

No.

36

Año 04

Octubre-Diciembre 2011

enfoco

DIRECCIÓN DE CULTURA / Publicación Trimestral / ESCUELA INTERNACIONAL DE CINE Y TV / San Antonio de los Baños



time line

Festejos por el 25 aniversario de la EICTV

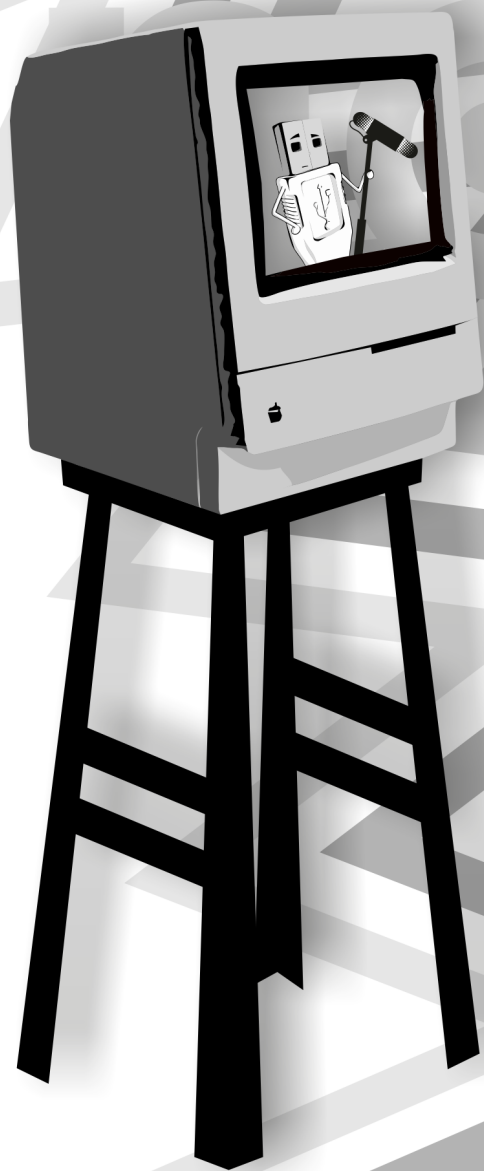
travelling

Raúl Ruíz

zoom in

¿ES EL 3D LA TABLA DE SALVACIÓN
PARA LA INDUSTRIA DEL CINE?

Nuevas Tecnologías, Nuevas Narrativas



índice

◉ Editorial

Vicente Gosciola y Loipa Calviño Carbajal

◉ Time Line

04

A cargo de Joel del Río y Loipa Calviño Carbajal

◉ Traveling

Raúl Ruiz | Joel del Río 12

Nam June Paik | Loipa Calviño Carbajal 14

George Lucas | Maikel Rodríguez Ponjuán 17

◉ Ángulo Ancho

19

Habanastation | Joel del Río

Europa | Luciano Castillo

Reconstrucción de un amor | Loipa Calviño Carbajal

Jamiroquai: Virtual Insanity | Édgar Soberón Torchia

◉ Zoom in

La imagen del futuro | Lev Manovich 24

¿Es el 3D la tabla de salvación para el cine? | Jerónimo León Rivera 29

Una tendencia narrativa en el cine contemporáneo: el modo *indie* | Andrea Echeverri Jaramillo 34

Narrativas complejas para TV Digital: de la narrativa filmográfica a la narrativa transmedia | Vicente Gosciola 39

Nuevas narrativas transmedia: definición, tipos y ejemplos | Ana Sedeño Valdellós 43

Habla Miguel Coyula sobre cine independiente y cine dependiente 47

Conversando con Mike Figgis 49

◉ Libros

Reseña del libro *Guión para los nuevos medios. Del cine a los medios interactivos*, | Valeriano Durán Manso 57

◉ EL CINE ES...

59

Editorial

El cine siempre se interesó por ampliar su capacidad de expresión. Es el caso de algunos filmes que se aproximaron a visiones oníricas casi superando nuestros sueños más intensos o las imágenes más meditativas. Para ello, tanto técnicos como artistas echaron mano a tecnologías, técnicas variadas e historias, y así el cine, después el video y la televisión, se hermanaron al nacimiento de toda nueva tecnología. Mucho se ha hablado sobre las facilidades o prejuicios a propósito de esta hermandad. Luego se sumaría el formato digital que, como diría el adelantadísimo Mike Figgis, abrió una nueva era de paradojas. Por ejemplo, Francis Ford Coppola —recuerda Figgis— concibió un cine en el que por medio de electrodos se podían usar los propios ojos y el propio cerebro como una cámara (a juzgar si en sus películas se acercó o apartó de este sueño o si llegará a construir esta súper futurista imagen) o Godard, que tanto defendió el uso de las nuevas cámaras, decidió rodar *Éloge de l'amour* (2001) con viejos formatos como el U-Matic o el Beta-SP pues la nueva tecnología se había tornado demasiado accesible. Unos le han llamado democratización, otros hablan de exclusividad, algunos se atrevieron a atacar el elitismo consustancial a toda forma de arte. Sin pretender resolver antiguas querellas creemos que en el proceso de realización de cualquier proyecto los nuevos medios constituyen una posibilidad para que construyamos nuestros propios sistemas de concreción, de realización de ideas. Cuando un cineasta o un estudiante de cine se plantea la construcción de una historia y se pregunta por las facilidades y los obstáculos con los cuales va a trabajar, también le está preguntando al propio medio cinematográfico. Al final, las limitantes para contar la historia más inimaginable se encuentran en el mismo medio es decir, en el punto de desarrollo alcanzado a nivel de lenguaje, a nivel comunicativo. Confiamos en que los nuevos medios, como plataformas de una comunicación impensada hasta este momento, son un camino para esa otra comunicación que busca el cine constantemente, es decir, son una vía hacia nuevas narrativas, una respuesta para la pregunta sobre un lenguaje contemporáneo. La red mundial de comunicación on-line tiene a su favor, además de vincular a millones de personas al mismo tiempo, el sumar otras vías comunicativas, integrándoles y ampliándoles el potencial de comunicación. Los medios audiovisuales ya están accesibles en dispositivos internautas, fijos o móviles, inclusive para ver videos de largometraje. Con tamaña oferta a disposición del espectador, el cine se ve frente a la concurrencia múltiple. Los modelos de comunicación y mercado están en transformación principalmente porque los hábitos del público están cambiando. Un modelo que viene ampliando su presencia en la cultura general es el de la narrativa *transmedia*. Las definiciones de narrativa *transmedia* pueden asumir características muy

distintas en su aplicación, pero básicamente ella se configura como una gran historia, constituida por un sistema de narrativas —que son parte de esa macro historia— integradas, complementares y distribuidas entre diferentes medios de comunicación (de los tradicionales a los más avanzados) con la condición de que cada medio pueda expresar mejor la parte de la historia que le corresponde. La narrativa *transmedia*, más que un concepto, es un proceso constatable en algunas áreas de la comunicación, sea en el entretenimiento, en el periodismo, en el medio corporativo o hasta en la misma área de la educación. Es decir, ya es una realidad que, como lo fue el cine, ha nacido impura y relegada en su mayoría al esparcimiento barato, pero con un potencial para el conocimiento y la información inconmensurables. Es por eso que este número especial de *enfoco* se propone discutir cómo el cine y el audiovisual se orientan hacia los nuevos medios en un proceso vinculado al encuentro de nuevas narrativas. Para ello invitamos a algunos especialistas, todos asociados a la Red INAV, un organismo latinoamericano de investigadores sobre narrativa audiovisual. En un principio abrimos con debates sobre las apropiaciones de las tecnologías más avanzadas por parte del cine y el audiovisual como en el texto: «¿Es el 3D la tabla de salvación para el cine?» de Jerónimo Rivera León mientras que, seguidamente presentamos debates sobre las modalidades narrativas no lineares con los títulos: «Una tendencia narrativa en el cine contemporáneo: el modo *indie*» de Andrea Echeverri Jaramillo y «Narrativas complejas para la TV digital: de la narrativa filmográfica a la narrativa *transmedia*». Este último ya se encauza hacia lo transmediático que es el foco temático de «Nuevas narrativas *transmedia*: definición, tipos y ejemplos» de Ana Sedeño Valdellós. Además quisimos dar voz a los realizadores, incluyendo reflexiones de algunos que, más allá del cine experimental o independiente, se interesan por las nuevas tecnologías al considerarlas verdaderas alternativas de expresión. En conjunto, todos estos escritos se acercan a temas que bien amplían los horizontes sobre el cine y la cultura mundial, así como forman parte de la renovación de la propia revista *enfoco* tanto en su diseño como en sus nuevas secciones (el noticiario *Time Line* esta vez dedicado a lo último del cine latinoamericano). Un proceso que apenas inicia pero que avizora buenos tiempos para el pensamiento y la reflexión sobre el quehacer cinematográfico. Aires nuevos, nada más propicio en el marco del Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana y de la celebración del 25 aniversario de la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños.

