conservación del pasado, siendo, por lo tanto, posible de concebir una imagen-tiempo pautada en el pasado y otra en el presente, ambas valiendo por el conjunto del tiempo. Son dos las especies de cronosignos, maneras de manifestar el tiempo, como aspectos y como acentos. Estos dos cronosignos, que Deleuze denominará capas de pasado y como puntas de presente, consisten en momentos interconectados, ya que para evocar el recuerdo se hace

necesario saltar para una región del pasado general donde supuestamente ella esté, coexistiendo en relación al presente actual contraído del cual procede.

Para dilucidar mejor este aspecto, retomamos la obra *El Bergsonismo* (2017) donde Deleuze presenta los movimientos de traslación y rotación de la memoria integral, explicitando cómo ésta responde al presente. Así, por medio de la traslación ella se coloca entera en la experiencia, contrayéndose, pero sin dividirse con relación a la acción. Por su parte, con la rotación sobre sí misma, se orienta hacia la situación presente, con vistas a presentarle la cara más útil, de modo que se tienen por lo tanto dos aspectos de la actualización: contracción-traslación y orientación-rotación.

Por traslación entiende como un trayecto que el recuerdo recorre se actualizándose paralelamente al su nivel, contrayéndose para entonces cambiarse hacia imagen en coalescencia con el presente. En la traslación el recuerdo se une al presente, actualizando todo un nivel de pasado, que en ese momento ya no es más pasado puro, pero aún no es imagen-recuerdo, porque aquí se encuentran todos los recuerdos en una interpenetración recíproca, motivo por el cual que aún no hay división. Esta contracción translativa es psicológica y se distingue de la contracción ontológica intensiva del pasado puro, que son niveles de contracción y distensión que coexisten virtualmente.

En lo que se refiere al movimiento de rotación, éste va a operar la división, cambiando de naturaleza, por medio de una expansión de ese circuito contraído, visando la distinción de las imágenes que más se corresponden al presente del cual se parte, haciendo el recuerdo puro una imagen-recuerdo, ahora actualizada.

Se comprende, entonces, que la imagen cristalina de *Muholland Drive* es ese circuito que contiene los dos cronosignos. Ella no es más recuerdo-puro, pero tampoco es imagen-recuerdo, estando en el medio, en el intervalo, en el instante que contiene toda temporalidad. Es una imagen bifacial (representada por el plano) que, como dice Colman, trae dos términos, uno de los términos es la situación óptica pura, siempre actual, el otro de orden mental o virtual, pero sin que se pueda afirmar cuál es el primero: “hay un circuito, un vínculo circular entre imágenes ópticas y sonoras puras de un lado y, por otro, imágenes provenientes del tiempo o del pensamiento” (DELEUZE, 2003, P.182).

En esta perspectiva, Deleuze (2005) resalta la importancia de la profundidad de campo

(ya presentada en el capítulo anterior) que encuentra su función exploratoria, de memorización y de temporalización, como en una “invitación a recordar”, ya que expresa regiones del pasado con sus acentos propios, que se definen por los elementos ópticos y sonoros sacados de los diversos planos en interacción, e incluso de las diversas escenas, constituyendo un continuum de duración, que comunica regiones espacialmente distantes y cronológicamente distintas.

De esta forma, la temporalidad y el recuerdo determinan las arenas virtualizadas del pasado, alimentándose de los plongées (picados) y contraplongées (contrapicados) que forman contracciones, así como de los travellings que forman o sirven de base a las capas:

“Se trata o de un esfuerzo de evocación producido en un presente actual, y procediendo a la formación de las imágenes-recuerdo, o de la explotación de una capa de pasado, del cual, posteriormente, surgirán las imágenes-recuerdo. Es un poco más allá de la memoria psicológica: los dos polos de una metafísica de la memoria. Bergson así presenta estos dos extremos de la memoria: la extensión de las capas de pasado, la contracción del presente actual. El hecho de constatarse es que la profundidad de campo nos muestra la evocación en acto, ora las capas virtuales de pasado que exploramos para encontrar el recuerdo buscado”. (DELEUZE, 2003, p. 134).

En *Muholland Drive* (2001), el primer caso (coexistencia de capas de pasado) será observado con la amnesia de Rita y su esfuerzo de rememoración; el segundo (puntas de presente obsoletas, o el acontecimiento), con las alucinaciones de Diane y sus flashbacks. De este modo, es a través de estos signos directos del tiempo, que *Muholland Drive* arrastra tanto a sus personajes cuanto al espectador al involucramiento de las posibilidades mnemónicas que atravesarán las diversas perspectivas de experiencia e interpretación de la narrativa.

5.5 La narrativa virtualizada (en)sueño: capas del pasado

La primera especie de cronosigno - la coexistencia de capas de pasado es retirada de la concepción del pasado puro bergsoniano que, se refuerza, pero no se mezcla con “la

existencia mental de las imágenes-recuerdo actualizadas, y, se conserva en el tiempo, siendo el elemento virtual / vital en el tiempo que se accede para escudriñar el recuerdo-puro que va a reemplazarse en una “imagen-recuerdo” (DELEUZE, 2005, p. 115). Por su parte, retomando aquí la paradoja del salto, como esa imagen se hace a partir de un salto del pretérito para recogerla, eso significa que “la memoria no está en nosotros, sino que somos nosotros quienes nos movemos de una memoria-Ser para una memoria-mundo donde el pasado aparece como la forma más general de un ya-ahí, de una preexistencia en general” (DELEUZE, 2005, p. 121), presentándose como círculos coexistentes en dilatación y o contracción , donde cada conjunto puede contener todos al instante, constituyendo “regiones, yacimientos, capas estiradas o retraídas: cada región con sus propios caracteres, “Tonos”, “aspectos”, “singularidades”, “puntos brillantes”, “dominantes” (DELEUZE, 2005, p. 122,).

Este virtual, pasado puro, sólo se presenta en los estados oníricos, alucinatorios, hipnóticos, amnésicos, que viene a la superficie en virtud del aflojamiento sensorio-motor, de la falla al recordar, como vimos, del fracaso del reconocimiento atento, presentando una libertad del tiempo , que se puede observar en la primera narrativa de *Mulholland Drive* (2001) donde Rita, en el esfuerzo de evocación de la memoria pasa a formar parte de la “memoria-mundo” de la obra en la que los demás personajes y la narrativa vienen a su encuentro para constituir con ella recuerdos imaginados pero que no se concretan.

De ahí, será un plan secuencia lo que va a reconectar el recuerdo, utilizado como manto-recuerdo, con su nebulosidad, que en el momento de evocarse, puede encarnar o no sus aspectos en imagen-recuerdo. Por consiguiente, dice Deleuze, que cada capa del pasado presentado en la película “pide a la vez todas las funciones mentales: el recuerdo, pero también el olvido, el falso recuerdo, la imaginación, el proyecto” (DELEUZE,2005, p.140) El deseo, la pesadilla, la hipótesis, demostrando que el personaje que lo evoca es presente, pero sus sentimientos se sumergen en un pasado, observable por el delinear de un misterio inexplicable que ya no permite que la historia sea contada sólo en el presente.

Así, *Mulholland Drive*, la ciudad de Los Ángeles y Hollywood, que tienen su imaginario envolviendo sueños, aspiraciones y tragedias alrededor de la industria cinematográfica, pueden ser percibidos como puntos de los que parte la evocación de

Rita a las capas de pasado, explicitadas, (en el caso de la carretera), por la propia Rita, en su esfuerzo de rememoración. Se reanudan en varios planos, por ejemplo, en los travellings y en las superposiciones de escenas que demuestran el icono de Hollywood; en las diversas imágenes aéreas de la ciudad de Los Ángeles superpuestas a otras imágenes en la película; así como con los coches que se muestran pasando o son dirigidos por la Mulholland Drive.

En realidad, la primera escena envolviendo la carretera, aún en la presentación de los créditos de la película, ya estuvo con superposición de las imágenes de Los Ángeles produciendo esa correlación.

Por lo tanto, estos planos actúan como magnetizadores para búsqueda de actualizaciones que se conjugan con una serie de elucubraciones de Rita y de los demás personajes, representados a ejemplo de Betty y su ánimo en buscar informaciones sobre el accidente de coche ocurrido en esa carretera, del que sólo obtiene la confirmación de éste, pero no sabe quién fueron los involucrados, ni si alguien se lastimó, ya que quien la atiende dice no poder dar informaciones al respecto.

En esta escena, al adentrarse a la cafetería Winkie “s Sunset Blvd, son recibidas por la actriz Diane, cuya insignia Rita observa profundamente y dice que cree recordar algo (Figuras 16 y 17). Otras ejemplificaciones se encuentran en la escena en la que hay la conversación entre los “pistoleros” refiriéndose al choque del coche; o cuando hay la “búsqueda” por informaciones acerca de una “niña joven en la calle”, una morena que pueda estar lastimada; en los diálogos telefónicos, que mencionan una desaparición y atestan la necesidad de realizarse algo. Como se puede percibir, las escenas no obedecen una sucesión lineal, aunque todas ellas pueden ser consideradas regiones del pasado, capas con sus singularidades que llevan a entender que hay una persecución a Rita y que en la Mulholland Drive ella pudo haber sido víctima de un intento de asesinato. (Figuras 18,19,20,21).

Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Otro hecho a ser observado, es que todo el miedo sufrido por el personaje durante esa parte de la narrativa parece no tener explicación, pues ella no recuerda lo que sucedió de hecho, sino sólo de un accidente en la carretera y, por lo tanto, sólo se justifica por la actuación de los demás personajes en las escenas que se secuencian, aunque de modo aleatorio y no cronológico. Como vimos en el capítulo anterior, el personaje es apositado por un afecto inusual, promovido por una experiencia de un tiempo pasado que resurge como un puro virtual. Se trata de una memoria involuntaria, donde el personaje de Laura Harring es inusualmente impactada y sobre la cual no tiene control. Por eso mismo, esa memoria se dará como una memoria impersonal, no confundiendo con una voluntad del sujeto en querer recordar.

Esto significa que en ese caso en específico (cuando ella es apositada por el temor) ni siquiera es Rita quien recuerda o se esfuerza para ello, pero es el recuerdo que la asola y asombra, en ese miedo súbito, pero sin efectuación orgánica, o sea, sin actualización total y exitosa del pasado en el presente. La película revela, entonces, la coalescencia entre esas temporalidades (pasado y presente), de modo que no se hace posible una sin la otra, configurando la mutualidad de esa imagen-cristal.

En el ínterin, para retratar ese cronosigno, se tiene la distinción de dos casos de imposibilidad de rememoración del recuerdo pasado traídos por Bergson y retomados por Deleuze (2005) en esa imagen-tiempo del cine, que son la evocación de un recuerdo pasado, pero que no tiene más seriedad, hay que ver la inexistencia de la prolongación motor del presente del cual parte la evocación; y la subsistencia de la imagen en una región del pasado inalcanzable por el actual presente. Esto se presenta en *Muholland Drive*(2001) en la quiebra sensorio-motora ocasionada por el accidente automovilístico que resultó en la amnesia de Rita y su deriva identitaria, como prueba que es inútil una evocación del pasado, en realidad cualquiera tipo de evocación.

El accidente demuestra que el sensorio-motor se rompió por dentro, no hay más encadenamiento entre las percepciones, afecciones y las acciones, condenando al personaje a vivir en el intervalo de movimiento, indecisa, asustada y entregada a la inestabilidad de no reconocerse, deambulando madrugada por la carretera hacia la ciudad, buscando refugio en cualquier lugar, en una especie de “realidad onírica”. El personaje Rita al intentar recordar, salta en las capas de pasado puro de la

Mulholland Drive, pero no logra éxito en la rememoración del acontecimiento por cuenta de que su sensorio-motor está estremecido, roto, no posibilitando la actualización del recuerdo-pura en imagen-recuerdo, presentando la imagen cristalina mientras en ese circuito, en el propio intento.

Como ella no puede reaccionar, su descripción evidencia una singularidad dependiente de otras descripciones, que a su vez corresponderá a otras zonas del pasado, presentadas en otros planos o escenas. Aquí se da la énfasis en la descripción fílmica, que se establece por el seguimiento del mismo objeto de una escena a otra, de modo que solamente por medio de las secuencias de éstas y de la actuación de los demás personajes es que se infiere que hay una mafia en torno a la industria cinematográfica, que define lo que va o no tener éxito, capaz de las mayores atrocidades para imponerse, incluso, la realización de persecuciones y homicidios, así como el hecho de que eso todo puede tener una relación con lo ocurrido en Mulholland Drive.

Sin embargo, hay que recordar que no hay confirmación de esta relación ni siquiera en la segunda narrativa, donde hay una total subversión de los personajes, tanto identitaria como de actuación de estos, así como no hay actualización de ese pasado en un estado de conciencia de Rita, por eso mismo, no se figura en una memoria identitaria propia, ni psicológica, presentando sólo el esfuerzo de evocación en un pasado puro y virtual y, a veces, la afectación involuntaria del recuerdo.

De ahí que la película, entonces, no va a aprehender las relaciones análogas entre las imágenes-recuerdo, pero aquello que las diversas escenas traen de diferencia, cada una ofreciendo una imagen singular de un posible indicio de pasado para Rita. Se puede inferir que, de esta vez, todo ese deslizamiento de la memoria de una capa a otra demuestra la imposibilidad de registro de la verdad en el pasado, aunque sea él, en cuanto pura virtualidad, que define esa primera parte de la narrativa fílmica.

Además, como ya se ha dicho, no hay presentación de ordenación cronológica en estas escenas, ellas se alternan, si atraviesan, sin embargo, no concluyen en ninguna acción explicativa, ni hacen que esos indicios de pasado den herramientas seguras para elucidación de la trama. Se trata, pues, de una narrativa repleta de elipses, demostrando un pasado puro, no actualizable, de la cual el personaje Rita junto a los demás personajes, son interiores. Como ya expresado, ese pasado virtual vale por el conjunto del tiempo y se presenta a partir del estado amnésico de ella, asociado a un ambiente

onírico de toda la película y reforzado por la toma aérea de la ciudad de Los Ángeles (Fig. 22) y del icono de Hollywood (Fig. 23).

Fig. 22



Fig. 23



Por lo tanto, podemos resumir este cronosigno del prólogo afirmando que junto al presente filmico ,las capas de pasado coexisten, pegadas a él y definiendo su narrativa. Es el tiempo pasado que define toda búsqueda de superación de la deriva de la identidad de Rita y la participación de los demás personajes en los indicios fugitivos que se intercalan a esa búsqueda, como un relato errante en una dimensión temporal continua. La coexistencia de las capas ondula la narrativa, demostrando un tiempo que se encuentra en crisis y que no está subordinado al movimiento.

Es un modo de presentar la memoria involucrada en misterio que extrapola la perspectiva diegética de la trama e involucra la estructura de la película, abarcando al espectador que tampoco logra establecer respuestas tajantes para lo que está sucediendo, ni para cuando están sucediendo, ya que no hay sucesión cronológica de las imágenes.

Sin embargo, las relaciones entre las escenas hacen que tengamos la impresión de algo no dado actualmente, pero presente virtualmente, importando mucho más la búsqueda por el foco y el recorrido en el camino de las capas, con todas las nebulosidades que impiden su actualización, que su definición. En otros términos, aquí es el movimiento

que depende del tiempo, importando muy poco el montaje que encadena las imágenes y más las descripciones que ellas traen, mostradas por la interacción de los diversos planos que dibujan un contiguo de duración y no una sucesión temporal discontinua, la afirmación de Fellini, citada por Deleuze, en la cual:

“somos contruidos como memoria, somos a la vez la infancia, la adolescencia, la vejez y la madurez. Tales son los caracteres paradójicos de un tiempo no cronológico: la preexistencia de un pasado en general, la coexistencia de todas las hojas del pasado, la existencia de un grado más contraído” (DELEUZE, 2005, p. 123).

Es decir, es el recuerdo-puro que contiene y en el cual permanece la madurez contemporánea de niño.

Así, según lo que apunta Deleuze (2005, p. 136), se puede percibir en esta primera narrativa el montaje como un “muestrario”, en el cual, dicha narrativa subsiste bajo tres aspectos: la relación de los planes secuencia o de las capas entre ellos, donde cada escena, actuando como nivel o capa, trae una pista del pasado; la relación de estas capas con el presente contraído que las evoca, es decir, con el esfuerzo de recuerdo de Rita; y la organización del orden de coexistencia o relaciones no cronológicas en la imagen de tiempo directa, como el punto fijo (ruptura sensorio-motora) del accidente en Mulholland Drive, del cual, no sucesivamente, las diversas capas evocadas conviven y encarnan aspectos pertenecientes a este episodio.

5.6 La narrativa (re)estructurada en cambios variables: puntas del presente

Como podemos ver en el extremo del cono (Fig. 24 y 25), el presente es constituido a partir del ya-ahí del puro pasado. Podemos ver también que el presente actualizado sólo es distinto del pasado y del futuro porque pronto se transforma en otro:” Es con relación al presente de otra cosa que el pasado y el futuro se dicen pasado y futuro de una cosa “(DELEUZE, 2005, 123). De ahí que la imagen-recuerdo actualizada es siempre cerrada y localizada. Pero ¿qué sucede cuando ese presente es destacado de su actualidad? Es con esa pregunta que podemos identificar las bases para la formación de ese segundo cronosigno.