Vicente Gosciola y Loipa Calviño

A cargo de **Joel del Río y Loipa Calviño Carbajal**

Festejos por el 25 aniversario de la EICTV

El próximo 15 de diciembre la Escuela de Todos los Mundos estará cumpliendo 25 años. Un cuarto de siglo no es poco, sobre todo cuando se tiene en cuenta el aluvión creativo de sus egresados en algunas cinematografías nacionales y regionales, ya sea en el área de realización como en otras especialidades del medio audiovisual. En consecuencia, la celebración abre desde noviembre con una exposición de fotografías tomadas en la EICTV por Rolf Coulanges y una muestra-homenaje durante el Festival de La Habana con los trabajos de nuestros egresados, que se inaugura el 3 de diciembre en el cine La Rampa y en la que se incluyen realizaciones verificadas gracias a equipos de trabajo gestados al abrigo de la Escuela o por medio de la amplia red multinacional que conforman, no solamente ex-alumnos y actuales estudiantes, sino también profesores, trabajadores, talleristas, colaboradores y otros simpatizantes incondicionales de este proyecto antiescolástico.

Entre las películas de largometraje se exhiben, *Viva Cuba* (Cuba) de Juan Carlos Cremata; *La soledad* (España) de Jaime Rosales; *Las Cruces... poblado próximo* (Guatemala) de Rafael Rosal (actual director de la Escuela); *Cochochi* (México) de Laura Amelia Guzmán e Israel Cárdenas; *Octubre* (Perú) de Daniel y Diego Vega; *El dirigible* (Uruguay) de Pablo Dotta y *Postales de Leningrado* (Venezuela) de Mariana Rondón. Se incluye también una selección de cortometrajes producidos por la Escuela en la última década, algunos de los cuales han resultado reconocidos en eventos de prestigio como los festivales de Cannes, Biarritz, Clermont-Ferrand y La Habana, entre otros; y dos capítulos de la serie documental *Ser un ser humano*, gestada y producida por la EICTV en colaboración con seis escuelas de cine de todos los continentes.

A la celebración del cumpleaños por parte del Festival, se suma la presencia de *eXtras*, una muestra fotográfica del colombiano Nicolás Ordóñez, quien ha sabido captar la ecléctica identidad de la Escuela desde una mirada postmoderna que coloca a estudiantes, egresados y profesores en instantáneas alusivas a filmes y obras paradigmáticas de la historia del cine y la cultura mundial. El día 4 se realiza un concierto del cantautor Silvio Rodríguez en su ciudad natal, San Antonio de los Baños. Además, es ocasión de partici-



par en la cancelación de sellos conmemorativos, actos de reconocimiento a importantes colaboradores de la Escuela, presentación de libros y DVD del sello Ediciones EICTV. La fiesta se clausura por todo lo alto, con un concierto de Los Van Van en la plaza Zó. Todo ello busca asegurar que el lugar de la Utopía continúe localizándose en alguna parte.

EICTV predomina en el Festival de cine de La Habana

Las obras realizadas por egresados, estudiantes y profesionales de la EICTV participan en todas las esferas de la edición número 33 del Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana. El Comité Organizador eligió, para sus secciones de homenaje, a varias personalidades o instituciones de honda relevancia cultural. Entre ellos, la propia EICTV —con una contundente y panorámica muestra— y un home-



Rodaje en la EICTV (Nicolás Ordóñez, 2011)

naje al escritor colombiano Gabriel García Márquez, fundador de la Escuela y guionista trascendental para el cine latinoamericano. Se exhibirán siete de los mejores largometrajes de ficción inspirados en sus relatos o guiones como la brasileña *La mala hora*, las colombianas *Tiempo de morir* y *Edipo Alcalde*, la costarricense *Del amor y otros demonios*, la cubana *Cartas del parque*, y la mexicana *El coronel no tiene quien le escriba*. Un libro consagrado al tema de las adaptaciones cinematográficas del Gabo (*El cine según García Márquez*) está siendo coeditado entre la EICTV y el ICAIC y debe publicarse el año entrante.

Respecto a los egresados, en las diferentes secciones del Festival fueron seleccionados una larga lista de profesionales que pasaron por nuestras aulas. Para la competencia se eligieron cuatro largometrajes de ficción: *En el nombre de la hija*, de la ecuatoriana Tania

Hermida; *El chico que miente*, de la peruana Marité Ugás; *Chamaco* y *Juan de los Muertos*, dirigidos por los cubanos Juan Carlos Cremata y Alejandro Brugués, respectivamente. También como participación de la Escuela, sus egresados e instalaciones, se verificó *Marina*, de Enrique Álvarez, que compete en el apartado de largometrajes de ficción.

Además concursan por los principales premios Coral, pero en el género documental, *Os últimos canga-ceiros*, del egresado Wolney Oliveira y *Ausencia*, del cubano Armando Capó Ramos; *Las carpetas*, de la puertorriqueña Maite Rivera Carbonell, *Estonia*, tesis de graduación del brasileño Lucas Bonolo, y *A poeira e o vento*, del brasileño Marcos Pimentel, quien también opta por el Premio Latinoamérica Primera Copia con el largometraje *Sopro* y cuenta con una tercera obra, *Nada con nadie*, en la Muestra de homenaje por el XXV aniversario de la EICTV.

En el concurso de guiones inéditos, uno de los premios principales en tanto significa el financiamiento parcial de la futura película, figuran los egresados Xenia Rivery (quien coescribió con Arturo Arango, el jefe de la cátedra de guión eictviana, *Al borde del Río*), Camila Agustini (*El hombre descalzo*, Brasil), Andrés Weissbluth Weinstein (*Hermanitos*, Chile); Ariel Escalante (*El bolero de Ravel*, Costa Rica); Alejandro Hernández (que coescribió con Daniel Díaz Torres *El buen demonio*, Cuba); Patricia Ramos (*Enriqueta, o los últimos días de un hombre*, Cuba) y el también cubano Abel Arcos con su tesis de guión de largometraje *Los fanáticos*.

Los cortometrajes realizados como ejercicios en la Escuela, *Compacta y revolucionaria*, dirigido por Claudia Alves; *Mudanza*, de Daniel Kvitko, y *Solo hay una*, de Ricardo Zambrana, fueron elegidos para la sección informativa llamada *Hecho en Cuba*. Mientras que en otras secciones paralelas, no competitivas, aparecen ficciones y documentales realizados por egresados, profesores o que ostentan alta participación de la Escuela: los largometrajes de ficción guatemaltecos *Puro mula*, de Enrique Pérez, y *Toque de queda*, codirigido por Ray Figueroa y Elías Jiménez; *Con Fidel pase lo que pase*, de Goran Radovanovic y los documentales *Apash, los de fuera*, de Cora Peña Hernandez; *Hoje tem alegria*, de Fábio Meira, y *Las 50 vueltas*, de Juan Manuel Fernández. En la muestra *Nuestra América* en el Bicentenario de la Independencia se incluye *Taita Boves*, de Luis Alberto Lamata, importante realizador venezolano que estudió en el primer taller internacional que ofreció la EICTV.

El Festival de La Habana dedica otros homenajes a figuras imprescindibles de la cultura latinoamericana entre las cuales sobresalen, el pintor chileno Roberto Matta, exhibiéndose cuatro documentales sobre su vida y obra, y el cineasta cubano Humberto Solás de quien se proyecta la versión íntegra de su inigualable *El siglo de las luces*.

Triunfo mundial de *Las acacias*

El Premio Sutherland a la Mejor Opera Prima en la Edición número 55 del London Film Festival fue para una de las películas latinoamericanas más premiadas de 2011: *Las acacias*, del argentino Pablo Giorgelli, reconocimiento que recibió de manos del actor y cineasta estadounidense Terry Gilliam. La película narra el viaje de una joven madre junto a su pequeña hija desde Asunción del Paraguay hasta Buenos Aires, y la relación que establece con un solitario y hosco camionero. Esta distinción se suma a la Cámara de Oro en el Festival de Cannes, el Premio Horizonte en el Festival de San Sebastián, el Premio Mayor del Festival de Biarritz, el Premio Mejor Película en Oslo y el Premio Excelencia Fotográfica en Bombay. Giorgelli ha manifestado su satisfacción por el gran recibimiento de la película y agradecido en repetidas ocasiones la contribución de sus actores y de los productores Ariel Rotter (*El otro*, 2007) y Verónica Cura (*La mujer sin cabeza*, 2008) profesora habitual de la EICTV. A criterio del productor y director Ariel Rotter, *Las acacias* logra una conexión especial con el público gracias a que el director envuelve a sus actores en un universo de pequeñas revelaciones mediante la singular historia de amor que crece entre los tres protagonistas. Según la crítica, especialmente el suplemento cultural de *El Mundo*, en España, el filme «depara una de las propuestas más emotivas y memorables del último cine argentino. Sin alharacas, sin rodeos, sin efectismos ni sentimientos impostados. Un cine que, como si fuera un relato de Chejov o un poema de José Hierro, emplea lo justo y necesario para contar su historia y transmitir el sentimiento preciso».

Carlos Sorín en el año del gato

Quienes esperaban una película austera, con actores no profesionales, y ambiente «minimalista» se van a defraudar con *El gato desaparece*, último filme del director de *Historias mínimas* (2002). Se trata de una película de género con todas las letras, y ese género es el *thriller*, con fuertes elementos psicológicos y de *suspense*, aunque no haya (casi) sangre, ni tiros, ni persecuciones. Hay un prestigioso profesor universitario (Luis Luque) que sufre una crisis nerviosa y es

internado en una clínica psiquiátrica durante casi dos meses. A partir del regreso a su casa y de su intento de reinserción en la normalidad, el filme recrea la frontera difusa entre cordura y demencia. *El gato desaparece* implica un viraje en la filmografía de Sorín: «Esta es una película construida milímetro a milímetro, que no tiene nada librado al azar, como las anteriores. Es ingeniería narrativa pura». En el estilo y el tema del filme rondan los fantasmas de Edgar A. Poe, Roman Polanski y Alfred Hitchcock. La carrera de Carlos Sorín está signada por las historias que aparentan ser pequeñas. El cineasta porteño nacido hace 66 años comenzó a filmar en 1985, con ese clásico titulado *La película del rey*, y alcanzó nueva celebridad con *Historias mínimas* que logró un destaque dentro y fuera de su país. Luego filmó *El perro* (2004), otra historia «ínfima» y *El camino de San Diego* (2006), sobre un leñador que peregrina has-



ta Buenos Aires creyendo ver a Maradona en un tronco que corta. «Son películas con pequeñas anécdotas que no son tan pequeñas, que se vuelven enormes», dice Sorín. Con *El gato desaparece* realizó una película diferente. Pero en su próximo filme, cuyo rodaje comienza en tres meses, Sorín vuelve al trillo conocido. Se llamará *Puerto Deseado* y transcurre en un pequeño pueblo de la Patagonia.

Un cuento chino y Aballay preferidas en los premios Sur

Un cuento chino y *Aballay, el hombre sin miedo* se convirtieron en las películas con más nominaciones para los premios Sur, que entrega la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de la Argentina. Uno de los estrenos más taquilleros del año ha sido *Un cuento chino*, comedia que muestra la historia de un ex combatiente de Malvinas que tiene una vida gris

Aballay, el hombre sin miedo (Fernando Spiner, 2011)



y rutinaria hasta que un chino llega a la Argentina en búsqueda de su tío y le cambia totalmente el sentido a su existencia. Dirigida por Sebastián Borensztein, *Un cuento chino* alcanzó 14 candidaturas mientras que, *Aballay, el hombre sin miedo*, western gauchesco de Fernando Spiner y representante argentino al Oscar, alcanzó 13. *El estudiante*, de Santiago Mitre y *Juan y Eva*, de Paula de Luque consiguieron ocho nominaciones cada una. Los directores nominados fueron Borensztein, Mitre, Spiner y Carlos Sorín (*El gato desaparece*). Entre los intérpretes nominados se encuentran por supuesto Moro Anghileri y Pablo Cedrón (*Aballay*), Julieta Díaz y Osmar Núñez (*Juan y Eva*) y el omnipresente Ricardo Darín por *Un cuento chino*. Por cierto, Ricardo Darín sigue trabajando sin parar para el cine argentino mejor reconocido, su nuevo proyecto será el filme *Villa*, dirigido por Pablo Trapero en el cual interpretará a un sacerdote de la Iglesia Católica. Su película *Un cuento chino* representará a la Argentina en los premios Goya, que se entregarán en Madrid, el 19 de febrero del año próximo, tras un largo periplo de estrenos en Europa. *Un cuento chino* y *Aballay, el hombre sin miedo* compiten por los premios Sur en los rubros de mejor fotografía, montaje, dirección de arte, vestuario, música original y sonido. Los ganadores del premio Sur se conocerán en diciembre próximo.

Ausente y El estudiante representan nuevo-nuevo cine argentino

Director de *Plan B* (2009), una comedia sentimental gay que resultó grata sorpresa dentro del cine argentino hecho por jóvenes, Marco Berger acaba de estrenar *Ausente* que se adentra en un drama de tintes oscuros sobre un joven estudiante que se obsesiona con su maestro de deporte y se empeña en acosarlo y seducirlo. Este filme recibió en el Festival de Berlín el premio Teddy al Mejor Filme de temática lésbica, homosexual, bisexual y transexual. Por su parte, *El estudiante*, de Santiago Mitre, disecciona el mundo universitario entendido como herramienta de la política y narrado por unos personajes terrenales y desposeídos de ingenuidad. La película se desarrolla en el campus de la Universidad de Buenos Aires (UBA) y es una tentativa de radiografiar el funcionamiento de la política en la sociedad actual, en palabras de su director y guionista. El realizador ha dicho que pretendía «hablar de política de un modo nuevo» pues el personaje principal de la historia, interpretado con solvencia por Esteban Lamothe, recalca en la universidad bonaerense sin estar afiliado a ninguna corriente ideológica y «asciende de muy rápido por su capacidad para la praxis».

El abismo plateado une a Chico Buarque y Karim Aïnouz

Después de ser recibido calurosamente en la Quincena de los Realizadores del Festival de Cannes pasado, *O Abismo Prateado*, de Karim Aïnouz, tuvo excelente acogida entre los críticos durante el estreno en el Festival de Río de Janeiro. El director de películas tan reconocidas como *Madame Satã* (2002) y *O Céu de Suely* (2006) se inspira ahora en la letra de la canción *Olhos nos olhos*, de Chico Buarque, de la cual María Bethania cantó una hermosa versión en los años ochenta. El filme acompaña a una mujer estomatóloga a lo largo de 24 horas, luego de recibir la noticia de que su pareja la abandona.

Fernando Meirelles deviene multicultural

El último filme del director brasileño Fernando Meirelles, *360*, fue seleccionado para inaugurar el Festival Internacional de Cine de Londres (BFI), un certamen no competitivo en el que se exhibieron 200 películas de 54 países. Con guión de Peter Morgan (responsable de *The Queen* y *Frost/Nixon*, ambas de 2006) el filme se inspira en la pieza teatral *La ronda*, de Arthur Schnitzler, y alude tangencialmente a la crisis económica mundial de 2008. En una intención que recuerda la coproducción internacional *Babel* (2006) del mexicano Alejandro González Iñárritu, *360* intenta hacer una alegoría de la globalización y demostrar cómo está todo conectado, pero a través de una historia que implica el sexo y los sentimientos más que la economía. En *360* hay por ejemplo una prostituta eslovaca que trabaja en Viena y atrae a un ejecutivo británico cuya mujer se relaciona con un fotógrafo brasileño. Esta mujer abandona Inglaterra y termina atrapada en un aeropuerto norteamericano donde se involucra con un maniaco sexual. En ese mismo aeropuerto está una rusa que vive en París y se involucra con un francés musulmán atormentado por la prohibición que establece su religión. Para cerrar la ronda, el marido de esta mujer rusa se involucra, de nuevo en Viena, con la hermana de la prostituta eslovaca de la primera historia. *360* combina actores muy conocidos, Jude Law, Rachel Weisz y Anthony Hopkins, con actores desconocidos de varios países.