Fig 24

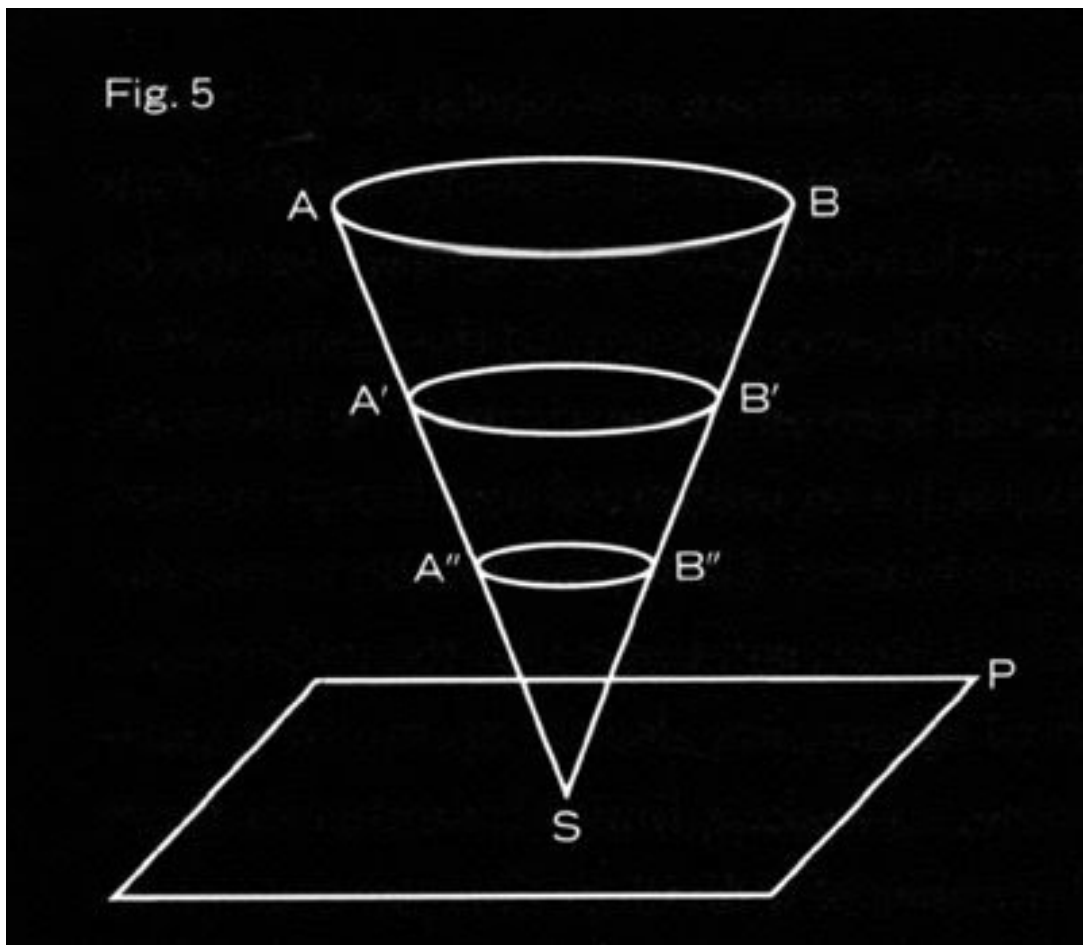
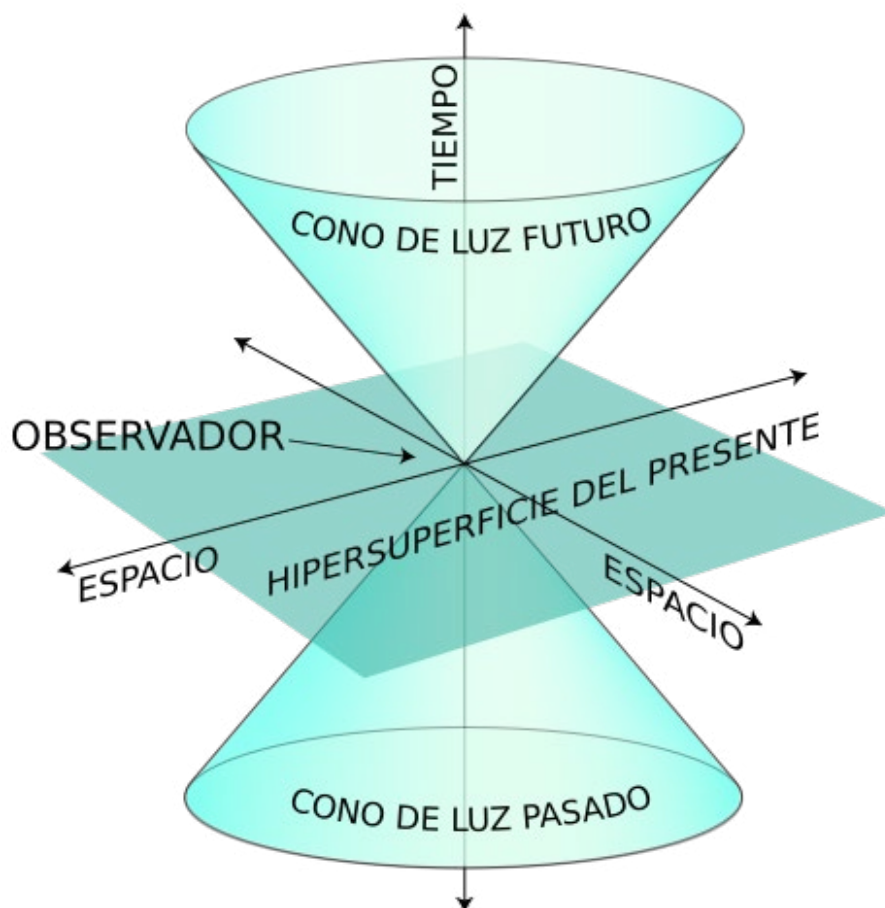


Fig 25



Cuando no ocurre esa actualización, el presente se ve como acontecimiento que se prepara para ser, al tiempo en que ya no, es más, superando el paso temporal sucesivo entre presente, pasado y futuro y presentándose cerca del axioma Agostiniano, en la cual, los tres presentes se muestran de modo implicado y simultáneo, en sus puntas obsoletas: “hay un presente del futuro, un presente del presente, un presente del pasado” (DELEUZE, 2005, p. 124,). De esta manera, se tiene el presente valiéndose por el conjunto del tiempo, en una imagen-tiempo directo de naturaleza diversa de la anterior: “no más la coexistencia de las capas de pasado, sino la simultaneidad de las puntas de presente” (DELEUZE, 2005, p. 124).

Para aclarar ese cronosigno traemos, aún, las consideraciones deleuzanas del tiempo de Aión, el tiempo del acontecimiento, en oposición al de Cronos, el tiempo segmentado cronológicamente, presentes ya en *Lógica del Sentido* (2005). Si para Cronos sólo el presente existe en la temporalidad, siendo el futuro y el pretérito sus dimensiones relativas (ejemplo de la imagen-recuerdo), para Aión,

“solamente el pasado y el futuro insisten o subsisten en el tiempo. En lugar de un regalo que absorbe el pasado y el futuro, un futuro y un pasado que dividen cada instante el presente, que lo subdividen al infinito en el pasado y el futuro, en los dos sentidos al mismo tiempo. No es más el futuro y el pasado que subvierten el presente existente, es el instante que pervierte el presente en el futuro y pasado insistentes” (DELEUZE, 2015.p. 169-170).

De este modo, ese acontecimiento no actualizado se muestra en la punta extrema del ya-ahí, donde se tiene la repetición de todo el pasado infinitamente contraído y el futuro en potencia, definiendo, incluso la repetición de lo diferente. Sin embargo, la memoria aquí desvinculada del actual, no se presenta como una función restituidora del pasado en el presente, pero así mismo es capaz de crear sentidos de nuevas realidades en un movimiento difuso, en el que pasado y futuro dividen cada instante del presente.

Este tiempo se encuentra configurado en la segunda narrativa de *Mulholland Drive*,(2001) que tampoco se irrumpe con un tiempo lineal, sino con analepsis⁹, que desorganizan todo discurso fílmico. En esta hay la metamorfosis de todos los personajes en su relación con la primera. La capa de pasado continúa puntuada por el imaginario que ronda a *Mulholland Drive* y *Hollywood*, sin embargo, hay en la punta extrema de él un acontecimiento presente que se distribuye en torno a los personajes: la relación afectiva entre Diane y Camilla. Cuando se conecta con la narrativa precedente, aunque sea un doble, una repetición (hay en la anterior una relación entre Betty y Rita), se da de modo diferenciado e involucra a todos los demás personajes de la película.

En esta parte de la narrativa, ellos ya no se encuentran flotantes, ni señalando indicios de lo que podría haber ocurrido, pero imbricados en el drama, que actúa como base para observar el largo flashback diferencial y multiplicado que, a su vez, está en coalescencia con la una capa de pasado de la primera narrativa, retomándola constantemente y siendo también subvertida continuamente, por eso comportando nuevas perspectivas futuras y garantizando su inexplicabilidad.

Es como el movimiento de traslación y rotación presente en el circuito de actualización del recuerdo-puro en imagen-recuerdo. Si en la primera narrativa faltó la traslación, y

⁹ Designan un cambio de plano temporal, como en un flashback

el pasado puro se encontró de modo más distendido en cada plano y escena, mientras capas apuntaron posibles indicios de lo ocurrido, sin encuentro específico del recuerdo en ninguno de ellos y, por eso mismo, sin éxito en la actualización, en esta segunda, falta la rotación con su cara más adecuada para explicar la primera, demostrando el pasado más contraído, coalescente al presente entonces multiplicado, también como futuro inminente y posibilitando, por lo tanto, el cuestionamiento de la imagen y las diversas perspectivas sobre ella.

Aquí los elementos se subvierten: no hay colisión entre los coches; ninguna arma apuntada a Diane; Camilla aparece a través del follaje del camino para encontrarla y recibirla; El camino que adoptan es el reverso de las primeras escenas, ya que suben por el lado derecho de la carretera y no descienden por la izquierda, como lo hizo Rita. Esto se refuerza, porque la repetición no es real sino virtual, es el pasado que se lanza y se reanuda a la vez (como en la paradoja de la repetición psíquica), “se repite al mismo tiempo en todos los niveles que rastrea” (Deleuze, 2005 , p. 51), contraídas en esta punta desactualizada del presente y apuntando a nuevas configuraciones futuras. También es todo el diferencial doble fílmico que demuestra que la imagen de cristal transporta toda su estructura. Aquí, la repetición abandona el campo de la representación porque no hay reproducción de ella, es decir, cada vez que un nivel o dimensión del pasado la revisa, la hace diferente, lo que trae como su correlato, una repetición que diverge o suena falsa. (Fig. 26 y 27)

Fig. 26



Fig. 27



Esta repetición distribuye, aún, los tres presentes a los diversos personajes, de modo plausible, pero en su conjunto ellos se vuelven incompatibles, ya que estos presentes, como apunta Deleuze, "se retratan, desmienten, apagan, sustituyen, recrean, bifurcan y reanudan, dando un nuevo valor a la narración, dejándola ajena a cualquier acción sucesiva, constituyendo una pluralidad de mundos simultáneos y una simultaneidad de presentes en diferentes mundos. No se trata de una sucesión de presentes que pasan conforme el tiempo cronológico reanudado en el flashback convencional" (DELEUZE, 2005, p. 125)

Aquí es el tiempo de Aión, donde el presente no actualizado es fracturado por la insistencia del pasado y del futuro, y la complejidad fílmica hace cuestionar lo que de hecho ocurrió: ¿Hubo un accidente, un homicidio o un encuentro ocurrió en Mulholland Drive? En un momento Diane está muerta, en otro ella duerme; en otro se mata.

¿Cuándo se dio la muerte de Diane? ¿O sería Camilla la que murió? Rita, Camilla o Diane duermen hace 3 semanas? ¿O sería el cadáver que putrifica hace 3 semanas? La imagen promueve este cuestionamiento en virtud del modo inusitado con que los flashbacks involucra a los personajes y cómo se presenta el cadáver. (fig. 28)

La dubiedad de los personajes dificulta una definición, pues se sabe que ellas son distintas, sin embargo, se presentan indiscernibles (Rita / Camilla y Betty / Diane). (Fig 28), Es decir, el relato relativiza el hecho de quien realmente está allí.

Fig. 28



Al empezar la segunda parte del relato , este mismo plano es alterado y trastocado como un sueño. Diane es despertada por el Cowboy llamando y por una ex compañera de casa, que viene a buscar el resto de sus cosas, (Fig. 29). Esta imagen será nuevamente reanudada de modo diferenciado cuando del suicidio de Diane, según la escena (fig. 30), en que la misma se encuentra de alboroz, revelando o no, aspectos oníricos templados por una fotografía con mediana temperatura de color.

Fig. 29



Fig. 30



E de ahí continúan las repeticiones diversas, en las que, por ejemplo, después de abrir la puerta a su ex compañera de cuarto, Diane es informada por la misma que dos detectives estuvieron detrás de ella, siendo que en la narrativa anterior esta excolega había recibido Rita y Betty (misma actriz que ahora es Diane), que buscaban por ella. En el centro de cristal de la sala de Diane, se encuentra una llave azul, al lado de un cenicero, pero no es la misma clave estilizada y triangular contenida en la bolsa de Rita de su accidente de coche.

En otra escena, tras la salida de su ex compañero de cuarto, Diane sigue hacia la cocina para preparar un café. Ella se ancla a la derecha del mostrador del lavabo, la cámara se acerca lateralmente y de forma lenta de su cara en perfil; se inicia el sonido de una escena del inicio de la película (del coche en el Mulholland Drive); ella se

gira hacia la izquierda y exclama feliz: “Camilla!”. La cámara se vuelve subjetiva y, a su frente, se tiene en pie la misma actriz que hizo a Rita (Laura Harring), en un close de hombros, en un sofá, vestida de rojo, mirándola de forma dulce. También en un close igual (en una cámara objetiva), Diane emocionada pregunta si ella volvió y entonces se ve una alteración repentina en su cara, que ahora se muestra con un semblante de locura, ella está asustada, temblorosa y desesperada, tiempo en que llora. La cámara, se vuelve hacia el lugar donde se encontraba Camilla y se ve a Diane en pie, con una mirada indiferente hacia sí misma, en una especie de reflejo sin espejo, como en un campo y en un casco. Esta Diane abre la lata con el polvo de café y comienza a prepararlo. En ese momento hay una ampliación de la imagen y en una mayor profundidad de campo, se ve a Diane en el lateral izquierdo del fregadero de la cocina (posición contraria a la que ella estaba al inicio de la escena). Esta primera apertura de la profundidad de campo ya demuestra una temporalización donde no hay un flashback convencional, pero Diane parece recordar su propia alucinación, al tiempo que la vivencia y rechaza.

La escena prosigue y, en un plano detalle se muestra la cafetera con ella colocando el café en una taza marrón. La cámara la sigue, de espaldas, en plano detalle de su bata a la altura de su región lumbar, hasta el sofá. En este se encuentra Camilla, acostada y semidesnuda. Diane salta sobre ella, ahora de short jeans y sin blusa, con un vaso en la mano, conteniendo una bebida parecida a whisky y hielo, que se coloca encima del centro, frente al sofá, donde se encuentra también el cenicero de la ex-colega de la escena anterior, pero ahora a su lado no hay ninguna clave. Diane y Camilla son filmadas de cerca y empiezan a acariciarse y besarse.

Luego el semblante de Camilla cambia y ella dice que necesitan parar. Diane no acepta y, llevando (implícitamente) la mano a la vagina de Camilla intenta forzar una relación, a lo que Camilla no corresponde y, alejándola de sí, dice que ella ya estaba tratando de decir eso hace un tiempo. Diane se aleja y pregunta si eso es por culpa de él. Notamos aquí que el cambio de ropa, el plano de detalle de la mesa que contiene el cenicero y sin la llave, la diferencia frente a la degradación física de Diane se refiere a otro flashback inusual, sin el uso de ningún recurso que informe el cambio temporal, en el cual se presenta una vez más, no un recuerdo actualizado, sino delirios del pasado, contenidos en este presente contratado y discontinuo. Un pretérito que es presentado a

partir de la personalidad alucinante y desequilibrada que surge de una manera inexplicable y autónoma, rompiéndola y cambiando su curso:

“No más recuerdos, sino alucinaciones: es la locura, la personalidad partida, que ahora depone por el pasado “(DELEUZE, 2005, 138).

De esta forma, todo ocurre en el mismo cuadro, en la sala de la casa de Diane, sin embargo, en el transcurso de la escena, los elementos del escenario se alteran sutilmente, garantizando la impresión del tiempo no segmentado (El plan secuencia transmite la idea de continuidad alegórica). Así, esa escena, en el presente en que sucede, por traer personajes y escenarios que se metamorfosean y se vuelven otros, presenta un acontecimiento embarazado de futuro y lleno de pasado al mismo tiempo. Este flashback comienza a involucrar también a otros personajes, como el director de cine en la escena posterior, remitiendo a un tiempo aún más remoto, con un flashback dentro del otro. Demuestra un ensayo en un set de rodaje, en el que Camilla es una actriz que se relaciona con el director de la película mientras éste orienta al actor de cómo proceder. Durante el ensayo queda claro una relación entre ellos dos en que Camilla parece deleitarse produciendo celos en Diane y provocando su ira. Por su parte, Diane los observa como principales y ella en un papel secundario. (Fig. 31,32)

Fig. 31



Fig. 32



A pesar de parecer una narrativa cercana a la que involucra a Rita / Betty / Adam Keshher, entrecruzándolas, no hay actualización directa de ese acontecimiento con el del primero enredo de la trama, ya que estaban en un estado de tiempo diferenciado. Allí se presentaba el pasado puro en su mayor circuito de distensión, aquí, se tiene su puntamás contraída. Si bien plausibles esas narrativas, con relación al conjunto filmico ellas se contradicen y se recrean, pues aquí los papeles se invierten y se barajan. En la primera el encantamiento de Keshher se establecía con relación a Betty, pero sin atar a la relación entre ella y Rita que, a su vez, es presentada rodeada de sensibilidad y compañerismo. Dicho de otro modo, como los flashbacks de la segunda narrativa no rememoran una imagen-recuerdo, pero repiten el pasado puro que nunca fue presente, en su diferencia, toda alteración con este presente, por lo tanto, altera también la relación con el pasado.

Hasta este punto, debido a la ruptura con el reconocimiento, se le ha permitido crear nuevos pasados, que incluso llegan no solo a subvertir sino retratan la primera narrativa, de modo que, al considerar la totalidad de la película, al considerar el todo de la obra, se puede ver que los mismos puntos que dan base a las capas de pasado (la Mulholland Drive y el imaginario hollywoodiano) y el acontecimiento - punta de presente (la relación afectiva) se presentan de modo diverso, pero coexistentes , para

mundos diferentes y personajes distintos, aunque, como ya se ha dicho, indiscernibles. Así, se buscó demostrar que la temporalidad narrativa en *Muholland Drive* (2001) se muestra desdoblada en dos momentos esenciales, caracterizados por el zancajeo del personaje, por el tiempo suspendido alrededor de la incidencia de los mantos pretéritos virtualizados, marcado por la errancia y el onirismo y, después abalizada por la irrupción del acontecimiento – la relación afectiva entre Diane y Camilla - que atada al relato inicial, apoya la percepción de los diversos vértices del tiempo actuales obsoletos.

Estas, traen tiempos simultáneos, los cuales barajan la narración y, mientras que permiten cuestionar si hay una historia dentro de otra o una película dentro de otro, no permiten establecer distinción para cuál recepciona tal, pues el cristal a través de sus cronosignos se muestra como espejo móvil que refleja sin descanso.

5.7 El Cine de la Fractura

A partir del razonamiento anterior y como una contribución de este trabajo, añadiríamos un tercer régimen a la Imagen: el régimen de la fractura.

El cine sería entendido como una configuración de Imagen-tiempo creado en la contemporaneidad y con las imágenes generadas a partir de las nuevas tecnologías digitales, impactando y cambiando el modelo narrativo y los modos de exposición y composición del discurso cinematográfico. Aquí Deleuze nos pregunta:

“¿Cuál es el régimen de las imágenes electrónicas digitales, un régimen de silicio en lugar de un régimen de carbono?” (DELEUZE, 1990).

Ni uno ni otro. No es simplemente una sustitución. Este régimen es formado por códigos que se forman y se configuran dentro del paradigma electrónico-digital, cuya base se concreta con elementos fracturados . Fractura en cuanto ruptura y fractal en cuanto reificación, “haciendo posible la producción de la realidad compartida, a través de la emanación mediática de simulacros” (DUARTE, 2011, p.5)

Tal como nos enseña ejemplarmente la película *Fractal Film*. Este film procede a un agotamiento de la vista en una escena determinada: una cámara programada autónoma

explora y nos muestra la misma escena de manera indefinida y siempre de manera diferente. Proyectada en gran formato, se reproduce la escena cinematográfica corta, una y otra vez. Aunque en un bucle, nunca se ve con el mismo ángulo, la misma posición de la cámara, el movimiento y el comportamiento. (Fig. 33)

Fig. 33



Escrita y filmada por Delphine Doukhan, Fractal Film es un drama complejo con múltiples niveles de trama, un huis clos burlesco que involucra a seis personajes durante una recepción.

Esta escena coreografiada con mucha precisión fue filmada en muy alta definición (4K) en ocho ángulos diferentes. El aparato que hace las exposiciones, una cámara basada en software, diseñada y escrita por Antoine Schmitt, navega haciendo zoom en el interior de este material de video de origen para explorar y mostrar la escena de infinitas formas. Para hacerlo, sigue las reglas de movimiento escritas, definidas por los autores, y extraídas del lenguaje cinematográfico, del comportamiento animal, de las matemáticas y la física.

Algunas de estas reglas dejan explícitamente la libertad de movimiento a la cámara, dentro de ciertos límites. En cada aparición de escena, la cámara elige una regla al azar

y la sigue. El resultado es una forma infinitamente variable de mirar una escena dada.
(Fig. 34 e 35)

Fig. 34



Fig. 35



Fractal Film articula los conceptos del arte generativo con el lenguaje del cine, un

ejemplo bien acabado del nuevo régimen posibilitado por la creación y el desarrollo de una imagen electrónico-digital y que es, en nuestra visión, un ejemplo acabado de la Imagen-tiempo. “La creación en el cerne del cine experimental de una Imagen-cine que vale para sí misma, dando lugar a su propia realidad y abierta a las posibilidades de conectarse con otras imágenes en un movimiento cíclico retracción y expansión en el seno de universos alternos y variables”. (RANGEL,2011, P.04)

Como dice Wendy Everett (2005) en su trabajo *Fractal films and the architecture of complexity*, la Imagen-fractal aparece como pura imagen virtualizada en la cual se instalan potencialidades farsantes. Es decir, “la Imagen-fractal es una imagen- ficción, una imagen-virtual pura que, representada, por ejemplo, el cine experimental contemporáneo. Las imágenes electrónico-digitales dan lugar a una nueva forma de automatismo que, a su vez, manifiesta una otra forma de la voluntad del arte.”(EVERETT, 2005, P.49)

Para para comprendernos el concepto de fractalización de las narrativas en el espacio, tenemos que comprender otro aspecto de los estudios deleuzianos sobre el cine. En primero lugar, al igual que Bergson, Deleuze sostiene que el cine opera bajo un modo completamente nuevo de organización espacial.

Según Duarte (2012) la teorización deleuziana establecida sobre el cine demuestra que incluso si esta nueva organización espacial se derivara de una máquina que operara de acuerdo con las leyes euclidianas, esta sería capaz de desarrollar un nuevo espacio convirtiéndose y ejerciendo un nuevo ordeno no euclidiano. En consecuencia, para Deleuze, la narrativa filmica vuelve a adquirir el estado de la geometría, un estado que se perdió anteriormente debido a la influencia de la lingüística en el análisis cinematográfico. Sin embargo, Deleuze no llegó a este resultado sin una serie de precedentes; de hecho, siguiendo los pasos de Bergson, Deleuze ha rescatado el carácter geométrico de las prácticas cinematográficas alejando la narrativa cinematográfica de la esfera de la lingüística y desarrollando un acercamiento de la narrativa audiovisual a los espacios geométricos, esencialmente a las geometrías no euclidianas.

De hecho, según Duarte, la teoría de Deleuze está profundamente influenciada por el efecto que tuvo la tecnología de video en la década de 1980 en la organización espacial de las narrativas audiovisuales:

“Si tomamos las teorías de Deleuze sobre narrativa cinematográfica y audiovisual como punto de partida, es posible identificar la influencia de la geometría fractal de Mandelbrot en la estructura de los espacios narrativos audiovisuales. Significativamente, en los últimos veinte años, la tecnología digital ha hecho posible el desarrollo de la geometría fractal, cambiando directamente las formas en que se organizan los espacios narrativos audiovisuales.” (DUARTE, 2012, p 10).

Duarte continúa afirmando que la geometría fractal se desarrolló gracias a los ordenadores y estos mismos dispositivos han comenzado a regir el espacio narrativo audiovisual. Un marco único deleuziano se convirtió así en un “nudo” de enlaces hipertextuales, asumiendo más la forma de un objeto fractal que la de un espacio en capas como lo propone Deleuze. En este punto, el espectador se encuentra frente a un objeto fractal en el que la Interfaz se convierte en Base de Datos en un espacio multidimensional. Por lo tanto, ahora es legítimo proponer no solo una estética de interfaz sino también de base de datos, como describe Manovich (2001).

De hecho, en un espacio narrativo en el que la interacción descrita anteriormente entre la base de datos y la interfaz¹⁰ es posible, la organización interna de la información, así como el papel de la programación de la interfaz, desempeñan un importante papel estético y permiten posibilidades altamente expresivas desde ambos lados.

Las herramientas tecno-digitales transicionales (como el video), son herramientas “Híbridas entre medios analógicos y digitales. No solo como elementos que hicieron realidad las teorías deleuzianas de los aspectos narrativos-espaciales, sino también como tecnologías a partir de la cual se originaron ciertos objetos proto-fractales en la diégesis audiovisual”. (SANTAELLA, 2001, p.72)

¹⁰ Concepto descrito en el capítulo 3

Sin embargo, Duarte infiere que

“El medio digital permitió organizar la naturaleza de acuerdo con leyes geométricas recién descubiertas. En cierto sentido, las geometrías y los medios visuales comparten objetivos similares, como demostró Deleuze en sus estudios. Ambos intentan crear nuevos espacios y dimensiones donde los objetos naturales se puedan traducir de acuerdo con leyes específicas para mejorar nuestro análisis de la naturaleza y los fenómenos naturales.” (2012, p.12)

El autor sigue esclareciendo que, en la actualidad, el acto narrativo en el campo audiovisual se percibe como una organización espacial que podría verse fuertemente influenciada por la geometría fractal más allá de la estética pura. Incluso se podría considerar la geometría fractal como un epistema que gobierna el acto narrativo. Epistema que Duarte (2012) considera la “cartografía” del espacio narrativo geométrico y, por lo tanto, como la godesia de un objeto informativo infinito.

Por lo tanto, el pensamiento Deleuzeano ciertamente ha contribuido para nuestra comprensión del impacto de las nuevas tecnologías digitales y los nuevos medios audiovisuales en la narrativa contemporánea entendida como una organización espacial pura, pues

“El paralelo que Deleuze creó entre las geometrías no euclidianas y la narrativa cinematográfica permitió no solo la comprensión del acto narrativo en los medios audiovisuales como la organización de un espacio que puede manifestar características fractales, sino también como un espacio que es directamente influenciado por la conciencia de la máquina.” (DUARTE,2012, p.13)

Así, cuando en la contemporaneidad, los espacios narrativos están completamente tomados y dirigidos por las tecnologías digitales, podemos suponer que dichas tecnologías no solo transmiten un orden fractal en su significado estético puro, sino también en la lógica del acto narrativo, en las que las narrativas intentan trazar un mapa infinito. Objeto en devenir.

5.8 El hypercine y su paradigma narrativo en la era digital

Según las inferencias de Manovich (2008), sobre el cine y sus relaciones con los nuevos aparatos y medios, “podemos comprender que todavía no han sido analizados el proceso y las películas derivadas de la transformación del lenguaje visual con la incorporación de las tecnologías digitales y sus herramientas en la generación de los cronosignos digitales propios del hypercine. Para ponerla en práctica, necesitamos de una multidisciplinariedad y campos propios del estudio que han sido desarrollados con el advenimiento de las imágenes digitales y su importancia para la comprensión del fenómeno cinematográfico contemporáneo que amplía sus bases hacia la informática y el design de la información” (CASTELLANOS, 2012, P.30)

El hypercine se caracteriza por su “multiplicidad cinematográfica y cultural. La profusión de sonidos e imágenes, acelerada en permanente flujo de combinación y la recombinación, disolvió las fronteras materiales y formales entre soportes y lenguajes.” (CASTELLANOS, 2012, P.35). Parte de estas figuras mutantes en movimiento son, incluso, reciclados de material que procede de otros medios, cuyos orígenes se disuelven en la formación de ese tejido discursivo complejo. Se trata de una estética marcada por la saturación, por el exceso, con máxima concentración de información en un mínimo de espacio-tiempo. Para Lipovetsky y Serroy (2009) los conceptos de “imagen-movimiento” y la “imagen-tiempo”, presentados por Deleuze (2003), ya no pueden abarcar algunas de las principales tendencias del audiovisual contemporáneo y proponen añadir a la taxonomía de Deleuze una nueva categoría: la “Imagen-exceso”, que busca hacer que el espectador se balancee en un flujo de imagen y que no enfatiza su compromiso a través de un encadenamiento racional.

Si es posible hablar de hypercine es porque él es el del nunca bastante y, del nunca más, del siempre más de todo: “ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos, y también en la multiplicación de los planos, montaje-corte, prolongación de las películas y saturación de la banda sonora”. (LIPOVETESKY; SERROY, 2009, p.85). Es decir, el cine de la contemporaneidad en su exageración de matriz estética pone en jaque uno de los paradigmas esenciales de la narrativa clásica: la escala secuencial de escenas en una relación de causalidad.

O sea, nuestros sentidos están acostumbrados con narrativas más lineales y nos sentimos confortables cuando conseguimos descifrar el progreso gradual de los

enredos. Sin embargo, la construcción de relatos gameificados, gracias al montaje no secuencial, se suma a una un complejo encaje de espacios diversos en tiempos específicos es la primera evidencia de una nueva propuesta de construcción de imágenes.

En realidad, el hypercine, conduce a un producto (película) que rompe la ordenación causal esperada y dificulta, o, incluso, impide, que la audiencia disfrute del “confort” que esa experiencia narrativa ofrece, y la tendencia inicial es el extrañamiento. La postmodernidad ha desarrollado la noción de un cine menos comprometido con una interlocución preponderantemente didáctica, generando una cantidad cada vez mayor de obras cuyo contenido va en dirección a un cine menos intelectual y más sensorial y emocionalmente relevante. Y eso se da en múltiples aspectos y en continua expansión: “No más en dirección lineal de la narrativa, sino una red compleja y multicultural en la que las personas se pierden en una trama hecha de flashes discontinuos y impresiones sucesivas”. (LIPOVETSKY Y SERROY 2009, p. 101)

Así que muchos directores contemporáneos sondan los bordes limítrofes de la nuevas concepciones narrativas, cuando aplican estrategias opuestas al cine clásico, al minar el encadenamiento causal, borrar la distinción entre acciones principales y secundarias, mezclar las convenciones de los géneros, contar varias historias simultáneamente barajadas en el tiempo y, mismo así conseguir crear narrativas atractivas y que puedan reflejar las variables complejas de la coyuntura contemporánea, en que la explotación de posibilidades narrativas menos acomodadas a las normas convencionales y más osadas en la valorización de conexiones sensoriales y emocionales, el cine acaba por involucrar al espectador en un esfuerzo de intelección aún más intenso en su comprensión.

Dos de las principales estrategias alternativas utilizadas para reforzar la narrativa cinematográfica contemporánea están asociadas a dos instancias: a la narración, la manera de contar la historia con multiplicidad de enunciaciones; y al tiempo narrativo, en qué orden los acontecimientos históricos son presentados por la trama. La multiplicidad se hace presente en las narrativas contemporáneas por medio de la narración de más de una historia en la misma película (multiplot) o de enredos con multiprotagonistas, pero, también, por variaciones en la ordenación temporal en la trama. Y se llega a representaciones complejas de la realidad por medio de la

combinación de esas pluralidades de narraciones y multiplicidades temporales.

Una otra característica del hypercine es su capacidad de poseer autoconciencia narrativa y formal, desarrollando un cine que se recrea a partir de si mismo, una cinematografía virtual, creada en la génesis de cronosignos que se revelan cuando “el momento congelado y la acción en vivo reclama para la cámara el protagonismo de un recurso cinematográfico aislado de lo narrativo clásico” (CASTELLANOS, 2012, P.29)

No obstante, los códigos que tipifican el antagonismo a la narrativa clásica tienen en común características que aparentemente son (re)volucionarias, pero que apenas las profundizan. Es decir, es una evolución que se concreta en hacer posible (en el sentido formal)) lo que antes era imposible en el sentido de visualidad, movimientos de cámara, y principalmente, ordenamiento mucho más radical y fragmentado de la temporalidad invertida, dificultando (aún más) el reto de encontrar patrones ordenativos, como en Memento (2000).(fig. 36,37,38,39) y 21 gramos (2003) (Fig. 40,41,42)

Fig 36



Fig 37



Fig 38



Fig 39



Fig 40



Fig 41



Fig 42



La manipulación temporal con la utilización del “tiempo anticipado” opera en las lagunas dejadas por la doble temporalidad del relato. La anticipación tiene carácter provocador al “dejarnos vislumbrar el desenlace antes de nosotros captarnos todas las cadenas causales que llevan a él” (BORDWELL, 1985, p. 79).

De esta forma, suscita la curiosidad y compromete al público en el esfuerzo de relacionar el público el trecho anticipado con los otros eventos de la trama y ordenarlo en la búsqueda del entendimiento de la fábula. Recientemente, se observa un aumento en la utilización de flashforward en la apertura de las películas, presentando, de inicio, una escena marcada, sin embargo, explicarla.

Ya Amores Perros (2000) empieza con un flashforward de la colisión de los automóviles que es el cruce de la película, la única escena en la que los tres protagonistas se encuentran al mismo tiempo y espacio. Un fenómeno recurrente y que proporciona al espectador la posibilidad de establecer conexiones relativas al tiempo paralelo de las historias que componen la narrativa. (Fig 43,44,45)

Fig 43



Fig 44



Fig 45



Las maniobras de rupturas temporales y de la intencionalidad lineal a través de uno flashforward, tiene efecto dinamizador de la narrativa al comprometer el espectador en el desafío de ordenar los acontecimientos para comprender la historia. En la narrativa clásica del cine, la aparición de un evento antes de su lugar normal en la historia, la cronología, aparece con menos frecuencia que el flashback.

Así que “Muchas figuras retóricas (hipérboles, paradojas, ironías) son las bases de la semántica y la sintaxis de los cronosignos digitales en el hypercine” (CASTELLANOS, 2012, P.37). Estos elementos son fundamentales para presentar nuevos parámetros en la narrativa y al mismo tiempo revelar nociones de cómo la misma se estructura. Como verdaderos hilos conductores, pueden tener naturalezas bien diferentes y orígenes en todas las instancias constitutivas de la narrativa. Un hilo conductor puede estar relacionado con una acción, ser un evento; puede estar anclado en el espacio, ser un lugar; o puede ser desencadenado en el tiempo, por el compartir un momento. El amarre se puede dar también por la combinación de varios hilos conductores de naturalezas distintas, o incluso constituidos por elementos más sutiles, como la repetición del flujo de pensamiento (en secuencia) del protagonista en Lavoura Arcaica. (2001). (fig. 46,47,48,49)

Fig 46



Fig 47



Fig 48



Fig 49



Sin embargo, “para explicar estas metáforas intertextuales en los múltiples contextos (culturales, narrativos, etc..) de una de la película, y signos sociales, autorales,

cinematográficos y/o diegéticos, tenemos que establecer un punto de partida que esté sometido y comprometido únicamente a un estudio sistemático de la estructura del film. Este punto de partida suele estar demarcado y plasmado en las imágenes expresivas, veleidosas, cambiantes pero arbitrarias, en las que orbitan los cronosignos propios de la cinematografía digital, alcanzado un modo de organización propio del relato en la era del hypercine”. (CASTELLANOS, 2012, P.38).