Las favelas, Río de Janeiro y *Tropa de élite II-O enemigo agora é outro*

El género más en boga al interior del cine brasileño contemporáneo parece ser el criminal en variante policiaca, a juzgar por el triunfo de José Padilha con *Tropa de élite II- O enemigo agora é outro* (2010), con guión de Bráulio Mantovani y protagonizada por el actor Wagner Moura, como el ya célebre Roberto Nascimen-



to, capitán de un batallón de elite de la policía militar de Río. A diferencia del primer filme, que aborda el drama del narcotráfico y la corrupción policial, en esta segunda parte el enemigo es la misma policía que actúa de forma mafiosa, en el dominio de comunidades empobrecidas y exigiendo pagos por una serie de servicios. A su estreno en Estados Unidos, *Tropa de élite II* ha sido comparado con los mejores filmes de Coppola y Scorsese. El éxito arrollador de *Tropa de élite* ha favorecido un optimismo en la industria del cine brasileño. Una película como *O Homem do Futuro* fue vista este



Tropa de elite-O enemigo agora é outro (José Padilha, 2011)

año por más de un millón de espectadores. Entre los títulos más destacados del reciente cine brasileño se cuenta *Trabalhar Cansa*, de Juliana Rojas y Marco Dutra, que explora las desiguales, extorsivas y humillantes relaciones laborales, pero deslizándolas lentamente hacia una atmósfera vagamente fantástica, y *Eu receberia as piores notícias dos seus lindos lábios*, codirigida por Renato Ciasca y Beto Brant, historia sobre un triángulo amoroso explosivo que ocurre al interior de Pará, que recibió el premio al Mejor Largometraje en la más reciente edición de la Muestra Internacional de Sao

Paulo. El filme depura el estilo iniciado por Beto Brant en *Os Matadores* (1997) y se inspira en la estética teatral al tiempo que emplea largos planos secuencia. A propósito de José Padilha, él se unirá a Fernando Meirelles, Carlos Saldanha y Andrucha Waddington para dirigir el filme colectivo *Rio, eu te amo*, que incluirá 11 cortometrajes, cada uno con un director diferente, a la manera de *Paris, Je t'aime* (2006) y *New York, I Love You* (2009). El proyecto debe ser filmado en 2013 y la productora Riofilme está intentando convencer a Woody Allen y a otros grandes directores enamorados de Río.

De Chile, *El año del tigre* y *Violeta se fue a los cielos*

Entre las más publicitadas películas chilenas se encuentran *El año del tigre* y *Violeta se fue a los cielos*. Sebastián Lelio, conocido por su anterior filme *Navidad*, regresa con su tercer largometraje, *El año del tigre* que, basándose en hechos reales, narra el drama sufrido por un presidiario fugado en medio de un tsunami. A un año y medio del terremoto y posterior tsunami que azotaron a Chile en febrero de 2010, el cine ya se ha hecho cargo de traspasar a la pantalla grande la inmensa tragedia. *El año del tigre* se estrenó mundialmente en el Festival de Locarno, cita que no exhibía en competencia una película chilena desde *Tres tristes tigres* (1969) de Raúl Ruiz, y luego ha concursado en los Festivales de Valdivia, Mar del Plata y La Habana. Mientras, Andrés Wood, ganador del Colón de Oro en Huelva y el Goya a la Mejor Película Hispanoamericana con *La buena vida*, dirigió un *biopic* anticonvencional sobre la cantautora Violeta Parra. En su estreno argentino *Violeta se fue a los cielos* ganó reseñas elogiosas de los medios locales *Página 12*, *Clarín* y *La Nación*. Todos destacan la estructura narrativa, la actuación de Francisca Gavilán y la distancia con el estereotipo de película biográfica hollywoodense. Son más o menos las mismas características que la crítica chilena alabó tras su estreno local en agosto de este año. «Modelo para armar, telar tejido como los que ella misma hacía», dice el *Página 12*, resaltando el vínculo entre la construcción del filme y la obra de Parra, porque «la estructura de rompecabezas no es un capricho formal, sino la manifestación de una imposibilidad: la de darle un sentido unívoco a tantas Violetas».

De Colombia, *Todos tus muertos* y *Porfirio*

Luego de haber sido premiado internacionalmente por su ópera prima *Perro come perro* (2008), también nominada al Goya en su categoría, Carlos Moreno ha realizado *Todos tus muertos*, galardonado como mejor director en el XXVIII Festival Internacional de Cine de

Bogotá, donde el filme chileno *La mujer de Iván*, ópera prima de la directora Francisca Silva, obtuvo el Círculo Precolombino de Oro, premio principal del evento. En *Todos tus muertos*, Carlos Moreno narra una anécdota pequeña pero de efectos y significados expansivos, que habla de la violencia que surca a varias sociedades latinoamericanas y del cinismo y la desidia que nos involucran a todos. Esta película, que narra la historia de Salvador, un campesino que realiza un sorprendente hallazgo en su campo, ha tenido un paso destacado por la última edición de Sundance. Entre los más potentes registros documentales del año se cuenta *Porfirio* (Colombia-España-Uruguay-Argentina-Francia) que relata la historia de Porfirio Ramírez Aldana quien, en silla de ruedas y con dos granadas ocultas, secuestró un vuelo de cabotaje para exigirle al Estado Colombiano una indemnización por la bala policial que lo dejó hemipléjico.

Lo mejor del cine cubano

Año tras año, el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano representa un filtro natural para la cinematografía de la Isla, pues el evento suele seleccionar lo mejor de la producción nacional para la confrontación con homólogos latinoamericanos. Para esta edición compiten en ficción y documental, además de las ya mencionadas *Chamaco*, *Juan de los Muertos* y *Marina, Fábula*, segundo largometraje de ficción a cargo de Lester Hamlet. En el segmento de ópera prima clasificó la muy popular *Habanastation*, de Ian Padrón. En cuanto a documentales ya mencionamos la presencia en el concurso de *Ausencia* y *Estonia*.

Homenaje a Jaime Humberto Hermosillo

El veterano cineasta mexicano Jaime Humberto Hermosillo (*La pasión según Berenice*, *María de mi corazón*, *La tarea*) recibió el homenaje del Festival de Cine Latinoamericano de Trieste (Italia), con un premio a toda su carrera. Este pionero del cine digital ha desarrollado fuera del circuito comercial sus últimas cintas, todas ellas grabadas en video. Hermosillo reconoció en el homenaje que aprendió de los italianos a realizar un cine que trascendiera los tecnicismos, la perfección y el corsé que significaba un guión. Pionero de la temática gay en el cine latinoamericano (*Doña Herlinda y su hijo*, 1984) Hermosillo ha sido uno de los autores más censurados de México, aunque logra exhibir sus filmes recientes gracias a que casi todos han sido realizados con la contribución de las nuevas tecnologías.

Miss Bala, *Las razones del corazón* y *El premio*, representan a México

En México, donde la violencia por la guerra contra y entre carteles de narcotráfico parece asunto cotidiano, *Miss Bala* pretende dar voz a las víctimas. A diferencia de otras películas sobre el tema, el director Gerardo Naranjo evita colocar a los traficantes como protagonistas y en lugar de describir cómo un hombre se vuelve criminal, eligió mostrar el miedo de la mayoría de los mexicanos. Reconocida en los festivales de Cannes, San Sebastián, Toronto y Nueva York, con premios en Japón y España, donde es candidata al Goya en la categoría de Mejor Película Hispanoamericana, *Miss Bala* aborda la vida en México desde 2006, cuando se intensificó la guerra contra y entre carteles de narcotráfico. Se narra



la historia de Laura Guerrero, una joven de 23 años que desea ingresar al concurso Miss Baja California pero se ve involucrada en un enfrentamiento armado. Por otra parte, el Palmarés del Festival de Morelia (México) reconoció el trabajo de la cineasta argentina radicada en México Paula Markovitch, quien vio aupada su película, una vez más, al máximo galardón de un certamen cinematográfico. En su sección de largometraje mexicano, *El premio* fue el Mejor Largometraje. Coescritora de los guiones de películas mexicanas tan reconocidas como *Temporada de patos* (2004), *Lake Tahoe* (2008), *Sin remitente* (1995) o *Elisa antes del fin del mundo* (1997), Paula Markovitch sabía que ella misma tenía que dirigir su historia en *El premio*, una cinta intimista y poderosa donde cuenta la vida de Cecilia, una niña de siete años

Miss Bala (Gerardo Naranjo, 2011)



y su madre que viven cerca de la playa en condiciones de miseria. La idea es que ambas pasen desapercibidas y no las descubran, dada una situación que no se explica pero se intuye y que tiene que ver con asuntos políticos, ya que el padre está desaparecido. La película se concentra en la relación madre e hija en una especie de exilio a las orillas del mar. Ahí Cecilia es la protagonista y su mundo infantil tiene que conciliar con las decisiones a veces absurdas e incomprensibles de los adultos. Por su parte, el veterano director mexicano Arturo Ripstein (*El lugar sin límites*, *Profundo carmesí...*) también levantó elogios en el más reciente Festival Internacional de San Sebastián con *Las razones del corazón* (2011), adaptación libre y contemporánea de *Madame Bovary*. En la película, realizada en blanco y negro y ambientada en el México actual, la heroína romántica toma el cuerpo de Emilia, interpretada por la actriz mexicana Aracelia Ramírez, una mujer casada y obsesionada por uno de sus vecinos, un joven músico que interpreta el cubano Vladimir Cruz, de fama internacional por *Fresa y chocolate* (1994), *Lista de espera* (2000) o *El cuerno de la abundancia* (2008). Elogiada por la prensa y el público y considerada entre las candidatas a ganar algún premio importante, *Las razones del corazón* fue totalmente excluida del Palmarés. Ripstein ganó el premio especial del jurado por *El lugar sin límites*, en 1978, y la Concha de Oro en 1993, con *Principio y fin*, y en 2000, con *La perdición de los hombres*.