5.9 La Narrativa estratificada en el espacio virtual-digital de Inception

“Cuál es el parásito más resistente?, una bacteria, ¿un virus? una idea, vigorosa, infecciosa, una vez que se apodera de la mente, es casi imposible erradicarla” (INCEPTION 2010). La trama central de la película se centra en el protagonista Don Cobb (Leonardo DiCaprio), un ladrón que se especializa en extraer información de las personas a través de los sueños. Cobb trabaja con espionaje industrial y es capaz de entrar en la mente ajena, teniendo acceso a los sueños de los individuos a través de un aparato. Cobb acaba de retirarse, pero antes es declarado un fugitivo internacional y está prohibido entrar en Estados Unidos. Su oportunidad de girar el juego surge cuando se le propone una última misión: entrar en la mente de Robert Fisher (Cillian Murphy). En cambio, Cobb ganaría el derecho de volver a ver a sus hijos. La misión final es llamada “inserción”, pues parte del principio que es necesario implantar el origen de una idea o concepto en la mente del rival de su cliente. El cliente de Don (Leonardo DiCaprio) es Saito (Ken Watanabe), líder de la segunda mayor compañía de energía del mundo, que desea superar a los primeros líderes de este segmento. Saito entra en contacto con Don Cobb (Leonardo DiCaprio) para destruir al rival Robert Fisher (Cillian Murphy) con el propósito de hacer colapsar su imperio y ocupar el primer lugar en el puesto. Para llevar adelante la misión, monseñor Cobb (Leonardo DiCaprio) reúne a un grupo de expertos en cada etapa necesaria para conseguir penetrar en el subconsciente de Fisher.

Pero, para que eso sea posible, ellos tienen que conseguir entrar en un tercer nivel de sueño, induciendo un sueño dentro de otro sueño y, éste, dentro de un tercero. Cada sueño posee un escenario diferente, espacios completamente distintos y que se

conectan, como en una hipermedia. Cada elemento del grupo contribuye con una parte del sueño.

Y es justamente Ariadne, miembro del equipo, la arquitecta de los los escenarios oníricos. Podemos hacer una referencia directa a la mitología griega, en la cual Ariadne es la princesa responsable de desentrañar el laberinto del Minotauro, proporcionando a Teseo el famoso hilo de Ariadna. Desvelar el laberinto imagético de la imagen contemporánea y sus desdoblamientos narrativos es un desafío. Imágenes mentales producidas por espacios concretos o por espacios digitales, pero siempre imágenes insertas en imágenes, todo el tiempo. Es decir, en la estructura del sueño, los espacios oníricos son tan reales como las imágenes mentales que tenemos mientras estamos despiertos. Aquí Nolan lleva esa relación a la cumbre.

Él propone un hiper espacio onírico, que se articula en diferentes niveles estratificados - sueños dentro de sueños - y que es construido y vivenciado colectivamente. Un espacio imagético construido “a partir de la lógica de uno de los cronosignos digitales; el momento congelado o tiempos deslizables”. (CASTELLANOS, 2012, p.39). En este caso, verticalmente.

Nolan se desplaza entre la imagen-percepción (sosigno y opsigno) y la imagen- sueño virtual, pero lo hace sucesivas veces (sueños dentro de sueños), de manera que las imágenes-sueño se convierten en imágenes actuales (sonoras y ópticas); entonces, sueño y realidad se construyen mutuamente y ya no distinguimos uno más del otro. Por ejemplo, cuando parece que estamos en un espacio concreto, Ariadne “dobla” el espacio proyectado en su mente hasta que haya una inversión de dichos espacios, siempre en el sentido de la verticalidad.

En la imagen-cristal de Inception, real e imaginario se vuelven indiscernibles, sea por los efectos del CGI, sea cuando, en la escena en que Eames (el falsificador) se transforma en el tío de Robert Fisher, las imágenes de los espejos no corresponden a la imagen de quien está delante de él. Enseñan a lo discurso que ha espacio dentro de espacio. (Fig. 50,51,52,53).

Fig 50,51,52,53



En los espacios virtuales contemporáneos, un medio imagético narrativo como el cine también construye un espacio dentro del espacio. Espacios virtuales dentro del espacio diegético, imágenes que no existen en los espacios concretos, pero que se concretizan en las imágenes creadas por la tecnología digital. Permitiendo que las personas (actores) y personajes (actantes) se encuentren imagéticamente en él.

¿Pero dónde exactamente sucede ese encuentro? En un “vacío” potencial, que no es un espacio concreto, pero tampoco es destituido de realidad (realidad aquí comprendida como verosimilitud). Es en un “vacío” potencial, análogo al que los soñadores se encuentran en Inception.

Tanto el espacio onírico como el espacio digital no necesitan tener con la realidad física una relación mimética, aunque nunca dejen de relacionarse con ella como imagen. El espacio creado por lo digital posee características propias, diferente del espacio creado como captura directa de la realidad (realidad aquí comprendida como lo real concreto). Es decir, podemos construir un espacio-tiempo digital que puede no existir concretamente, pero su imagen no se distingue de la imagen de un espacio concreto. Como en la escena de la escalera de Penrose, cuando Ariadne aún está desarrollando sus habilidades aplicadas a la construcción de los espacios que serán utilizados en los estratos oníricos. (Fig.54)

Fig 54



Tal imagen nos remite a una paradoja aún más profunda de la imagen-tiempo: presentes simultáneos interconectados. La escena de la transformación de Eames también construye la imagen de un presente paradójico en un solo nivel de sueño: dos espejos que tienen un mismo objeto delante de sí reflejan imágenes diferentes.

Vamos a ver ahora cómo los niveles de sueño se conectan como presentes paradójicos. Todos los soñadores, incluyendo a Robert Fisher, están fuertemente sedados dentro de un avión. El primer nivel de sueño es una ciudad en la que los soñadores están en una furgoneta y son perseguidos por proyecciones mentales (hombres armados) de Robert Fisher. Entonces, ellos de nuevo se adormecen en ese primero sueño, dentro de la van y sueñan que están en un hotel. Dentro del hotel, nuevamente sueñan que están en una fortaleza militar en el hielo. Nolan conecta los tres espacios (niveles de sueño) en un solo tiempo por medio de sonsignos y opsignos. Tres presentes oníricos simultáneos, tres puntas de presente. Mientras la furgoneta balanza de un lado a otro, el hotel cambia su gravedad sin parar, afectado por los movimientos del coche. Cuando la furgoneta vuelca, Arthur, en el segundo nivel, se desplaza por el espacio de maneras improbables. En este punto todos salen del sueño, de los diversos niveles con la “patada” (sensación de caída, usada para despertarlos). Todo comienza por un aviso de Yusuf (conductor de la furgoneta), para que todos puedan oír la música que él pone en el auricular de Arthur. Un sonoro que atraviesa los espacios al mismo tiempo. Cuando Yusuf juega la van de arriba del puente, en el otro plan, Arthur es lanzado hacia adelante como si hubiera ocurrido una explosión y, en el tercer plano, se produce una avalancha. En ese momento aparece otro aspecto de la imagen-tiempo, la disyunción entre sonsignos y opsignos.

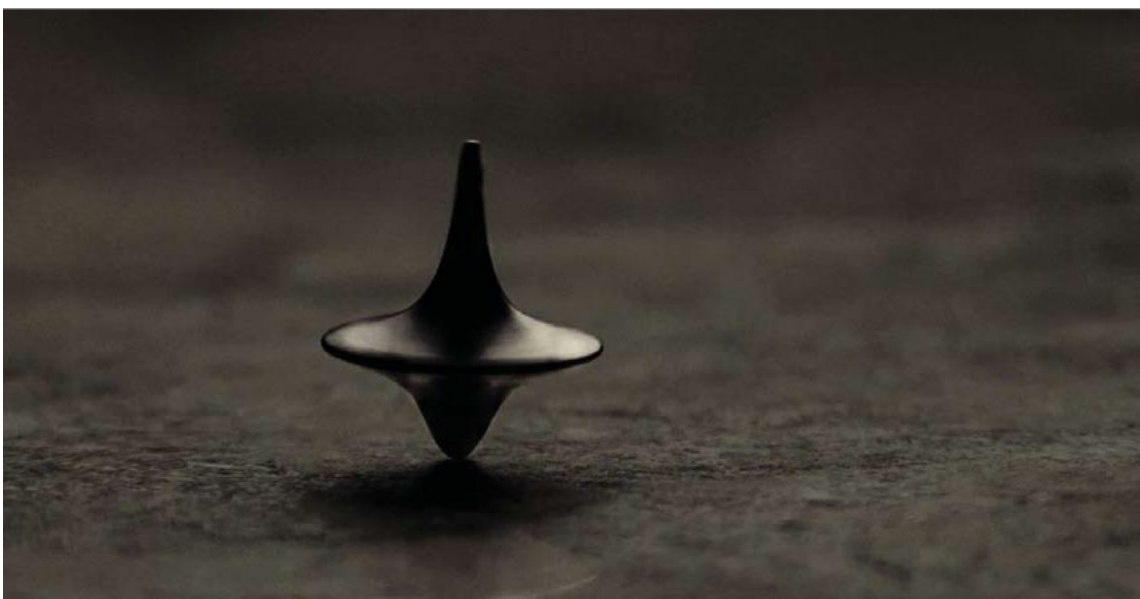
Los sonidos no se subordinan más a lo visual en la imagen-tiempo. El sonido que advierte sobre el inicio de la “patada” hace respecto solamente a la representación óptica del nivel más superficial de sueño (furgoneta). En los demás, es un sonido desprendido de la imagen, pero que tiene una función muy precisa en la narrativa: la de conectar los presentes simultáneos. O sea, ahí tenemos dos aspectos: el primero es que las imágenes sonoras no corresponden ni completan más las imágenes visuales, tampoco remiten a un extra-campo (un sonido de pasos, cuando la persona que camina no es vista en escena, para citar dos ejemplos). “El sonoro se libera de la dependencia

de la imagen visual, ganando valor y autonomía” (DELEUZE, 2005, págs.. 279, 284 y 286). Pues, “Lo que constituye la imagen audiovisual es una disyunción, una disociación del visual y del sonoro, pero, al mismo tiempo, una relación inconmensurable, un irracional que se une el uno al otro, sin formar uno todo, en una relación no totalizada”. (DELEUZE, 2005, p.289). Aquí el sonoro crea la dimensión de una imagen propiamente sonora. (Fig. 55,56 y 57).



El segundo, se relaciona con los aspectos espacio-temporales: 10 min en el primer plano equivalen a treinta minutos en el siguiente y sesenta en el último. En ese momento, “Debido a los diferentes niveles de sueño y a las condiciones temporales que posibilitan el relato, experimentamos en la pantalla cuatro temporalidades diferentes que funcionaran como las capas de tiempo de Bergson” (CASTELLANOS, 2012, P.31). Son círculos de pasado más o menos dilatados que contienen todos los eventos pasados. Quien está en lo más profundo se acuerda de lo más superficial. Quien está de vuelta al más superficial, se acuerda de lo más profundo. La realidad concreta sería como la punta del cono de tiempo, presente como pasado infinitamente condensado. Ya en su casa, la primera acción de Cobb es girar un peón sobre la mesa (Fig 58). Si está soñando, el objeto va a girar indefinidamente, cosa que sólo es posible en los sueños, donde las leyes físicas concretas no pueden actuar. Nolan encuadra Cobb en el fondo y, en el primer plano, el peón que gira. La cámara se acerca a él y parece que va a parar; pero la película termina ahí, sin saber si ese plan es o no un sueño. Y ahí está “nuestro último aspecto de la imagen-tiempo: no más la indiscernibilidad entre lo real y lo imaginario, propia a la imagen-cristal, sino la indecidibilidad entre lo verdadero y lo falso, característica propia de las imágenes no solamente técnicas, pero digitales” (DELEUZE, 2003, p.95)

Fig 58



El espacio en Inception deja al espectador perderse entre concreción y el sueño en una imagen cristalina. El “dilata” el espacio concreto (o que pensamos ser concreto), abriendo un paso hacia un espacio onírico dotado de otras posibilidades, como la ausencia de gravedad y la construcción de espacio (escalera) y tiempo (presentes simultáneos) paradójicos.

Y no hay linealidad espacio-temporal. Son espacios dentro de espacios, con tiempos distintos al mismo tiempo, todo ello interconectado por sensaciones ópticas y sonoras puras. Inception se convierte en imagen-tiempo, en que oscilamos entre “pensar estar viendo un sueño” y “pensar estar viendo la realidad”. Pero es en la última escena, cuando nosotros mismos no sabemos si lo que teníamos por concreto era sueño, que algo de la película salta a nuestra realidad concreta. Es, entonces, que convergimos hacia la indecidibilidad de lo real o imaginario, haciendo pensar nuestra propia materialidad objetiva como imagen-tiempo.

6. Nuevas propuestas estético-narrativas bajo condiciones de digitalidad

El cine ya no es la experiencia audiovisual matriz en la llamada sociedad de las imágenes – ahora basada en las imágenes creadas por las tecnologías digitales. La enorme red heterogénea que se va constituyendo en el terreno de la producción y circulación de imágenes-sonidos nos ha mostrado que es necesario cambiar nuestra percepción del lugar del cine entre los demás dispositivos. En realidad, no es la saturación por imágenes que está en cuestión. Con la emergencia del vídeo, de la imagen de síntesis, de los nuevos medios electrónicos y digitales de captación, creación y difusión; de los nuevos sistemas de visualización de la imagen, es más bien la diversidad de modos de ser de la imagen que se impone. “Es entre las imágenes que se efectúan cada vez más los pasajes, las contaminaciones, de seres y de regímenes: a veces muy nítidos, a veces difíciles de circunscripciones y, sobre todo, de ser nombradas” (BELLOUR, 2004, p. .214)

Así, el cine, que se popularizó e influenció las otras formas de expresión artística, es hoy atravesado, re-dinamizando por esas nuevas imágenes y sus campos. Es decir, se acercó de un amplio espectro de otros dispositivos de simulación, absorbiendo una serie de nuevos recursos estéticos y narrativos. Muchas obras han experimentado el cine como instrumento, como interfaz, multiplicando pantallas, explorando superficies de proyección, proponiendo nuevas relaciones con el espectador.

Es la idea de un cine expandido que toma de asalto las discusiones en torno al séptimo arte en este nuevo siglo: cine experimental, cine de museo, cine interactivo, cine inmersivo, cine de instalaciones y de videoarte. “Cada uno de esos dispositivos hace cine a su modo, y con ello nos hace ver el cine de otra manera, porque el cine es un tipo de relación entre imágenes, entre imágenes y espectadores, y no una realidad inmutable” (PARENTE, 2005, p. 45.)

6.1 La poética de la imagen y su expresión

El legado del cine experimental hace el recorrido del audiovisual no sólo evolutivo en términos técnicos, sino también en términos narrativos. Lo que la cámara y el proceso de edición hacen con el tiempo (subvertir, comprimir, cambiar, acelerar y / o retardar), sucede ahora con el espacio.

La expansión de la cinematografía fuera del ambiente tradicional del cine mainstream es una de las prioridades de este cine que se manifiesta de variadas maneras, como se discute en este capítulo.

Ampliando su narrativa hacia el espacio, la obra se convierte en un proceso de reflexión ante la realidad de cada individuo que lo experimenta. En oposición del cine comercial, aquí la imagen en movimiento es sólo uno de los ingredientes de construcción de la obra - junto con el espacio y el espectador. Es un cine que sobrepasa la narrativa convencional, la única pantalla, la banda sonora formateada.

El resultado es una de una situación-cine que se desarrolla en el ambiente de fruición, por lo que el espectador puede construir su propia experiencia cinematográfica. Obras con estas características incorporan al espectador, que se convierte en parte de las imágenes que se metamorfosean ante un espacio que se auto subvierte en todo momento. Este cine se presenta como un lenguaje profundamente influenciado por el arte contemporánea que demuestra la relación histórica del cine con las artes visuales.

6.2 Cine de las sensaciones expandidas como ruptura

El concepto de cine expandido se refiere al hacer y recibir la obra y su contenido, para allá de las concepciones primordiales a las cuales este arte quedó atado. Exponer el dispositivo, el medio creativo y la concepción, forman parte del proceso de expansión de la cinematografía.

La linealidad basada en la estructura de un ambiente en la oscuridad del salón, centralidad de las imágenes, proyectándose por arriba del espectador en un ritual se suspensión de incredulidad va en oposición a la propuesta de un cine en expansión.

Al interactuar con el espectador, crea un modelo para su estética. Se trata de un cine que trabaja con la multiplicidad de pantallas, el collage y la abstracción y, principalmente, incorpora elementos de prácticas como los happenings, uniendo la

espontaneidad y el movimiento corporal a la forma poética de las películas.

Estos factores acaban por extrapolar los límites de la cinematografía circunscrita al espacio de la sesión filmica, con imágenes que reaccionan la acción del hombre, subvirtiendo la noción de conjunto de la obra, y adoptando la desmaterialización típica de la psicodelia. “Cada instalación parece reinventar, al gusto del dispositivo singular que elabora, su propio cine, abriéndose sobre la virtualidad propiamente infinita de “otro cine” (BELLOUR, 2000, p.09).