De Venezuela, *El chico que miente* y *La hora cero*

Entre las películas venezolanas más reconocidas del año se cuenta *El chico que miente*, de Marité Ugás (egresada de la EICTV) y *La hora cero* de Diego Velasco. Ópera prima escrita y dirigida por Diego Velasco, *La hora cero* fue elegida como mejor película latinoamericana en el Festival de Cine Latinoamericano y Caribeño realizado en la isla de Margarita y se llevó el voto del público, un galardón que también alcanzó en el Festival de Cine Latino de Los Ángeles. Mientras que *El chico que miente* (Venezuela-Perú) presenta la historia de un niño que vaga solitario por inhóspitos paisajes inventando las causas de la desaparición de su madre. A estos dos filmes se suman las nuevas realizaciones de autores ya consagrados como *Días de poder* de Román Chalbaud y *Reverón* de Diego Rísquez, así como el ya mencionado *Taita Boves* de Luis Alberto Lamata. Para cerrar, *El rumor de las piedras*, segundo largometraje de Alejandro Bellame, fue preseleccionado para competir por el Óscar a la mejor película de habla no inglesa.

Raúl Ruiz

N. 25 de julio de 1941 en, Puerto Montt-M. 19 de agosto de 2011 en, Puerto Montt, 25 de julio de 1941, en, París.

Compilación de Joel del Río

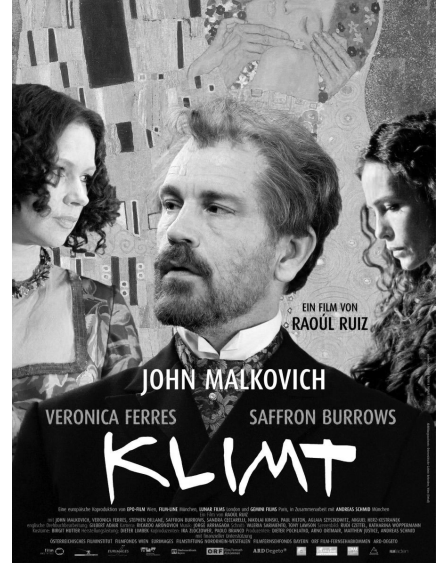
Después de estudiar teología y leyes y de dirigir teatro de vanguardia (Beckett, Ionesco, Weiss) en su Chile natal, realizó sus primeras películas durante el gobierno de Salvador Allende (*Tres tristes tigres*, 1968 y *Palomita blanca*, 1971). Esta primera etapa parece marcada por la adaptación de la nueva ola francesa a narraciones típicamente chilenas que emplean las cámaras en mano, actores poco conocidos, exteriores, protagonistas sacados de la gente común, filmados en la calle. Ruiz solía hablar de *Tres tristes tigres* como una película sin historia, «con todos los elementos de una historia, pero usados como paisaje, y el paisaje es usado como historia».

Luego del golpe militar se exilia en Francia, donde consiguió trabajar en el Instituto Audiovisual y en la televisión. Alcanzó gran prestigio en circuitos de elite, y entre los admiradores de un cine anticonvencional y surrealista, en la segunda mitad de los años ochenta, sin renunciar nunca a su estilo antinarrativo, a sus perennes juegos con el tiempo y el espacio, con la identidad de los personajes y con nuestra percepción de lo onírico.

Las tres coronas del marinero (1983) reunió una serie de complejas historias apenas interrelacionadas por un marino que las cuenta a una estudiante al precio de tres coronas danesas; entraría así en su fase madura y empezaría a captar la atención internacional. Como en muchas de sus películas posteriores, jugueteó astutamente con las nociones convencionales sobre el guión, los personajes y el punto de vista. «Si lo puedes hacer más complicado, ¿por qué hacerlo simple?», dijo en una entrevista en el Festival de Cine de Rotterdam de 2004.

Tres vidas y una sola muerte (1996), con Marcello Mastroianni en el protagonista, marcó el inicio de su mayor prestigio europeo, asociado a estrellas de primera magnitud y un sesgo menos contracultural. Este periodo incluye filmes como *Genealogías de un crimen* (1997), con Catherine Deneuve, *La comedia de la inocencia* (2000), con Isabelle Huppert, y varias películas con John Malkovich, con quien ya había alcanzado su apogeo en *El tiempo recuperado* (1999), versión cinematográfica de la novela de Proust.

Su filmografía concluye con un regreso flagrante a la narratividad en *Mis terios de Lisboa* (2010), larga crónica sobre algunos incidentes que golpearon a la aristocracia portuguesa durante el siglo XIX. Ruiz «hizo un aporte fundamental al cine al establecer una escritura barroca y laberíntica, inspirada en el Siglo de Oro español, pero también cercana a Borges. Y esas inquietudes ya estaban en su primera película: *Tres tristes tigres*. «Aquella mirada oblicua sobre la realidad está ahí», asegura René Naranjo, crítico



FILMOGRAFÍA SELECTA:

1968	<i>Tres tristes tigres</i>
1970	<i>La colonia penal</i>
1971	<i>Palomita blanca</i>
1974	<i>Diálogo de exilados</i>
1977	<i>Colloque de chiens</i>
1979	<i>Hipótesis del cuadro robado</i>
1983	<i>Les Trois couronnes du matelot</i>
1984	<i>La Ville des pirates</i>
1993	<i>L' Oeil qui ment</i>
1996	<i>Trois vies & une seule mort</i>
1997	<i>Généalogies d'un crime</i>
1998	<i>Shattered Image</i>
1999	<i>Le Temps retrouvé</i>
2000	<i>Comédie de l'innocence</i>
2001	<i>Les Âmes fortes</i>
2006	<i>Klimt</i>
2010	<i>Misterios de Lisboa</i>

muy cercano a Ruiz y quien prepara un volumen sobre su obra. El libro más conocido del ciniasta se titula *Poética del cine* y en él arremete contra la teoría del conflicto central propia del cine norteamericano: comienzo, desarrollo y desenlace.

Influido sobre todo por Jean Cocteau y Luis Buñuel, los nortes de su cinematografía se relacionan fuertemente con la literatura de Jorge Luis Borges, García Márquez, Octavio Paz o Ezra Pound, y también lo fascinan la literatura infantil y juvenil, las crónicas rojas de los periódicos, los motivos inagotables de las películas viejas de cuarta categoría, junto con *Ciudadano Kane* y *El año pasado en Marienbad*. En cualquier etapa de su filmografía destaca su oposición al paradigma narrativo del cine industrial, fabricado en serie, estructurado en tres actos, con un protagonista, un antagonista, crisis, clímax y desenlace resolutorio.

«Lo que me interesa es activar todas las funciones narrativas —ha declarado Raúl Ruiz— y para ello es necesario activar los puntos vacíos o incoherencias que se pueden lograr cuando la intensidad de la historia salta la coherencia de los hechos narrados. Y eso se puede hacer a nivel de la toma, a nivel de la secuencia y al nivel de la historia general». El cine de Ruiz refuta la creencia en un mundo armónico y en una sola historia posible para el universo. Así, se emancipa de las pretensiones de los «grandes relatos», propia de las ideologías totalizadoras derivadas de la voluntad de sistema.

Raúl Ruiz falleció en París el pasado 19 de agosto a los 70 años, víctima de un cáncer. Poco antes de morir acababa de terminar *La noche de enfrente* (2011), basada en cuentos del escritor chileno Hernán del Solar y que lo llevó de vuelta a Chile. Dirigió 113 películas en 48 años. Dejó inconclusa *As Linhas de Torres*, que deberá ser dirigida por Valeria Sarmiento, su viuda y también cineasta. Será producida por el portugués Paulo Branco, quien financió la mayoría de las cintas de más alto costo de Ruiz.

Aunque su manera de producir fue siempre de enorme elasticidad, y se movía entre un filme por encargo para la televisión y producciones regionales o locales (en el extranjero o en Francia), los formatos de video, 36 y 16 mm, el documental y la ficción, mantuvo actividad regular en el INA (Instituto Nacional Audiovisual), donde hizo funcionar un mini-laboratorio de «nuevas imágenes». También sostuvo su actividad académica, como conferencista en las más importantes universidades de Europa y los Estados Unidos.