En *Expanded Cinema*, Gene Youngblood (1970) discute la proximidad de la ciencia y la tecnología con el séptimo arte. Youngblood recrea una conexión del modelo con el paradigma, de la Teoría del Caos¹¹ y el orden que fortalece ambas estructuras: científica¹² y cinematográfica¹³.

Youngblood llama este cine de cinestésico. El cine que sale de la mente y se transforma en visualidad, pero genera sentidos más allá de la visión.

Un cine que se expande en sus imágenes, así como en su proceso de creación, proyección e hibridación de técnicas.

“Cuando decimos cine expandido queremos decir conciencia ampliada. El cine que expulsa no se refiere a películas de ordenador, vídeo de fósforos, luces atómicas o proyecciones esféricas. El cine expandido no es sólo una película en todo: así como la vida, es un proceso de convertirse en unidad permanente del hombre histórico para manifestar su conciencia fuera de la mente, hacia delante de los ojos. No se puede más especializarse en una sola disciplina y espero sinceramente, expresar una visión clara de sus relaciones en el ambiente. Esto es especialmente cierto en el caso de las redes intermedia de cine y televisión, que ahora funcionan, nada menos, como el sistema nervioso de la humanidad”. (YOUNGBLOOD, 1970, p.41)

Youngblood propone un cine que no se encaja en el formato comercial ni en la linealidad del relato tradicional. Se alinea de forma transgresora a la computación,

¹¹ La Teoría del Caos busca explicar los fenómenos no predecibles. En el cine, el caos se manifiesta como una orden de los sentidos de los elementos que parecen ser estéticamente desorganizados y fuera del estándar típico del lenguaje cinematográfico.

¹² Expansión de la mente como forma de conocimiento, que pasa a ser discutida en aquel momento.

¹³ El cine como medio de expansión de las ideas sin quedarse atrapado en la verosimilitud.

alimentando el procesamiento de la sensación humana sin el propósito de promover efectos especiales de altos costes. Destaca la importancia del tiempo-espacio continuo, como una reanudación teórica frente a las civilizaciones antiguas que, aún en períodos remotos, no tenían la noción de pasado y futuro, sólo del presente continuo.

El cine propuesto por Youngblood va a procurar proveer al público de estas sensaciones causadas por una obra cinemática activada por la estructura cinestésica: el cerebro del espectador + la energía sensorial que la imagen proporcionará.

Otra característica es la descentralización de una estética de la dualidad, que prevaleció hasta las primeras rupturas artísticas de principios del siglo XX: hermosa y fea, sí y no, luz y oscuridad, son reemplazadas por la tríade¹⁴ de la incertidumbre.: si no y tal vez. Así, el cine expandido agrega las múltiples posibilidades de interpretación, aspectos sensoriales e interactivos. Al hacerlo, genera otros desarrollos para el cine y sirve de puente para el surgimiento de otras cinematografías.

Y en este contexto, significa nuevas formas de relación: “relación película-espectador, película-tiempo, película-espacio, película- conciencia”. (YOUNGBLOOD,1970, p.88). Es a través de las nuevas relaciones de la experiencia con la cinematografía expandida, el individuo tiene conciencia de la formación de su auto-percepción. Como él mismo declara: “A través del cine cinestésico el hombre intenta expresar un fenómeno: su propia conciencia” (Ibid.. 89)

Actualmente trabajos como el de Sally Golding (2016) (fig. 59,60,61) dirigen su creación imbricando la transgresión de la imagen junto a la subversión de la técnica. Innovando su sistema estructural, uniendo conceptos de inmersión e interacción, como herramientas indispensables a los rumbos que la cinematografía pasa a recorrer hacia un cine expandido digitalmente.

¹⁴ Concepto importado de la física cuántica.

Fig 59



Fig 60



Fig 61



6.3 La expansión inserta en lo digital

Al apropiarse de las influencias y características de los cines experimental y del expandido, el cine se expande digitalmente usando plataformas digitales. No sólo la tecnología digital, sino también la propia Internet, permiten experimentar en torno a un cine sin tiempo, un cine que se manifiesta virtualmente en la “nube”. En este cine, las tecnologías de ambientes virtuales producen espacios de inmersión narrativa en los que el usuario interactivo asume los papeles de cámara y de editor (SHAW, 2003,p.46), transformando la relación entre la película, el autor, el autor, director y sus espectadores.

Esta expansión del cine para los medios digitales fue posibilitada por el desarrollo de interfaces entre humanos y ordenadores, y de softwares que redefinieron el ordenador como una máquina de simulacros de medios analógicos.

Sin embargo, la mayoría de las aplicaciones para la creación y manipulación de medios no simula simplemente las interfaces de los medios tradicionales, sino que permiten nuevos tipos de operaciones sobre el contenido de los medios y impactan los modos

de comunicar y narrar de los mismos.

Estas operaciones superan los cánones hollywoodianos de transformar tecnología en efectos especiales con alta resolución. Ellas se desarrollan de dos formas: durante el desarrollo de creación de la imagen y a partir de nuevos códigos de la conducción del espectador ante la imagen (ensamblaje). “La interactividad digital ofrece una nueva dimensión directa del control e implicación del usuario en los procedimientos creativos” (SHAW, 2003 p.359)

El espectador transita de la teoría a la práctica, es decir, absorbiendo de hecho la situación-cine, envolviéndose sensorial y mentalmente.

Para Grice (2002) “la interactividad sólo podrá mantenerse viva, como discurso o en términos empíricos, mientras que aún ligada a las contribuciones tanto del cine expandido, así como del cine experimental” (2002, p.187). Para Grice, es fundamental las conexiones e articulaciones entre el arte digital y la Internet unificadas con el propósito de crear una transgresión imagética, que sigue en la vía de subversión de la cinematografía de la contemporaneidad, dando soporte a este tipo de cine ahora y en el futuro:

“La progresiva incorporación de nuevas tecnologías, claramente se aproxima a los proyectos del cine experimental (...) La interacción activa entre el trabajo del artista y el usuario, dejando el trabajo más cercano a la experiencia de vida de los usuarios, parece consistente con un aspecto importante de la forma de cine expandido (principalmente en el contexto europeo). Algunas problemáticas descubiertas en esta historia, con relación al espectador como participante y la obra como un encuentro con la realidad, puede ser aplicable con la entrada del arte digital y la internet” (GRICE , 2002, p.188).

Cuando Shaw (2003) creó el concepto del cine digitalmente expandido en los 90, las preocupaciones se dirigían a un cine que reaccionara la radicalización de la imagen propuesta aún en las primeras manifestaciones de la cinematografía, a principios del siglo XX. A través de la simulación computarizada, la intención era generar implicaciones sensoriales experimentales.

Los creadores insertos en el contexto digital contemporáneo reacondicionan y ubican la situación-cine en nuevos sitios, gracias a la capacidad que la computación tiene como herramienta de cambio y transmutación ,proporcionando nuevas

configuraciones del lenguaje cinematográfico en dicho contexto.

En la formación de esta moderna estructura de la cinematografía, existe la mezcla entre simultaneidad, no linealidad, narrativas múltiples. Es decir, características en común que remiten a estructuras rizomáticas de la hipermedia: al converger hacia un ambiente unificado, toda información desarrolla una predisposición no lineal, que remite a la estructura del pensamiento humano (dotado de ramificaciones).

No por casualidad, existen innumerables obras audiovisuales hechas sobre la base de sistemas aleatorios en red, en conexión con los buscadores y con los usuarios. Este tipo de obra trabaja con una interfaz, que puede ser desde teléfonos celulares hasta cámaras portátiles, diseñando proyecciones audiovisuales no lineales e híbridas.

El artista y diseñador gráfico John Maeda, basado en los experimentos cinematográficos del cine de vanguardia, retoma la visualidad de estos procesos de creación de la imagen y, a partir de la década de los 90, sintetiza estos modelos creando programas de ordenador como Timepaint y Process Color Dance.

Es la unión entre las necesidades de trabajar con colores - necesidades que se traen del campo del diseño gráfico -, junto a las herramientas interactivas que ayudan a perfeccionar la estructura estética audiovisual, consecuentemente sacudiendo su lenguaje. En los softwares mencionados, Maeda busca trabajar los parámetros de color a través del sistema digital de expansión de la imagen. Así, origina una configuración tridimensional multicolor de movimientos que son alterados por la interacción con el ratón. En un trabajo llamado Painterly Interfaces para Audiovisual Performance, Golan Levin (2000) hace una síntesis de las experimentaciones de Maeda¹⁵.

Levin (2000) tiene su interés principal basado en interactividad y la simultaneidad como foco principal de sus obras, En “Audiovisual Environment Suite” (1998-2000), El espectador, ejecuta (por sí mismo) imágenes abstractas junto al sonido sintético, en vivo en AVAS¹⁶. A partir de este raciocinio, Levin(2000) crea el concepto de “sustancia audiovisual” donde lo gestual individuo impulsor va a catalizar el cambio.

¹⁵ A principios de los años 1990, John Maeda desarrolló una serie de softwares interactivos - Timepaint, A-Paint, y Process Color Dance - para estudiar cómo se podría utilizar la “tinta virtual” para mostrar y realizar cálculos dinámicos. Timepaint es una ilustración delicada del proceso dinámico por el cual las marcas aparentemente estáticas se hacen: ampliando nuestra visión, un registro de gesto temporal en tercera dimensión, en el trabajo Maeda es posible alternar entre una composición plana animada y un diagrama volumétrico de temporalidad.

¹⁶ Plataforma/ambiente digital virtual

“Esta metáfora se basa en la idea de la inagotable, extremadamente variable y dinámica de la materia audiovisual que puede ser pintada libremente, manipulada y borrada de forma libre en el contexto no diagramable. De acuerdo con este esquema, el usuario crea gestos y señales de pintura en un campo de entrada bidimensional, usando un dispositivo electrónico de dibujos como el Wacom tablet o el ratón. Estas señales se tratan como la entrada para algoritmos de análisis de señales digitales, algoritmos de filtrado, y simulaciones computacionales”. (LEVIN, 2000, p.19)

Estos son justamente los perfiles de la profundización de las imágenes digitalmente expandidas que recrean un cine en evolución y que cambia resignificándose a partir de nuevos parámetros digitales.

6.4 El cine de la interactividad y confluencia

El cine interactivo e interactividad en las artes visuales surgieron en la década de 1970. Así como el término interactividad, la confluencia de éste con la cinematografía se ha dado con mayor alcance en experiencias con realidad virtual, y / o efectos cinestésicos proporcionados por las plataformas digitales.

Para Grice (2002) la interactividad en las artes no es un fenómeno nuevo. Desde la década de los 60, artistas han producido proyectos con base electrónica de retrofeedback que interactúan con espectadores que hacen cambios en las obras de alguna manera. Sin embargo, sólo recientemente se ha producido una verdadera convergencia entre la secuencia cinemática, los aspectos de la síntesis de la realidad virtual y las sofisticadas posibilidades interactivas. En este campo está ocurriendo un desarrollo de prácticas diversas y nuevos tipos de experiencias interactivas que conducen a nuevos tipos de participación del usuario, y nuevas formas en las que el usuario puede estar inmerso en estas experiencias. Tanto los dispositivos físicos como las técnicas narrativas pueden aplicarse para realizar este objetivo.

Según Ryan (2008), esta inmersión puede tomar al menos tres formas: espacial, temporal y emocional. Teniendo en cuenta esta partición, la conexión entre el compromiso y la interacción puede analizarse más a fondo. Tanto el storytelling como el hardware – que representa las tecnologías digitales - se pueden ver como estrategias

que se pueden usar para mejorar la experiencia inmersiva del espectador.

Por ejemplo, ver una película de aventuras¹⁷ invita a un miembro de la audiencia a inclinarse hacia atrás sin ser interactivo, y estar inmerso en su mayor parte en un sentido temporal, siguiendo curiosamente la sucesión de acciones en la pantalla.

Por otro lado, al jugar a un videojuego de acción y acción altamente interactivo en modo lean forward¹⁸, se obtiene una inmersión temporal, pero también se agrega una inmersión espacial al ofrecer un mundo de juego que está bellamente diseñado y enormemente detallado. Sin embargo, con el drama de una película o el episodio de una telenovela, los espectadores se vuelven a inclinar hacia atrás y, en su mayoría, se verán inmersos emocionalmente, ansiosos por saber cómo los personajes desarrollarán sus relaciones mutuas.

No obstante, el dispositivo físico por el que se ve la escena puede ofrecer una inmersión espacial adicional. Esta forma de medios no ofrece una interacción optimista porque no es interactiva en el sentido de que un espectador no puede actuar en la historia.

Más bien, es invitado a participar en la escena, como hicieron Peter Weibel y Jeffrey Shaw, cuando desarrollaron una curaduría en el museo de tecnología y nuevos medios ZKM, en la exposición titulada *The Future Cinema: the cinematic imaginary after film* (2003). El tema de la muestra ofreció un contexto que reunió por primera vez un número muy significativo de instalaciones cinematográficas, instalaciones multimedia, net art y, principalmente, obras de contenido y concepción interactiva con narrativa no lineal. Como en *The Visitor: Living by Numbers* (2001) de Luc Courchesne, que se inspira tanto en una película como en un sueño. La película es *Theorema* (1968), de Pier Paolo Pasolini, y con el actor Terence Stamp en la película, los visitantes buscan establecer una relación con sus anfitriones. Pero la agitación psicológica en *Teorema* se traduce en agitación física en *The Visitor*: un terremoto obliga a los habitantes a huir. En el sueño, que la hija de Courchesne tuvo cuando tenía 10 años, huyeron de una catástrofe, llevándose botellas con ellos. En *The Visitor*, estas se convierten en botellas de sake. El visitante debe elegir: abandonar la casa con el grupo y buscar otro refugio - como en

¹⁷ Construida a partir de una narrativa mainstream

¹⁸ Que denota o se relaciona con una forma de entretenimiento con la que los usuarios pueden participar de forma activa o interactiva

el sueño - o dejar que los habitantes se valgan por sí mismos - como en Theorema. A lo largo de la visita, se ofrecen diversos escenarios.

Es una imagen sorprendente: una forma humana de pie dentro de una estructura metálica, la cabeza de la persona oculta bajo una cúpula invertida que refleja el espacio circundante. El ordenador que se encuentra en un pedestal cerca de la instalación muestra lo que el “visitante” ve dentro de la cúpula. El título de la obra es en sí mismo simbólico, ya que la transformación del espectador en visitante es claramente el hilo conductor de la obra del artista. La palabra evoca el movimiento y la interacción involucrados en hacer una visita a alguien. Desde el comienzo de su carrera, el artista, en su esfuerzo por intensificar la presencia de sus obras, sus protagonistas y sus “visitantes”, se ha centrado en las posibilidades creativas de socialización que ofrecen las nuevas tecnologías.

Este interés continuo en la socialización se hace más pronunciado de un trabajo a otro a medida que las propias instalaciones se vuelven cada vez más complejas y avanzadas en su modo de desarrollo y presentación. Con The Visitor, la interacción tiene lugar a través del reconocimiento de voz.

Pero en este caso, al contrario de otras creaciones interactivas, aquí no se hace necesario ninguna manipulación. Y mientras el principio de interactividad permanece en el centro de la práctica de Courchesne, uno siente una progresión hacia trabajos que son cada vez más inmersivos. En Landscape One, el cuerpo del participante estaba rodeado de imágenes; Con The Visitor, las imágenes rodean la cabeza. Y la estrategia es eficiente, ya que cuando se eliminan todas las referencias espaciales, el visitante se sumerge en la imagen y el trabajo se define por inmersión.

La cuestión de la participación en obras de cine interactivo pasa a ser la sustitución del sentido estático hacia el sentido activo.

Por un lado, cada individuo tiene su propia percepción y contribuí a que esa cinematografía interactiva se subvierta en la dualidad entre el personal y el colectivo. Por otro lado, existe una activación de sentidos en conjunto, aunque esa relación no sea directamente personal y sí a través de la propia plataforma digital.

En realidad, es una reconstrucción de los patrones de representación del mundo, que ahora, en vez de solo contar historias, permite el compartir cinemático sensorial y perceptivo en conjunto, como en una simulación artística del flujo del pensamiento

accionado por redes neurales entrelazadas.

6.5 El cine como lenguaje del procesamiento mental

El concepto Cine Quántico fue acuñado por Peter Weibel en su ensayo y seminario titulado Peter Weibel: Algorithmic Art. From Cézanne to the Computer. (2004). Weibel defiende que las máquinas del siglo XIX eran creadas en función de una fascinación por el dominio del movimiento. Es decir, en primero lugar el cine se solidifica como lenguaje y luego se moldea como arte. Es esta fascinación por el movimiento que genera la industria cinematográfica - la inmensa fábrica hollywoodiense de trabajar con la producción cinematográfica de masa y también la industria manipuladora de la televisión. La gran masa de entretenimiento audiovisual se basa en el movimiento de narrativas lineales y efectos especiales, sin preocuparse por el estímulo sensorial y cerebral, causado por la visión.

Así, nuestros pensamientos son movimientos de ideas que se procesan en el cerebro y una vez más entra la importancia del cine experimental¹⁹. Fueron estos grupos de artistas que desarrollaron relevancia específica a las “new machines” de la cinematografía. Propusieron una máquina de visión y no solo una máquina de movimiento. Aparato que sostiene la percepción visual y las estéticas sensoriales y sinestésicas. Un aparato para dialogar con otras tecnologías, para estimular el cerebro – y su dinámica perceptiva - con impulso de una sensación visual, desencadenada por obras artísticas, sensación esta que no se vincula a la cultura de masa.

Weibel(2004) nos muestra un desarrollo dentro de nuestra percepción de los medios de comunicación en los que el medio de observación acaba por ser él mismo un medio poderoso para volverse en espectáculo.