TV Buda (1974)

Nam June Paik

N. 20 de julio de 1932 en, Seúl, Corea del Sur -M. 29 de enero de 2006 en, Estados Unidos.

Compilación de **Loipa Calviño Carbajal**

Personaje absolutamente itinerante, se inicia como historiador del arte y músico obsesionado con Shonberg a quien dedica su ejercicio final de licenciatura en la Universidad de Tokio. Después corre a Alemania donde casi se quema estudiando composición mientras ameniza algunos ratos con un grupillo alternativo de música electrónica. Al mismo tiempo se desarrolla como concertista de piano hasta que de pronto, decide viajar a Japón para aprender la técnica del video, medio por el que aparentemente se había fascinado luego de algunas exposiciones plástico-musicales; comenzando una carrera que madurará en subsecuentes exhibiciones de arte electrónico en la ciudad de Nueva York. Durante una de esas noches neoyorquinas llega a un cafecillo que solía frecuentar, el *A Go Go Cafe*, para mostrarles a artistas y amigos unas imágenes del Papa que había filmado en su camarita Sony portátil. A partir de ahí, abrió el camino del videoarte, según algunos, una estilizada forma de exploración y juego con la visualidad tecnológica muy cercana a las experimentaciones plásticas. Para otros, uno de los más grandes sin sentidos y excentricismos de la historia del arte ante el cual el público grita: ¡es lo más fantástico que haya visto en mi vida! o, ¡si me lo vuelves a mostrar te mato!

Cuando a Paik le preguntaban sobre las consideraciones de su figura como el gran maestro del videoarte solía responder: «Nunca me he tomado las cosas tan en serio. Me acerqué y empecé a explorar el video como una necesidad histórica. Pensé: esto será inevitable, por lo que meforcé a hacerlo. Realmente nunca me gustó la tecnología o la televisión electrónica. Yo me divertía más tocando el piano. Pero no era un buen pianista así que tenía que hacer algo. Era mejor empezar a trabajar en el video que rendirme.» En el campo del videoarte existen dos posiciones: una, que considera que el video es un museo y por tanto algo único, a ser preservado, y otra que más bien se interesa por el medio en relación a la programación televisiva. «Nam June Paik fue el primero en agarrar una pantalla de televisión, sacudirla y tirarla por la ventana. Alguien lo tenía que hacer en una forma verdaderamente significativa» (Kit Fitzgerald, videoartista).

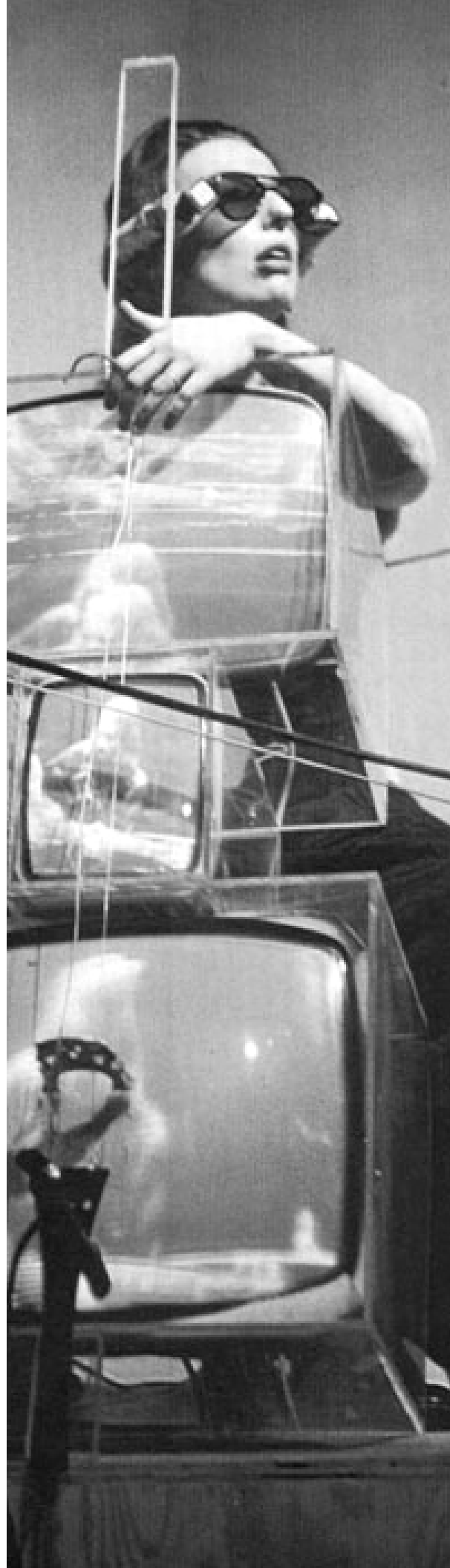
Cuando empezó a trabajar en los sesenta se interesó por estudiar el video como materia, ya sea con trabajos dentro del grupo *Fluxus* donde por ejemplo, muestra la cinta vacía de un video cual el *Cuadro blanco sobre fondo blanco* de un Malevitch pero en una duración de ocho minutos (*Flux-film-0 Zen for film*, 1962-1964) o como en, *Electronic Moon No. 62* (1969) un efectismo visual semejante a las imágenes abstractas de un caleidoscopio pero superpuestas a las sombras de formas reales las que, al encenderse un cerillo, asumen su materialidad. Todo ello acompañado con música, una constante en su obra como videoartista (podría decirse que Paik, como nuestro Santiago Álvarez, fue uno de los padres del *videoclip*). «En los primeros trabajos de los sesenta su meta fue hacer televisión con sus dedos, no con su boca, porque casi toda la televisión estaba hecha con la boca es

decir, las personas aparecían hablando todo el tiempo» (Bill Viola, discípulo y videoartista). Visto en perspectiva pareciera adelantar los tiempos de un imaginario completamente táctil propio de aparatos tipo Steve Jobs como el *iPod*, *iPad* y demás invenciones. Lo que en el caso de Jobs se asumió como una visión al extremo futurista mientras que en el caso de Paik como típico excentricismo de un artista de vanguardia. Sin embargo, el único excentricismo del cual padeció fue el de viajar años luz y plantear un para entonces inusitado sentido de la tecnología. Anécdota bien ilustrativa de su mente visionaria fue la de una conversación al respecto de uno de sus artículos más conocidos en la década de los setenta: «Television, The Next Medium». Paik confesaba que el texto le resultaba interesante pero que el título era ridículo porque la televisión había sido el medio del futuro pero en 1910.

Paradójicamente los setenta será la década en la que el creador ofrecerá una de las interpretaciones más adelantadas sobre el medio televisivo al punto de afirmarse que el desenfrenado *zapping* y la esquizofrenia propias del lenguaje televisivo ya se advierten en su trabajo adquiriendo gran versatilidad (se desarrolla tanto en la videoinstalación así como crea un Laboratorio de TV para experimentar, más bien jugar, con el medio). De estos años datan obras tan conocidas como *Global Grove* (1976) donde mezcla las imágenes de John Cage leyendo una suerte de manifiesto, con secuencias de bailarines de las más diversas culturas, con la interpretación de una chelista aunque con un chelo que puede ser lo mismo el cuerpo del propio Paik que una estructura hecha de pantallas de televisión. En una cuerda similar el video *Suite 212* (1973) realizado con Douglas Davis, es un trabajo recordado sobretodo por el ejercicio de meditación que propone en su final: «Por favor, vire su TV contra la pared, busque un canal sin ninguna programación, suba al máximo el volumen de ese canal, apague la luz y siéntese a reflexionar sobre lo que se le está diciendo todo el día».

Para los ochenta, su obra alcanzará notoriedad realizándose un sinnúmero de retrospectivas que incluyen videoesculturas, videoinstalaciones y *performances*. A finales de esa década, construye la monumental torre mediática *The More the Better*, con 1003 aparatos de televisión, instalada para los Juegos Olímpicos de Seúl, avizorando lo que hoy se conoce como *NetArt* pues Paik fue uno de los primeros artistas en utilizar satélites en *performances* de alcance mundial. Al respecto, comentaba: «Eso fue un gran suceso. Yo estaba trabajando con muchas estrellas, como David Bowie y Peter Gabriel. Fue excitante. Organizarlo fue la parte difícil. En ese momento eran las Olimpiadas en Corea, así que había algo de dinero disponible desde los sistemas de transmisión. Y teníamos amigos en todas las otras estaciones de TV, como Manfred Eichel de la WDR. Todos esos contactos me ayudaron muchísimo. Los satélites se usaban en las artes aplicadas, pero no para 'el arte elevado'. Quería crear arte con materiales nuevos. Quería trabajar con el elemento temporal de las artes populares, el ritmo, que es tan importante en videoarte. También los satélites eran usados por los militares, y yo quería usarlos para propósitos pacifistas: *performances*, danza, música, videoarte...»