Resalta que nuestra cultura basada en los medios está enraizada en una dinámica procesal de circuito cerrado en que el observador y el observado influyen el comportamiento de cada uno y revela una relación que sugiere un potencial fundamental para el cine del futuro, En principio, este aparato y su sistema de

¹⁹ Iniciado con las vanguardias de los años 20 y continuando con las de las décadas de los 50,60,70, llegando hasta la producción computarizada digital con la construcción de interfaces y herramientas de interacción.

reproducción - el proyector – imitan la naturaleza humana: la visión. Después de eso, otras artes visuales como la pintura y la fotografía fueron transportadas a la pantalla, adquiriendo movimiento. La evolución del trabajo con imágenes en movimiento empieza, por lo tanto, con el perfeccionamiento de las técnicas de captura y reproducción. Y luego van surgiendo aspectos que estructuran el lenguaje cinematográfico.

Esta pequeña teleología tiene como finalidad mostrar que - según Weiber – interactividad está por arriba del simple movimiento, pues a partir de evolución estético- conceptual de las vanguardias y la evolución tecnológica, fue posible caminar en dirección al desarrollo - en la práctica, no solo el concepto - de la construcción de aparato/ herramienta/medio que estimule la percepción de la visión como forma de inducir el procesamiento del pensamiento.

Ya es un hecho que el cine contemporáneo puede ser creado de manera completamente virtualizada. Sin embargo, con el sistema computacional y el almacenamiento digital, es posible hacer que el espectador pase a interactuar directamente con la imagen. El objetivo es que el propio espectador se convierta en una interfaz entre la realidad y la virtualidad.

Los estudios sobre el procesamiento informacional en las sinapsis neurales, conduce al pensamiento de Weibel (2004) en relación a un cine que podrá ser hecho a través de impulsos sinápticos visuales que estimulen directamente el cerebro. Es posible decir que es un cine que no necesita imágenes que se les da a los ojos y sí de estímulos neurales que permiten generar informaciones visuales. El cine del futuro puede venir a trabajar con máquinas cuánticas en las que la representación artificial del mundo se basa en las sinapsis. Esto significa que se desarrollaría una máquina que simular la visión, construyendo una experiencia cinematográfica sin ojos. Por lo tanto, no es un cine que engaña el ojo, sino un cine que engaña la visión. El cerebro, en oposición al ojo, se convertiría en la pantalla. Sería un viaje al cerebro dando a los ojos la función de proyectar tales impulsos transformados en imágenes.

Para Weibel (2004), en vez de trabajar “engañando” el ojo²⁰ efecto discutido durante años en la cinematografía, el próximo paso sería engañar al cerebro. Una subversión

²⁰ Persistencia retiniana, concepto discutido y ya conocido de la ciencia, pero que despertó nuevo interés después de la creación del cine.

total de la estructura estético-narrativa del cine. Sería crear el nuevo aparato “cinematográfico” para la experiencia del cerebro y no del ojo.

El cine cuántico, es un cine que parte de la teoría cuántica en que existen múltiples realidades y además relativas al observador. Y, a cada observación, esta realidad sufrirá una transformación en la cual la representación puede ser cambiada a partir de una nueva creación e intervención tecnológica.

Weibel (2004) continúa explicando que las nuevas tecnologías son capaces de cambiar la propia percepción de nuestras certezas sobre lo que es la “realidad” supuesta “realidad”. En ese momento, aparece la importancia del espacio virtual que será transformada en interfaz, y que permitirá una manera específica de lidiar con la propia noción de mundo a través de la interactividad.

El movimiento se tornará un sistema dinámico y no apenas como transiciones entre imágenes manipuladas. Sería un salto para el espectador, de elecciones previamente establecidas, para posibilidades “infinitas” de creación de realidades. Establecidos los parámetros, Weibel(2013) propone una nueva ecuación para la formación del cine cuántico. Dice que:

“Los ordenadores cuánticos sustituirán los ordenadores electrónicos en el futuro. Esta nueva tecnología del ordenador permitirá el desarrollo del código cinematográfico a partir de una relación 1: 1 (1 película - 1 espectador - 1 tiempo - 1 espacio) para un entorno virtual distribuido de múltiples usuarios (x película x espectador - x tiempo - x espacio). En esa realidad virtual dispersada, cien espectadores van a actuar no sólo frente a la pantalla, pero detrás de ella también. La tecnología de Internet ya sirve como nueva etapa de la comunicación: visual. El mundo real y los simulados se convierten en modelos, entre los que se producen vínculos y transformaciones variables y que se vuelven similares” (2013, p.270)

6.6 El cine polifacético en vivo

Las múltiples posibilidades de unir variadas imágenes mezcladas a sonido e interferencias gráficas y textuales en una misma presentación. Este es el perfil principal del live cinema. Se trata de una otra manera de expandir la cinematografía

fuera de los moldes tradicionales, utilizando el concepto de remix inserto en el perfil del artista VJ.

En realidad, el concepto de “cinema en vivo” es todavía un género bastante nuevo y en desarrollo dentro del arte mediático a partir de una perspectiva experimental, para producir películas narrativas y no narrativas, con música en vivo y artes escénicas.

En lugar de proyectar una película de edición lineal y tradicional, una presentación de live cinema permite una libertad de experimentación e improvisación a partir de la elección de distintos tipos de materiales, como videoclips preparados, muestras audiovisuales o complementos basados en código más generativos que se pueden ejecutar en el software VJ, como VDMX y otros.

Esta libertad de contenidos y tecnología permite al artista presentar su trabajo como una actuación totalmente en vivo e interactiva, agregando diferentes efectos visuales y de sonido a su material sobre la marcha. Estas diferentes transmisiones se pueden distribuir en múltiples pantallas, en capas, en bucle y editadas para crear obras tridimensionales inmersivas que son muy diferentes a una experiencia cinematográfica tradicional.

La estructura del live cinema se basa en la mirada del creador y en una aleatoriedad intrínseca a la producción y simultánea a su producción. Es todo al mismo tiempo ahora, generando impacto de una nueva vivencia y experiencia cinematográfica en vivo para un público que, muchas veces, puede también formar parte del proceso donde la simultaneidad se une a la velocidad con que toda la gama de informaciones invade el espacio audiovisual.

Por lo tanto, este formato ampliado y expandido de la cinematografía se configura y se estructura a partir de herramientas y conceptos como plataformas digitales, softwares customizados, improvisación y casualidad, liberando en el espacio - bajo una exigencia de velocidad - información inmersiva, como un componente que se instaura en estos nuevos formatos de la cinematografía a través de imágenes imbricadas, garabateadas y conectadas a factores que van más allá de la imagen, como se puede ver en SuperEverything es un proyecto multidisciplinar creado por los principales artistas audiovisuales de The Light Surgeons en colaboración con un grupo de artistas de Malasia.

Encargado por el British Council y filmado en locaciones a través de Malasia

Peninsular, esta presentación audiovisual en vivo explora la relación entre identidad, ritual y lugar en relación con el pasado, el presente y el futuro de Malasia. Revelando yuxtaposiciones entre tradición y modernidad, intenta describir las conexiones entre identidades complejas y distintas.

Explotada en múltiples proyecciones y diferentes medios, esta performance de live cinema combina imágenes de documentales y gráficos en movimiento con una partitura original que en conjunto transporta a sus audiencias en un viaje a través de una serie de narrativas universales. Desde la globalización y el desarrollo, la raza y la nacionalidad hasta el consumismo y las creencias, este proyecto busca descubrir cómo se forman nuestras identidades complejas a través de nuestra participación en los rituales cotidianos.

Aunque las obras de cine en vivo como SuperEverything se basan en tecnología de punta, este proyecto también está conscientemente mirando hacia atrás a sus raíces en el cine y la tradición del teatro de títeres en la sombra o - Wayang Kulit - como se lo conoce en Malasia.

Esta antigua tradición es el cine original en vivo y es muy familiar para millones de personas en todo el mundo. Wayang Kulit fue llevado al sudeste de Asia por comerciantes hindúes y utiliza títeres de sombras muy ornamentados hechos con pieles de animales para contar los cuentos míticos de las epopeyas del Ramayana hindú. Estas actuaciones pueden durar muchas horas y normalmente están acompañadas por una orquesta de Gamelan que toca junto con el “Dhalang” o un maestro de títeres que anima los títeres y proporciona todas las voces y efectos de sonido en cada historia.

El live cinema en SuperEverything es un ejemplo que contempla y condensa diversas culturas ancestrales y expresiones del contemporáneo que tienen en común – además del contenido - la forma de ejecución de una representación audiovisual en vivo conducida por una diversidad de técnicas y herramientas digitales. Hasta la propia presencia física de los creadores son componentes vivos de estas acciones performáticas liberadas en el espacio-tiempo.

7. CONCLUSIONES

Llegado el momento de instaurar algunos aspectos conclusivos, creemos que las cuestiones levantadas en el inicio de la investigación se demostraran pertinentes y fundamentadas. A partir del estudio del impacto de las tecnologías digitales en el cine y sus formas de narración y expresión, el examen de los textos y de algunas películas, han acreditado la presencia de huellas perfectamente identificables bajo la forma de influencias y efectos expresivos/narrativos generados por las herramientas derivadas de dichas tecnologías, que, su vez, apuntan a una serie de ejes estéticos, temáticos.

Es decir, los usos de las nuevas tecnologías y su impacto en el cine, y sus aspectos expresivos y narrativos continúan a ser impulsados por nuevas proclividades y múltiples parámetros experimentales, resultando en una reformulación y resignificación de aspectos estéticos, temáticos y simbólicos, reflexionando a respecto de su esencia y al mismo tiempo expandiéndose, transformando el cine digital en el producto que ya está conduciendo la “expansión evolutiva” rumbo a modelos alternativos.

Sin embargo, investigando las claves históricas, conceptuales y las practicas modernas y contemporáneas, vislumbramos que el núcleo de la cuestión no radica exactamente en una revolución, por lo menos no como comprendemos y concepto de revolución. Es decir, mismo con todos los avances aún no podemos hablar en un establecimiento de un nuevo orden (que es una de las características de las revoluciones), sino en un concepto desarrollado a lo largo de la investigación y que llamamos de “expansión evolutiva”. Es decir, hay rupturas en puntos específicos y evolución en otros; los niveles de cambios en los aspectos de como se hace, cuando se hace, la manera que se hace y lo que se hace, no es el mismo. La accesibilidad a las herramientas tecnológicas y sus impactos en la producción, son distintas de los impactos de las nuevas experimentaciones estéticas; el universo de lo que ocurre en las rupturas narrativas son aún más distintas en términos de establecimiento de nuevos parámetros fuera de la narratología tradicional. La expansión evolutiva no se da de manera homogénea, sino bien heterogénea, es un fenómeno observable pero no clasificado, porque los conceptos tradicionales ya no pueden dar cuenta de una quimera polifacética, con múltiples y distintos intereses que se desarrollan libres y aparentemente sin restricciones formales. Fenómeno que incluso esta cambiando la fase de los estudios

mediáticos y cinematográficos, para que se puedan dar cuenta del todo y sus partes.

De esa forma establecemos algunos puntos esenciales para describir los aspectos más evidentes resultantes de la investigación:

Modelos secuenciales que aún se basan la narrativa cinematográfica clásica - tanto en la lógica narratológica como en el modo de estructuración espacial – son ordenados desde la visión de un espectador fijo, una especie de testigo con conocimiento de causa. Este tipo de narración espacializa el tiempo, define una forma específica de resignificar las subjetividades en lo que es experimentado. Por lo tanto, la noción de paralelismo y del simultaneo en las estrategias de narración, se debe justamente al modo de organización del tiempo en dichas narrativas.

Sin embargo, los contenidos narrativos fomentados por las NTD son producto de un fenómeno en el cual el espacio es textualizado, es decir, la existencia de una simultaneidad de múltiples formas con la finalidad de construir un universo que es consecuencia de un grado primario de ruptura

Esa ruptura, entendida como (re)adaptación, es representada también por la (re)apropiación y la (re)organización de una serie de sucesos en el tiempo-espacio, que se articulan entre sí y dotan el discurso de una nueva complejidad, lo que se refleja tanto en el momento de producción como en el de recepción, compuestos por varias temporalidades; como el tiempo ficcional – diegético -; la forma de disposición de ese mismo tiempo diegético a partir del relato visualizando elementos de raccords, elipsis, rupturas cronológicas y linearización utilizados para desarrollar el tema; y por el tiempo de referencia “real”, contextualizado en la timeline histórica.

Las representaciones (si es que podemos seguir llamándolas así) se han convertido en el producto de la interacción entre la máquina y el usuario, y su función primordial es el desarrollo audiovisual como producto de este intercambio de intereses. Las nuevas tecnologías digitales evolucionan constantemente sus parámetros para adaptarse a un diálogo que se hace definitivo.

En el transcurso de este diálogo, los parámetros de las herramientas técnicas varían para amoldarse a los requisitos de los usuarios, de manera que también cambian las pautas cognitivas, epistemológicas en las que éstos se mueven.

Las formas fundamentales del espacio y el tiempo, finalmente asociadas de manera efectiva, son los elementos a través de los que la nueva interfaz desarrolla su actividad

hermenéutica. Se dirige, así, hacia una nueva concepción de parámetros en cuyo espacio se desarrollan los intercambios entre los contenidos del texto (enunciado) y el ejercicio comunicativo- narrativo (enunciación). La virtualización de la cámara es una evidencia que, abstraída de su temporal limitación – el cuerpo físico de un aparato dirigido hacia la realidad física -, se convierte en una interfaz para todo tipo de información narrativa (relato) en el espacio multidimensional.

El análisis del concepto de espectador en “Ciudad de Dios” ratifica nuestra premisa inicial, puesto que las nuevas tecnologías digitales han hecho emerger a un nuevo espectador y están revolucionando los planteamientos cinematográficos tradicionales, caminando en dirección a un sentido más amplio y opuesto al modelo hegemónico. Al articular códigos a través de una “ola” ininterrumpida de técnicas de carácter formal, la presencia de la huella enunciativa se torna evidente. Interpelando e interrogando al espectador, estos planteamientos formales acaban por distanciar la articulación del relato de la mirada natural del observador, del relato del modo de representación institucional.

Marcando la presencia de la huella enunciativa y desarrollando maniobras explícitas de carácter formal con el fin de interpelar al espectador por planteamientos formales y sus conexiones en relación al contenido, las tecnologías digitales generan códigos que alejan la articulación del relato de la mirada natural del espectador idealizado. Desde ahí observamos crecer las marcas del espectador cuando se pregunta por el texto y los recursos textuales, intertextuales y los efectos proporcionados a partir de la incorporación de las nuevas tecnologías que le dan forma. ¿Por qué se hace un “slowmotion” en determinado plano de Buscapé?, ¿por qué se congela en el momento de iniciar la descripción del trío ternura? ¿por qué se acelera cuando se inicia el flashback desde la portería?, ¿cómo determinados espacios de generación virtualizada – como el caso de la gota - aparece en la imagen como presencia real? Estas y muchas otras preguntas “sacan” al observador del contenido del relato y le hacen divagar sobre cuestiones de la forma del mismo y sus formas de expresión en el nuevo espacio.

Cuando el proceso de identificación se rompe es el momento que se hace posible el reconocimiento de la presencia de los signos de enunciación, y, por supuesto, de la negación de la referencialidad exclusiva al mundo real, el cual consideramos como un tipo de construcción que forja un espectador de la era digital.

Con la expansión evolutiva catalizada por el advenimiento de las tecnologías digitales, el cine clásico sufre cambios y rupturas que a su vez crean nuevos códigos del lenguaje y nuevas estéticas, que alimentan este meta medio digital. El enfoque, se vuelve no para las referencias y claves históricas, y más en la transformación permanente del espacio-tiempo. Las tipologías experimentales que empezaron con pequeños inserts secuenciales, hoy son el patrón narratológico del sistema de producción. El desarrollo del cine experimental (incluido el cine cuántico) posibilita organizaciones de los contenidos nunca antes probadas, postulando conflictos narrativos aún por resolver.

Las prácticas digitales se instalan en el universo cinematográfico día tras día de forma más y más apegada. La convergencia de medios y software de programación, mapeo y compartición de imágenes en tiempo real transforman las imágenes en un universo de experimentación cada vez más volcado a la improvisación y la experimentación. Estas prácticas han cambiado las formas de producción que, a su vez, proporcionan que artistas como, Lynch, Cronenberg y Mann puedan (re)crear y establecer una nueva estética propia de las posibilidades del cine digital. Pues los cambios tecnológicos no se limitan a proporcionar una mejor herramienta, continuando en el mismo camino de la estética y el estilo de película, sino más bien fomentan un modo de cine muy diferente en contenido, forma y proceso. Podríamos decir que afecta a las historias que se cuentan, quién las cuenta y cómo se las cuenta. Además, generan nuevos cronosignos digitales, los cuales, en nuestra visión, representan la expansión evolutiva (aquí hemos recuperado nuestro concepto ya explicado), implantando narrativas más complejas y laberínticas, como podemos percibir en los nuevos regímenes citados ampliamente en el penúltimo capítulo, como el cine de la imagen - fractal.

La Imagen-fractal es una conexión fragmentada y al mismo tiempo un trozo, una fracción conectada que incide sobre sí mismo en su propia extensión. Como un espacio de expresión, la Imagen-fractal es una arena llena de singularidades, efigies, formas, contornos; como mecanismo de experimentación y experiencialidad, un cine-máquina, cerebro y mente generada por un relato que tiene su origen a partir de las aplicaciones de herramientas de las tecnologías digitales, replicándose en el universo de nuevos modos del cine.

El Virtual, como sinónimo de potencia, no se opone al real. Él posee una realidad propia, latente, tanto en los ambientes concretos, como en los digitales. Sin embargo,

una manera más directa, las nuevas tecnologías digitales construyen espacios móviles, colaborativos e interconectados, generando imágenes hipermidiáticas y imágenes cinematográficas no lineares, interactivas, expandidas y no sujetas a las leyes físicas - en espacios que, muchas veces, sólo pueden existir como espacios oníricos.

El ejemplo de *Inception* (2010) nos enseña algo concreto sobre las potencialidades estético-narrativas que las tecnologías digitales instauran, mismo cuando el producto audiovisual es fruto aún de tecnologías híbridas (soporte película+transfer+efectos aplicados). Creación de una paradoja temporal al colocar varios presentes uno dentro del otro; dilatación de los niveles de narrativas oníricas como pasados; Utilización un sosigno como imagen sonora disjunta de la imagen visual para construir la conexión de los planos oníricos; hacer indefinible lo verdadero y lo falso, haciendo del cine pura fabulación, rompiendo así los límites entre onírico y concreto y, en última instancia, entre los espacios-tiempo del cine y de los hipermedios.

Las tecnologías digitales despliegan un sujeto interactivo que escoge y navega la película en su composición hipertextual, en sus dimensiones multitemporales, multiespaciales y descentradas, al conectar una red de fragmentos de imágenes y sonidos y al multiplicar los sentidos narrativos.

La interacción con las tecnologías informáticas ha direccionado artistas a comprender las nuevas posibilidades de dichas tecnologías y producir nuevos modos de representación de la imagen proporcionando un estilo cinematográfico más complejo, que implica múltiples ventanas, mise- en-scene algorítmica y arquitectónica, combinando texto, información e inmersión audiovisual, tanto en el sentido del espacio cuanto del tiempo y su relación con la narrativa, como hemos podido observar en *Ten*, de Kiarostami o mismo en el cine expandido y interactivo de Peter Weibel y Jeffrey Shaw.

La interacción con tecnologías audiovisuales computacionales y la audiencia de los nuevos modos de cine y sus variables, prepara a los espectadores para nuevas formas de cine que siguen una lógica cada vez más digital. El montaje basado en plataformas puramente digitales, puede expandirse desde una forma puramente yuxtaposicional y la acción se convierte en una cuestión de elección con otras opciones disponibles, tales como las múltiples ventanas de acción simultáneamente combinadas con texto o animación, donde la pantalla no es puramente representativa, sino que cumple una

serie de roles, como hemos podido observar en tipologías del cine experimental como el Live Cinema de SuperEverything

El paradigma en el que opera el film digital, es, hoy en día es muy diferente, ya no sutura simplemente los efectos digitales en una película, sino que utiliza aparatos para crear nuevas perspectivas y exploraciones de la interioridad, causando así una ruptura formal de los aspectos estéticos-narrativos a través de formas más fluidas de producción, distribución y representación, como en el caso de la producción de *Bubble*, de Soderberg y *Inland Empire* (2006) de Lynch, cuando el tipo de soporte cambia radicalmente todos los niveles de la producción.

Las tecnologías digitales hacen que ciertos modos de representación se conviertan visibles, modos que estaban disponibles en analógico, pero limitado por restricciones formales de cuño tecnológico, como el caso de las posibilidades de aplicación de algunos efectos visuales híbridos y el CGI.

Muholland Drive (2001) muestra el despliegue estético-narrativo proporcionado por las nuevas tecnologías digitales, cambiando el modo de presentar la memoria involucrada en misterio que extrapola la perspectiva diegética de la trama e involucra la estructura de la película, abarcando al espectador que tampoco logra establecer respuestas tajantes para lo que está sucediendo, ni para cuando están sucediendo, ya que no hay sucesión cronológica de las imágenes.

El pensamiento Deleuzeano ciertamente ha contribuido para nuestra comprensión del impacto de las nuevas tecnologías digitales y los nuevos medios audiovisuales en la narrativa contemporánea, pues, cuando los espacios artístico-midiáticos de la contemporaneidad, están completamente tomados y dirigidos por las nuevas tecnologías digitales, podemos suponer que dichas tecnologías no solo apuntan cambios en su significado estético puro, sino también en la lógica del acto narrativo. Deleuze postula que la cinematografía no representa un ojo humano mejorado, pero a través del montaje, representa en realidad un punto de vista humano. Esta afirmación cambia radicalmente la comprensión de las máquinas como simples prótesis del cuerpo humano. Si consideramos la tecnología como una extensión de nuestro cuerpo, debemos aceptar el hecho de que estas prótesis están destinadas a mejorar nuestra vista, en el caso de los medios visuales, y, en consecuencia, permiten una representación objetiva de los objetos y fenómenos. Sin embargo, si uno acepta el hecho de que la

tecnología modifica profundamente la relación entre el objeto y el sujeto, estableciendo un tipo de relación en la cual el hombre está enajenado, entonces está reconociendo un tipo de independencia de la máquina, un tipo de conciencia.

Deleuze reconoce la importancia de la tecnología como herramienta para mejorar los sentidos humanos. Sin embargo, mismo que reconozcamos que la tecnología cinematográfica adquiere su “consciencia” a través de la edición, podemos suponer que el soporte digital representado principalmente por las cámaras, expresa mejor su propia “inteligencia” libertadora, al imponer una relación particular entre los nuevos espacios narrativos (lo que se cuenta y como se cuenta) y los espacios imagéticos (lo que se muestra y como se muestra) a partir de una nueva lógica que se pretende revolucionaria, pero que en realidad sufre una expansión evolutiva, desencadenando múltiples rupturas, unas más impactantes y otras que todavía están desarrollándose, cambiando y estableciendo nuevas bases para lo que todavía llamamos cine.

8. BIBLIOGRAFÍA

ADORNO, Theodor. Crítica de la cultura y sociedad. Madrid: Akal, 2008

ANDREW, Dudley. Las principales teorías cinematográficas, Madrid: Rialp 1992

_____. What Cinema Is! West Sussex: Wiley-Blackwell. 2010

_____. Opening Bazin, Postwar Film Theory and Its Afterlife. New York, Oxford University Press, 2011

ALLEN, Michael. The Impact of Digital Technologies on Film Aesthetics. London: BFI, 2002

ARNHEIM, Rudolph., El cine como arte, Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1979

ASIAÍN, E. La imagen del pensamiento en Gilles Deleuze: tensiones entre cine y filosofía. Madrid: UCM, 2007

AUMONT, Jacques La imagen, Barcelona: Paidós, 1992

_____, El ojo interminable, Barcelona: Paidós, 1997

_____, And they both lived happily ever after? Digital stories and learning in Dettori, G., Giannetti, T., Paiva, A., Vaz, A. (eds.) Technology-mediated narrative environments for learning. Amsterdam: Sense Publishers. 2006

BALDELLI Pio. *El cine y la obra literaria*. Buenos Aires: Galerna, 1970

BALLÓ, Jordi. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama, 1997

BAZIN, André. *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.

BLUE, Manon. *Turning Mirrors Into Windows: Teaching the Best Short Film*. Libraries Unlimited Inc. Publishers, 1984.

BOGGS, Joseph M. *The Art of Watching Films*. Mountain View CA: Mayfield Publishing, 1991.

BONE, Jan and Ron Johnson. *Understanding the Film: an Introduction to Film Appreciation*. Lincolnwood IL: NTC Publishing, 1997.

BORAU, J.L. (2003): *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Madrid, Ocho y Medio

BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós. 1996

_____ *El cine de Eisenstein. Teoría y Práctica*. Barcelona, Paidós. 1999

BROWNE, Steven. *El montaje en la cinta de video*. Madrid, Instituto Oficial de Radiotelevisión Española. 1989

BUÑUEL, Luis. *Autobiographie*, París: Positif, 1973

_____ *Mi último suspiro*. Barcelona: Plaza y Janés, 1982

_____ *El cine, instrumento de poesía*. Teruel: Turia, 1993

BURCH, El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico. Madrid: Cátedra, 1987

BANKSTON, Douglas. "Household Post," American Cinematographer, May 2005. p. 83

BARTHES, Roland. El susurro del lenguaje, Barcelona: Paidós, 1987

BARJAVEL, René. Cinéma total, Essai sur les formes futures du Cinéma, Paris, 1944

BAUDRILLARD, Jean., Simulacra and simulations, Londres: Stanford University Press, 1998

_____ What Is Cinema? Berkeley: Calif: University of California Press, 1967

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, Porto Alegre: L&PM, 2018

BETTETINI, Gianfranco. Tiempo de la expresión cinematográfica, México: Fondo de Cultura Económica, 1984

_____. La conversación audiovisual, Madrid: Cátedra, 1996

BERGSON, Henry. Matéria e Memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1999.

_____ Evolução Criadora. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 1979.

BORDWELL, D. Narration in the Fiction Film. New York: Routledge, 1985

BORDWELL, David. Y THOMPSON, Kristin., El arte cinematográfico, Barcelona: Paidós, 1995

_____ El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960, Barcelona: Paidós, 1997

- _____ La narración en el cine de ficción, Barcelona: Paidós, 1996
- BURCH, Noel. Praxis del cine, Madrid: Fundamentos, 1998
- BELLOUR, Raymond. Entre-imagens. Campinas: Papirus, 1997.
- _____ Un autre cinéma. Trafic n. 34, 2000, p. 7-12.
- _____ Querelle des dispositifs. Art Press, n. 262, 1999, p. 42-52.
- CARROLL, Noël. Theorizing the Moving Image. Cambridge: Cambridge University Press, 1996
- CALDWELL, John T. Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television. Durham, NC. & London: Duke University Press. 2008
- CHAPMAN James, MARK Glancy and SUE Harper. In James Chapman, Mark Glancy and Sue Harper (eds), The New Film History: Sources, Methods, Approaches. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007
- CHARNEY, Leo. Empty Moments: Cinema, Modernity, and Drift. Durham, NC. & London: Duke University Press, 1998.
- CHARNEY, Leo and VANESSA Schwartz. In Leo Charney and Vanessa Schwartz (eds), Cinema and the Invention of Modern Life. Berkeley: Los Ángeles & London: University of California Press, 1995
- CORBETT, Kevin. "The Big Picture: Theatrical Moviegoing, Digital Television, and Beyond the Substitution Effect." Cinema Journal 40(2): 17-34.
- CRARY, Jonathan. Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the

Nineteenth Century. Cambridge, Mass. & London: MIT Press, 1992

_____ Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture. Cambridge, Mass. & London: MIT Press, 2001

CUBITT, Sean. Digital Filming and Special Effects. In Dan Harries (ed.), The New Media Book. London: BFI, 2002

_____ The Cinema Effect. Cambridge, Mass. & London: MIT Press, 2004

CARMONA, Ramon. Cómo se comenta un texto filmico, Madrid: Cátedra, 1993

CASETTI, Francesco. El film y su espectador, Madrid: cátedra, 1996

_____ Teorías del cine, Madrid: Cátedra, 1994.

CASTELLANOS, Vicente. Narrativas Cinematográficas en la era Digital. México : Universidad Autónoma del Estado de México, 2012.

CHAPMAN James, GLANCY, Mark and HARPER, Sue. The New Film History: Sources, Methods, Approaches. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2007.

COLMAN, Felicity., Deleuze and cinema: the film concepts, Oxford: Berg Publishers, 2011

COLÓN, Pedro Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad, Salamanca: PUS, 2000

COMPANY, Juan. La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo. Valencia, EUV, 1999

CORLISS, Richard. "Can This Man Save the Movies? (Again?)." Time, March 20,

2006, 66- 72.

COURTÉS, Joseph. Y GREIMAS, Julius. “Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje, Madrid: Gredos, 1982

CHATMAN, Seymour., Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine, Madrid: Taurus, 1980

CHION, Michel. La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, Barcelona: Paidós, 1993

CUBITT, Sean. The Cinema Effect. Cambridge: MIT Press, 2004.

_____ Digital Aesthetics, Theory, Culture & Society. London Thousand Oaks: SAGE, 1998.

DARLEY, Andrew. Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación, Barcelona: Paidós, 2002

DELEUZE, Gilles. Conversaciones, Madrid: Pre-textos, 1995

_____ El Bergsonismo, Buenos Aires: Cactus Editorial, 2017

_____ Lógica do Sentido. São Paulo: Perspectiva, 2015

_____ La imagen-movimiento, Barcelona: Paidós, 1991

_____ La imagen-tiempo, Buenos Aires: 2003

_____ Cinema II: A imagem-tempo, São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____ Cinema II: A imagem Tempo. São Paulo: Brasiliense, 1990

_____ A Imagem-Movimento. Cinema I. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DIXON, Wheeler Winston. The Second Century of Cinema: The Past and Future of the Moving Image. New York: State University of New York Press. 2000

DUARTE, German. Fractal Narrative: about the relationship between Geometries and technology and its impact on narrative spaces, Berlin: Transcript, 2014

_____ La reificación mediática, Bucaramanga: La Casa del Libro Total, 2011

_____ Gilles Deleuze's ideas on non-Euclidean narrative: a step towards fractal narrative. Bochum: Ruhr-Universität Bochum, 2012

DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004

_____ Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. Buenos Aires: Manantial. 2000

_____ Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004 ECO, U. La estructura ausente. Introducción a la semiótica, Madrid: Lumen, 1989 ECO, U., Apocalípticos e integrados, Barcelona: Tusquets Editores, 1995.

EVERETT, Anna. "Digitextuality and Click Theory: Theses on Convergence Media in the Digital Age." In Anna Everett and John T. Caldwell (eds), New Media: Theories and Practices of Digitextuality. London & New York: Routledge, 2003.

EVERETT, Wendy "Fractal Film's and the architecture of complexity. London: University of Bath. 2005

FIGGIS, Mike. *Digital Filmmaking*. London: Faber and Faber, 2007

FARGIER, Jean-Paul. « Le processus de production d'un film » *in Cinétique*, nº6, janvier-février 1970, pp. 45-55.

FLUSSER, Vilém. *Los gestos*. Barcelona: Herder, 1994

GALT, Rosalind, and Karl Schoonover (eds). *Global Art Cinema: New Theories and Histories*. New York and London: Oxford University Press. 2010

GAUDREAULT, André. y JOST, François., “El relato cinematográfico”, Barcelona: Paidós, 1995

GENETTE, Gérard., *Figuras III*, Barcelona: Lumen., 1989

GEUENS, Jean-Pierre. “The Digital World Picture.” *Film Quarterly* 55(4): 16-27.
Gledhill, Christine, and Linda Williams (eds). *Reinventing Film Studies*. London: Arnold. 2000

GONZÁLEZ, Requena, J., *La metáfora del espejo. El cine de Douglas Sirk*, Valencia/Minneapolis: Instituto de Cine y Radio-Televisión, 1986.

_____ *Clásico, maneirista, postclásico: los modos del relato en el cine de hollywood*, Madrid: Castilla Ediciones, 2006.

GUBERN, Román *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, Barcelona: Anagrama, 1996.

GUNNING, Tom, *The cinema of atracions: early film, its spectator and avant-garde*, London: British Film Institute, 1992

_____ Non-continuity, continuity, discontinuity. A theory of genres in early films, London: British Film Institute, 1994

_____ “A grande novidade do cinema das origens: Tom Gunning explica suas teorias a Ismail Xavier, Roberto Moreira e Fernão Ramos”. Revista Imagens, Campinas, n° 2, agosto 1994

GRUSIN, Richard. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, Mass. & London: MIT Press. 1998

HANSEN, Miriam. “Vernacular Modernism: Tracking Cinema on a Global Scale.” In Nataša Đurovičová and Kathleen Newman (eds), World Cinemas, Transnational Perspectives. New York & London: Routledge, 2010

HANSON, Matt. The End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age. Mies, Switzerland: RotoVision, 2004

HARBORD, Janet. The Evolution of Film: Rethinking Film Studies. Cambridge: Polity Press, 2007.

HONEYCUTT, Kirk “Director Altman Made Chaos Flow,” The Hollywood Reporter, November 2006.

ISAACS, Bruce. Toward a New Film Aesthetic. New York: Continuum, 2008

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York & London: New York University Press. 2006

JOCKENHÖVEL, Jens., Der stereoskopische Filmraum, Immersion und Kohärenz, en: Henry Selick’s CORALINE und Tim Burton’s ALICE IN WONDERLAND, rabbiteye- Zeitschrift für Filmforschung, Núm. 2, 2010, pg. 109

KRACAUER, Siegfried. *From Caligari to Hitler, a Psychological History of the German Film*. Princeton: Princeton university press, 1947.

_____. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton: Princeton University Press, 1997.

KEANE, Stephen. *CineTech: Film, Convergence and New Media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007

KENNEDY, Bryan. *Moving Picture Show: How to Set up a digital camera*. *RES Magazine* 9, 2005, p.69.

KING, Geoff. 2009. *Indiewood, USA: Where Hollywood Meets Independent Cinema*. London: I.B. Tauris.

_____. *Spectacular narratives: Hollywood in the age of the blockbuster*, New York: L.B. Tauris, 2000

KITTLER, Friedrich A. *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford: Stanford University Press, 1990.

KHONDJI, Darius. *Conversations with Darius Khondji in American Cinematographer*, 2018, p.03.

LENAIN, Thierry. *Iconologie de la décomposicion*, Paris: Léo Sheer, 2003.

LE GRICE, Malcolm. "Digital Cinema and Experimental Film – Continuities and Discontinuities." In Malcolm Le Grice. *Experimental Cinema in the Digital Age*. London: BFI, 2001

LEVIN, Golan. *Painterly Interfaces for Audiovisual Performance*, Cambridge:

Massachusetts Institute of Technology, 2000.

LEVIN, Thomas Y. “The Eye Reconfigured - New Apparatuses”. *Fotografia e Novas Mídias*. Antonio Fatorelli, Ed. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2008.

LÉVY, Pierre. *¿O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

LIM, DENNIS. *David Lynch: the man from another place*, Seattle: Icons, 2015

LINS, Paulo., *Cidade de Deus*, Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1997

LOTMAN, Yuri., *Estética y semiótica del cine*, Barcelona: Gustavo Gili, 1978

LIPOVETSKY, Gilles.; SERROY, Jean. *La Pantalla Global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.