En los noventa se interesará por la vida en el ciberespacio con exhibiciones como *Electronic Superhighway: Nam June Paik in the '90s*. Compuesta





Electronic Superhighway (1990)

FILMOGRAFÍA SELECTA:

- 1965 *Early Color TV Manipulations*
(con Jud Yalkut)
- 1966 *Beatles Electronique*
(con Jud Yalkut)
- 1975 *Fish Flies on Sky* (instalación)
- 1975 *Candle TV No. 1* (instalación)
- 1975 *Suite 212*
- 1984 *B.S.O. and Beyond* (instalación)
- 1984 *All Star Video*
(con Ryuichi Sakamoto)
- 1986 *Butterfly*
- 1986 *Bye Bye Kipling*
- 1987 *Beuys/Voice* (instalación)
- 1990 *Birdhouse* (instalación)

por 500 monitores de televisión mostraba fragmentos de viejos espectáculos, noticieros, animados, etcétera, mientras enormes luces de neón rodeaban las salas. Una de las principales piezas era *Cybertown*, representación de una ciudad habitada por *robots* con aparatos de televisión en lugar de cabezas y hechos a partir de mecanismos de control remoto, antenas y aparatos de radio. A lo cual suma en posteriores exposiciones videocaseteras, discos *lasers* y DVD como elementos compositivos.

Tampoco es casual que se le considere como el primero en utilizar el término de «sociedad de la información», ya que en sus declaraciones refiere procesos simbólicos contemporáneos: «Sí. El sintetizador de vídeo fue de algún modo el comienzo de Internet... Porque daba la posibilidad de crear contenido mediático por uno mismo, como se puede hacer ahora con Internet. Es muy importante hacer media uno mismo. Con las PC e Internet tenemos mejores oportunidades de hacer algo y ya se está hablando de un híbrido, mitad computadora y mitad TV, que puede recibir unos cuantos cientos de estaciones televisivas. Si eso sucede, pronto podré comprar mi propia licencia de estación y emitir mis videoartes desde una súper computadora todos los días», explicaba Paik en una entrevista con Tilman Baumgärtel en 2001. En aquella ocasión, advertía: «Creo que necesitamos imágenes en movimiento en Internet que sean más grandes y de buena calidad y en tiempo real. Ahora tenemos imágenes muy pequeñas que tardan 15 minutos en bajar. Creo que una vez que la fibra óptica vaya alrededor del mundo tendremos una Internet que será más excitante (...) Creo que esto es muy importante para el arte. Hay un nuevo videoarte en la Internet. Las diferentes formas artísticas están mezclándose: vídeo y literatura, gráficos y música. La Internet hace posible un nuevo lenguaje: el *net art*».

Reunidos en su funeral se le preguntó a algunos de sus discípulos sobre la herencia de este gran videoartista. La mayoría recordó su capacidad de reírse y bromear con todo, de asumir la risa como una estrategia autoparódica que lleva tanto al artista como al público a ver las cosas de modo diferente y con ello, trascender los límites culturales y sociales que delimita toda época. Yoko Ono: «A mi se me acercó y me dijo: *sé hip*»; otras opiniones: «Siempre nos estaba retando y abriendo nuevas avenidas para nosotros»; «Aprendí a vivir impresionado con la tecnología para poder sobrevivir en este siglo»; «Fue un hombre realmente cómico en una forma muy sofisticada»; «Me aconsejó recoger basura de la calle y hacer arte con ella»; «Si puedes hacer trampa en la escuela significa que conoces una de las mejores maneras de aprendizaje escolar»; «No hagas lo que todo el mundo hace»; «La exploración no es profunda es más bien muy práctica»; «El arte lo haces como tú siempre lo haces»; «Entender es ser capaz de disfrutar»; «Aprendí que quedarnos dormidos mientras nos impartía clases era una buena señal, porque significaba que disfrutábamos del *show*»; «Él pertenecía a ese mundo de la maravilla infantil. Siempre estaba abierto a todo. Esa era su manera de aproximarse a la vida. Y de hecho tenía la sonrisa de un niño».

Como bien expresó el propio Paik, a mi consideración una de las mentes más adelantadas en la historia de los medios, su mayor mérito fue sobrevivir a cada una de sus decisiones por más absurdas que estas parecieran.

George Lucas

N. 14 de mayo de 1944 en, Modesto, CA, Estados Unidos

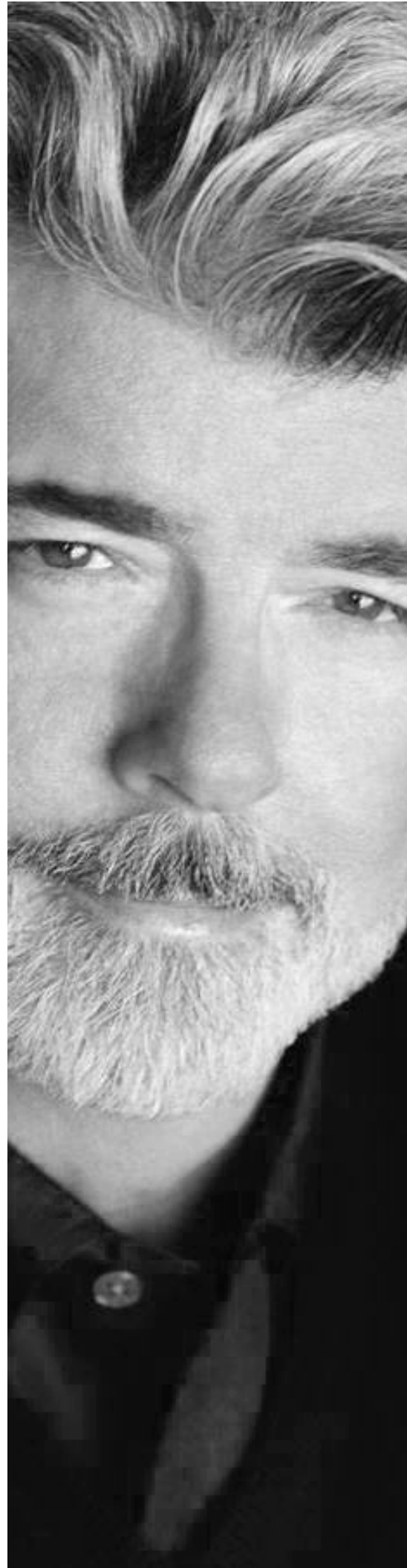
por **Maykel Rodríguez Ponjuán**

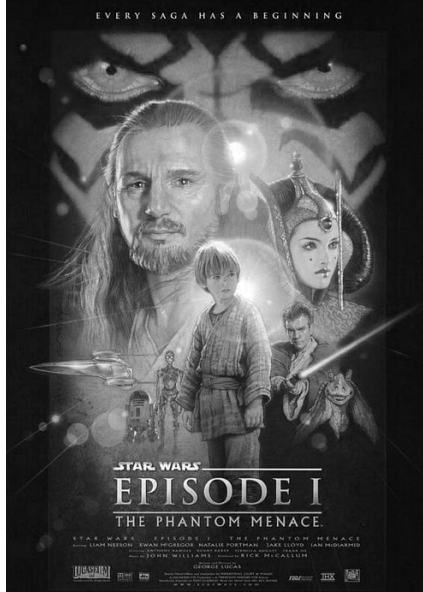
Si alguien en la industria del cine contemporáneo reúne las características típicas del hombre de negocios, el otrora director de estudios o el productor de la época dorada del cine norteamericano, ese sería George Lucas. Emprendedor, arriesgado pero calculador, conocedor del mercado y de sus blancos más apetecibles, en sus más de 40 años de carrera Lucas ha fundado un imperio de la comunicación y la tecnología; ha creado sagas legendarias que refuncionalizaron la relación entre el cine de entretenimiento y los avances tecnológicos, y ha aportado desde la producción filmes que contribuyeron al rescate del *status quo* del cine norteamericano industrial y marcaron irremediabilmente, para bien o para mal, a varias generaciones de espectadores.