LYNCH, David. *Em águas profundas: criatividade e meditação*, Rio de Janeiro: Gryphus, 2015.

_____ “David Lynch’s Empire: For His Latest Experiment, the Legendary Moviemaker Embraces a Diy Approach”, *MovieMaker*. 2007

MACIEL, Katia. *Trancinemas*, Rio de Janeiro: Contracapa, 2009

MACHADO, Arlindo., *Maquina e Imaginário: o desafio das poeticas tecnológicas*, São Paulo, Papirus, 1997

MACHADO, Roberto. *Deleuze, a arte e a filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

MCLUHAN, Marshall. *The Medium Is the Massage*, Berkley: Gingko Press, 2001

MANN, Michael. In *American Cinematographer*. October 2018. p.02

MANOVICH, Lev. Digital Cinema, and the History of a Moving Image. In <http://www.manovich.net/>

_____ The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

_____ Softcinema: Ambient Narrative. In <http://www.manovich.net/> 2005

MARCHESE, Angelo. y FORRADELLAS, Joaquín. Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria, Barcelona: Ariel, 1982

MARTIN, Adrian. "The Age of Digital." *The Age*. December 2002, p 7.

MANTLE, Dod. In Film Content, January 2017, p.05

MARTIN, Marcel. El lenguaje del cine, Barcelona: Gedisa, 1992

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenología de la percepción, Barcelona: Península, 1997

METZ, Chirstian. Ensayos sobre la significación en el cine, Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.

MITCHELL, Willian. "Showing Seeing: A Critique of Visual Culture." *Journal of Visual Culture* 1(2): 165-81; reprinted in *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. 2005. Chicago & London: University of Chicago Press. 2002

MOLANO, Marcos, Mar. Elementos estéticos del cine. Manual de dirección cinematográfica, Madrid: Fragua, 2009.

MONACO, James. How to Read a Film, Oxford: Oxford University Press, 1981.

MORENO, ISIDRO. Musas y Nuevas Tecnologías: El relato hipermedia, Barcelona: Paidós, 2002.

MORENO, Pedro Manuel., El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia en BUSTAMANTE, Enrique (coord.): Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital, Madrid, Gedisa, 2003, pp. 207-225.

MURCH, Walter. En el momento del parpadeo, Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico, Madrid: Ocho y Medio, 2003.

MURRAY, Janet. Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós, 1999.

MORIN, Edgar. O cinema ou o homem imaginário, Lisboa: Relógio d'água, 2001

NEMET-NEJAT, Daniel. "David Lynch's Empire: For His Latest Experiment, the Legendary Moviemaker Embraces a Diy Approach," MovieMaker 14, no. 67, 2007.

NELMES, Jill. An Introduction to Film Studies, London: Routledge, 1981

OPPENHEIMER, Jean. "Deadly Dealings in Africa," American Cinematographer 86, no. 10, 2005.

OYHANDY, Enrique., La imagen cinematográfica en la era digital. Question, 1 (39), 195 200,2013.

PARENTE, Andre. Deleuze e as virtualidades da narrativa cinematográfica. In F. P. Ramos (Org.), Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo, SP: Ed. Senac. 2005

_____ (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004.

_____ Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo, Campinas: Ed. Da Unicamp, 2005.

_____ A imagem virtual, auto-referente. *Imagens*, nº 3, Campinas: Ed. Da Unicamp, 1994.

PERKINS, Victor. El lenguaje del cine, Madrid: Fundamentos, 1976.

PRINCE, Stephen. "The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era." *Film Quarterly* 57, 2004, pp. 24-33.

PROSPER RIBES, Josep. Elementos constitutivos del relato cinematográfico, Valencia: EUV, 2004

RANGEL, Sonia. Aproximaciones al cine de David Lynch. Ciudad de México : UNAM, 2011.

REISZ, Karol., Técnica del montaje cinematográfico, Madrid: Taurus, 1990

RICOEUR, Paul., Historia y narratividad, Barcelona: Paidós, 1999
RODOWICK, David N. The Virtual Life of Film. Cambridge: Harvard University Press, 2007

RYAN, Marie Laurie. Interactive narrative, plot types, and interpersonal relations. In: Spierling, U., Szilas, N. (eds.) LNCS, vol. 5334, pp. 6–13. Heidelberg, 2008

SÁNCHEZ ARANDA, José J.; BERGANZA CONDE, Rosa; GARCÍA ORTEGA, Carmela. Mujer publicada mujer mal tratada. Libro de estilo para informar en los medios de comunicación sobre la mujer. Pamplona: Gobierno de Navarra, 2003.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. El montaje cinematográfico Barcelona: Paidós, 1996

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da Linguagem e do Pensamento*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SCORSESE, Martin. Citado en: Spielberg, S. *What digital filmmakers can gain from film's passing*. Eoshd, 2011.

SCHOENFELD, Carl. *Children of The Digital Revolution in Broadcast Magazine*. 2004.

SOBCHACK, Vivian. "What is Film History? or, the Riddle of the Sphinxes." In Christine Gledhill and Linda Williams (eds), *Reinventing Film Studies*. London: Arnold, 2000.

STAM, Robert., *Teorías del cine*, Barcelona: Paidós, 2001

SHAW, Jeffrey. *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Sidney: University of Sydney Library, Scholarly Electronic Text, and Image Service, 2003

SHAW, Jeffrey. *A user's manual: from expanded cinema to virtual reality*, Michigan: Cantz, 1997

SUAREZ, Rafael. *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital*. 2011 Barcelona: Universidad de Barcelona. Disponible en: http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/83343/RSG_TESIS.pdf

THOMSON, Patricia. "Global Intrigue." *American Cinematographer*, May 2005, 32-43.

_____ "Cinema's Focus on the Future: State-of-the-Art Digital Era Dawns." *Luton magazine*, 2007, p.36

TARÍN, Gómez. *Prioridad hermenéutica en la incorporación a la enseñanza del cine y los medios audiovisuales*. Valencia: Universidad de Valencia, 2006.

_____ *Lo ausente como discurso: elipsis y fuerza de campo en el texto cinematográfico*. Valencia: universitat de valencia servei de publicacions, 2003.

_____ *Ficcionalización y naturalización: caminos equívocos en la supuesta representación de la realidad*. Granada: Universidad de Granada, 2006.

_____ *El análisis del texto fílmico*. Valencia: Universitat Jaume I, 2006.

VILLAIN, Dominique. *El encuadre cinematográfico*, Barcelona: Paidós, 1997

WEIBEL, Peter. *The Intelligent Image: Neurocinema or Quantum Cinema? A lesson from the course: "Algorithmic Art. From Cezanne to the Computer"*. MECAD, 2004.

_____ *Molecular Aesthetics*, Cambridge: The MIT Press, 2013

WHEELER, Paul. *Cinematografía en alta definición*, Barcelona, Omega, 2008

WILLIS, Holy. *New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image*. New York: Wallflower Press, 2005.

ZONE, Ray. *Stereoscopic Cinema and the origins of 3-D Film, 1838- 1952*, Kentucky: University Press of Kentucky, 2007.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*, New York: Dutton, 1970.

ZUNZUNEGUI, S. *Paisajes de la forma*, Madrid: Cátedra, 1994

Pensar la imagen, Madrid: Cátedra, 1995

9. FILMOGRAFIA

- 21 Grams, directed by Alejandro Gonzalez Inarritu, EUA,2003.
- 28 Days Later, directed by Danny Boyle, UK, 2002.
- Amores Perros, dirigido por Alejandro Gonzalez Inarritu, Mexico,2000.
- Babel, directed by Alejandro Gonzalez Inarritu, EUA,2006
- Bubble, directed by Steven Soderbergh, EUA, 2005.
- Cidade de Deus, dirigido por Fernando Meirelles, Brasil, 2002
- Collateral, directed by Michael Mann, EUA 2004.
- eXistenZ, directed by David Cronenberg, Canadá, 1999.
- Ghandi at the Bat, directed by Stephanie Argy, EUA, 2006.
- Goodfellas, directed by Martin Scorsese, EUA
- “Inception”, directed by Christopher Nolan, EUA and UK, 2010
- Inland Empire, directed by David Lynch, EUA, 2006.
- Interpreter, The, directed by Sydney Pollack, EUA,2005.
- Iraq in Fragments, directed by James Longley, UK,2006.
- “La double vie de Veronique’”, directed by Krzysztof Kieslowski, France, 1991
- Lavoura Arcaica, dirigido por Luis Fernando Carvalho, Brasil, 2001
- Man with a Movie Camera, directed and written by Dziga Vertov, Soviet Union, 1929.
- Matrix Reloaded, The, directed by Andy Wachowski and Larry Wachowski, EUA,

2003.

- Matrix Revolutions, directed by Andy Wachowski and Larry Wachowski, EUA,

2003.

- Matrix, the, directed by Andy Wachowski and Larry Wachowski, EUA, 1999.

- Memento, directed by Christopher Nolan, EUA, 2001

- Miami Vice, directed by Michael Mann, EUA, 2006.

- Mulholland Drive, directed by David Lynch, EUA, 2001.

- Nashville, directed by Robert Altman, 1975

- Pi, directed by Darren Aronofsky, EUA, 1998.

- Star Wars, directed by George Lucas, EUA, 1977.

- Star Wars: Episode I - The Phantom Menace, directed by George Lucas, EUA, 1999.

- Star Wars: Episode II - Attack of the Clones, directed by George Lucas, EUA, 2002

- Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith, directed by George Lucas, EUA, 2005.

- Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back, directed by Irvin Kershner, EUA, 1980.

- Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi, directed by Richard Marquand, EUA, 1983.

- Ten, directed by Abbas Kiarostami, Irán, 2002.

- The Boss of It All, directed by Lars von Trier, Denmark, 2006.

- Theorema, directed by Pier Paolo Pasolini, Italia, 1968

- Timecode, directed by Mike Figgis, EUA, 2000.

- Once Upon a Time in Hollywood (2019)

- Bright Star (2009)

- The Dark Knight (2008)
- Fahrenheit 9/11 (2004)
- Private Life (2018)
- Call Me By Your Name (2017)
- Gladiator (2000)
- You, the Living (2007)
- The Hurt Locker (2008)
- Etre et Avoir (2002)
- Eden (2014)
- The Selfish Giant (2013)
- Gomorrah (2008)
- The Wind that Shakes the Barley (2006)
- No Country for Old Men (2007)
- Burning (2018)
- Tropical Malady (2005)
- The Son's Room (2001)
- Stories We Tell (2012)
- Fish Tank (2009)
- Requiem for a Dream (2000)
- Persepolis (2007)
- Ocean's Eleven (2001)
- Lost in Translation (2003)
- Ten (2002)
- Philomena (2013)

- A Prophet (2009)
- Love & Friendship (2016)
- Waltz With Bashir (2008)
- Capernaum (2018)
- Anchorman: The Legend of Ron Burgundy (2004)
- Paddington 2 (2017)
- Mr Turner (2014)
- Dogtooth (2009)
- Brokeback Mountain (2005)
- Happy as Lazzaro (2018)
- The Incredibles (2004)
- We Need to Talk about Kevin (2011)
- Waiting for Happiness (2002)
- The Souvenir (2019)
- Ted (2012)
- Gangs of Wasseypur (2012)
- Wuthering Heights (2011)
- Leave No Trace (2018)
- Behind the Candelabra (2013)
- Russian Ark (2002)
- The Social Network (2010)
- Fire at Sea (2016)
- Crouching Tiger, Hidden Dragon (2000)
- Before Sunset (2004)

- 24 Hour Party People (2002)
- The House of Mirth (2000)
- Margaret (2011)
- Volver (2006)
- 13th (2016)
- The Wolf of Wall Street (2013)
- 4 Months, 3 Weeks and 2 Days (2007)
- The Handmaiden (2016)
- Unrelated (2007)
- Meek's Cutoff (2010)
- Once Upon a Time in Anatolia (2011)
- Dogville (2003)
- A Separation (2011)
- 45 Years (2015)
- The Child (L'Enfant, 2002)
- The Royal Tenenbaums (2001)
- Gravity (2013)
- Anomalisa (2015)
- Leviathan (2014)
- Nebraska (2013)
- The Tree of Life (2011)
- The Grand Budapest Hotel (2014)
- A One and a Two (Yi Yi, 2000)
- Get Out (2017)

- Ida (2013)
- Spirited Away (2001)
- The White Ribbon (2009)
- Roma (2018)
- Lincoln (2012)
- A Serious Man (2009)
- The Great Beauty (2013)
- The Act of Killing (2012)
- Shoplifters (2018)
- White Material (2009)
- Far From Heaven (2002)
- Son of Saul (2015)
- Team America: World Police (2004)
- Zama (2017)
- Synecdoche, New York (2008)
- Hidden (2005)
- In the Mood for Love (2000)
- Under the Skin (2013)
- Boyhood (2014)
- 12 Years a Slave (2013)
- There Will Be Blood (2007)

10. PÁGINAS WEB Y PORTALES

BUSTAMANTE, Enrique: “Convergencia mediática: la televisión como escaparate múltiple de la era digital”; en Actas del IV Congreso Internacional Comunicación, Universidad y Sociedad del Conocimiento. Salamanca, 24-26 de enero de 2002: http://www.campusred.net/aulaabierta/docs/M2_Enrique_Bustamante.doc.

COMOLLI, Jean-Louis. “Máquinas de lo visible”; en http://www.hemerotecavirtual.com.ar/vw_info.cfm?n=1828&s=68.

EWING, Bruce; DORSEY; WHITNEY: “The United States’ Century in Review”; en <http://www.inta.org/articles/century1.html>.

FRACTAL, Film: <http://www.fractalfilm.net/about/>

GREENAWAY, Peter. Toward a re-invention of cinema - Cinema Militans Lecture. 28 set. 2003. Disponible en <http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm>

GOLDING, Sally. <https://sallygolding.com/performance#/spatial-golding/>

QUINTANA, Àngel: en

<http://www.cinematruffaut.com/pub/arxiu/lainglesayelduque.html>.

REQUENA, Marcos: “Cine digital”; en <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/>

revista/num11/.

MANOVICH, LEV “Cine Digital” <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>

MANOVICH, Lev. Digital Cinema and the History of a Moving Image. In <http://www.manovich.net/>

LUCAS, GEORGE “3D y el Color” <http://whistlingwoodsinternational.wordpress.com/2011/03/31/george-lucas-3d-film-making-is-the-new-colour>

JOCKENHÖVEL, JENS “Der stereoskopische Filmraum, Immersion und Kohärenz”, en: Henry Selicks, CORALINE und Tim Burton ALICE IN WONDERLAND, rabbiteye- Zeitschrift für Filmforschung, Núm. 2, 2010, pág.109, http://www.rabbiteye.de/2010/2/jockenhoevel_stereoskopischer_raum.pdf.

GOLDING, Sally. <https://sallygolding.com/performance#/spatial-golding/>

WEIBEL, Peter en:

http://portal.unesco.org/culture/en/files/35946/11985190125Weibel_session1_NotesWork.pdf/Weibel_session1_NotesWork.pdf

ZSIGMOND, D., <http://www.adfcine.org/sys/la-direccion-de-fotografia-esta-cambiando- por-vilmoszsigmond- asc/>

- 2001.oncotype.dk/noodlefilm.phtml
- digitalartarchive.at/database/general/work/landscape-one.html
- transmediale.de/content/the-visitor-living-by-number
- zkm.de/futurecinema/index_e.html
- flaneur.me.uk/03/supereverything-a-live-cinema-examination-of-malaysia-by-lightsurgeons/
- lightsurgeons.com
- unesco.org/culture/en/files/35946/11985190125Weibel_session1_NotesWork.pdf
- 2001.oncotype.dk/noodlefilm.phtml
- digitalartarchive.at/database/general/work/landscape-one.html
- transmediale.de/content/the-visitor-living-by-number
- zkm.de/futurecinema/index_e.html
- flaneur.me.uk/03/supereverything-a-live-cinema-examination-of-malaysia-by-lightsurgeons/
- lightsurgeons.com
- unesco.org/culture/en/files/35946/11985190125Weibel_session1_NotesWork.pdf
- americancinematographer.com
- avekta.com/tutorial/postproduction.html

- editorsguild.com/newsletter
- indiewire.com
- shootingpeople.com
- specials.ft.com
- filmsite.org
- hitrecord.org
- threemoviebuffs.com
- filmgeekcentral.com
- flixist.com
- examiner.com
- cinemalogue.com
- film.com
- movieweb.com
- hollywoodChicago.com
- deadline.com
- totalfilm.com
- hollywoodreporter.com
- filmaffinity.com
- superhero hype.com
- boxofficemojo.com
- worstpreviews.com
- collider.com
- imdb.com

- ign.com
- accioncine.net
- filmCrave.com
- shocktilyoudrop.com
- dvdfile.com
- criticker.com
- news.moviefone.com
- rogerebert.com
- filmsite.org
- hitrecord.org
- cine25.com
- threemoviebuffs.com
- dailyfilmfix.com
- filmgeekcentral.com
- flixist.com
- examiner.com
- cinemalogue.com
- todocine.com
- elblogdecineespanol.com
- blu-ray.com

- clasicosdelcine.net
- film.com
- alucine.es
- labutaca.net
- movieweb.com
- hollywoodChicago.com
- rollingstone.com
- deadline.com
- [22. bcdb.com](http://22.bcdb.com)
- totalfilm.com
- hollywoodreporter.com
- aullidos.com
- variety.com
- traileraddict.com
- blogdecine.com
- filmaffinity.com
- lashorasperdidas.com
- scifiworld.es
- fotogramas.es
- cinemania.es
- sensacine.com

- superherohype.com
- boxofficemojo.com
- worstpreviews.com
- comingsoon.net
- rottentomatoes.com
- collider.com
- imdb.com