Lucas proviene de una familia de granjeros californianos, y estudió cine en la Universidad de California del Sur. Primero becario de la Warner Brothers, condición que le permitió asistir al rodaje de *Finian's Rainbow* de Francis Ford Coppola, y luego asistente de este en *The Rain People*, fundó junto al ítalonoorteamericano la ya mítica compañía American Zoetrope, cuya primera producción fue una versión de largometraje de *TXH-1138*, corto que le valiera a Lucas el primer premio del Festival Nacional de Cine Estudiantil de 1967-1968. Como otros jóvenes de su generación, estaba influido por el cine clásico norteamericano y las oleadas renovadoras que llegaban desde la Europa de posguerra; aunque también tenía un interés manifiesto por el cine de animación, la ciencia ficción y los efectos especiales. El cine industrial norteamericano sufría de un grave *impasse* y los espacios para la creación se hacían cada vez más estrechos para los jóvenes realizadores que, en busca de una mayor independencia, crearon Zoetrope con el ánimo de reunir a jóvenes talentos que, como ellos, buscaban formas alternativas y más arriesgadas de hacer cine.

En 1971 Lucas se separa de su mentor y amigo Francis, quien se dedica a la creación de *El padrino*, para fundar su propia compañía, Lucasfilms Ltd., con la cual filmó, en 1973, *American Graffiti*, filme que le valiera disímiles reconocimientos en el medio cinematográfico norteamericano; pero el proyecto que le consumió varios años de su vida fue *Star Wars*, una saga espacial llena de efectos especiales, que llevó aparejada la creación de varias empresas, necesarias para la realización del filme. Mientras los estudios rechazaban una y otra vez el guión, Lucas se dedicaba a fundar Industrial Light & Magic (ILM), que le serviría para generar los efectos especiales que necesitaba para la película, y *Sprockets Systems*, luego rebautizado como *Skywalker Sound*. Luego vendrían, consecutivamente y a lo largo de los años: LucasArts, Lucas Licensing, Lucas Online, Lucasfilm Animation y Lucasfilm Singapur; que configuran en la actualidad el emporio industrial del realizador.

El caso de *Star Wars* representa un ejemplo fehaciente del olfato de Lucas para los negocios: logró que la Twentieth Century Fox le cediera el 40% de la taquilla a cambio de no cobrar su salario como director, además de





todos los derechos de la publicidad y el *merchandising*. El filme fue uno de los más taquilleros de la historia del cine y generó sus conocidas secuelas y precuelas, que la hacen una de las sagas cinematográficas más extendidas hasta el momento, a la par que sentó nuevos estándares de producción y experiencia en salas, desde el complejo diseño de sonido a la visualidad espectacular y grandilocuente, alcanzados a través del uso creativo de la tecnología y las técnicas tradicionales del cine.

Lucas ha sido también el productor exitoso de historias como la saga de Indiana Jones, cuya primera entrega en 1981 le valiera ganancias millonarias al lograr un nuevo arreglo exclusivo con los estudios, y ha estado vinculado a las más variadas producciones a través de sus empresas de postproducción. Su trabajo en la industria del entretenimiento le ha valido el reconocimiento del gremio cinematográfico norteamericano, que lo considera, junto a Coppola, Scorsese y otros, uno de los grandes renovadores del cine de ese país, de la ciencia ficción y la espectacularidad cinematográfica. Un tipo de cine que nos puede gustar o no, pero que también tiene su historia.

FILMOGRAFÍA SELECTA:

- 1971 THX-1138 (dirección, guión)
- 1973 *American Graffiti* / *Graffiti americano* (dirección, guión)
- 1977 *Star Wars: Episode IV – A New Hope* / *La guerra de las galaxias: Episodio IV – Una nueva esperanza* (dirección, guión, producción ejecutiva)
- 1980 *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* / *La guerra de las galaxias: Episodio V – El imperio contraataca* (guión, producción ejecutiva)
- 1981 *Raiders of the Lost Ark* / *Los buscadores del arca perdida* (guión, producción ejecutiva)
- 1983 *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* / *La guerra de las galaxias: Episodio VI – El retorno del jedi* (guión, producción ejecutiva)
- 1984 *Indiana Jones and the Temple of Doom* / *Indiana Jones y el templo de la perdición* (guión, producción ejecutiva)
- 1986 *Howard the Duck* / *El pato Howard* (producción ejecutiva)
- Labyrinth* / *Laberinto* (producción ejecutiva)
- 1987 *The Land Before Time* / *La tierra antes del tiempo* (producción ejecutiva)
- 1988 *Willow* (guión, producción ejecutiva)
- Tucker* (producción ejecutiva)
- 1989 *Indiana Jones and the Last Crusade* / *Indiana Jones y la última cruzada* (producción ejecutiva)
- 1999 *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* / *La guerra de las galaxias: Episodio I – La amenaza fantasma* (dirección, guión, producción ejecutiva)
- 2002 *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* / *La guerra de las galaxias: Episodio II – El ataque de los clones* (dirección, guión, producción ejecutiva)
- 2005 *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* / *La guerra de las galaxias: Episodio III – La venganza de los Sith* (dirección, guión, producción ejecutiva)
- 2008 *Star Wars: The Clone Wars* *La guerra de las galaxias: la guerra de los clones* – (productor)

ángulo ancho

HABANASTATION



Fue un éxito de público en Cuba como pocos en los últimos tiempos. Producido a muchas manos entre el ICAIC, el ICRT y La Colmenita, concebido esencialmente para niños y jóvenes —más bien para toda la familia—, nos devuelve a los cubanos el placer de disfrutar con una película nacional, espejo de algunos de nuestros problemas, además de que consigue emocionar, educar, exaltar valores éticos y, por encima de todo, entretener, divertir, conseguir la identificación. Para ganar el aluvión de público risueño, Ian Padrón y su coguionista Felipe Espinet urdieron una historia apoyada en el cine de aventuras, algo de comedia y un matiz de melodrama: dos caracteres contrastantes (uno con casi todos los problemas resueltos, y el otro huérfano, con el padre preso y una situación económica precaria) se ven obligados a compartir una meta común, en un plazo prefijado de tiempo y en el camino, resolver una serie de pruebas que consolidan su alianza y portan algún tipo de enseñanza. La anécdota es sencilla, lineal, causal, sépase que además abundan las peripecias, el suspenso y los conflictos de intereses, todo ello protagonizado por dos jovencísimos héroes, ambos abocados al crecimiento moral. Aunque cuando una fábula quiere ser consecuente con el ineludible for-

mulismo que entraña el cine de género aparecen tres riesgos mayúsculos: lo predecible de ciertas situaciones dramáticas, el esquematismo propio de la comedia costumbrista y un cierto didactismo o moralina que se desprende de toda la anécdota. En su fehaciente y legítimo deseo de conquistar el favor del público, el director y sus colaboradores potenciaron las virtudes del polo «positivo» de su película y así procedieron a la manera de ciertos filmes del neorrealismo festivo estilo *Pan, amor y fantasía* (1953) o *Dos centavos de esperanza* (1952), donde los pobres están de lo más contentos con su miseria. Porque los hacedores del filme decidieron reconstruir y maquillar el barrio marginal cual utopía de inmarcesibles virtudes. En esta suerte de paraíso humilde que presenta Ian Padrón los apagones se resuelven bañándose en el portentoso aguacero; ocurre un fabuloso bembé al cual te invitan sin siquiera conocerte y el único problema (alguno tiene que haber) es la pandilla de los «Tiznaos», simbólico apelativo de la caterva de ladronzuelos y predelincentes que al final resultan controlados por las autoridades, o por la mano justiciera de nuestro pequeño héroe redentor. Es decir, que el recorrido por las dos Habanas, anunciado en la sinopsis oficial del filme, se circunscribe a la descripción y sublimación del barrio pobre, supuesto emblema de fe, esperanza y caridad. En esta polarización de bondades y maldad es que aparecen ciertos ribetes de populismo en *Habanastation* (2011), aparte del diseño rígido y esquemático de los personajes: a los buenos y pobres se oponen «los malos», «los ricos», «los egoístas». Conste que el encuentro entre estos dos mundos se vuelve artificioso para que la trama se desarrolle pero además, parece muy forzado por el guión con tal de que cada uno de los dos muchachos pase en limpio ciertas anotaciones sobre evolución espiritual y mejoramiento de la capacidad para habitar su realidad y aprehenderla. Más que una denuncia de las diferencias sociales en Cuba, el filme opera entonces cual idealización genérica de la realidad, ficción muy, muy, muy ilusoria, como el mayor por ciento de las películas concebidas para entretener. Realizador de documentales con tan eficaz prestancia como el musical *Luis Carbonell: después de tanto tiempo* (2001) y ese clásico del cine deportivo en Cuba que es *Fuera de liga* (2004), Ian Padrón nos entrega esta epifanía colorística y sonora, divertimento útil, credencial de un joven cineasta dispuesto a apropiarse de todo aquello que haga su obra más amena, dichosamente popular, nítida y cubanísima. Tal vez sus próximas obras incursionen en aventuras estéticas y reflexiones de mayor hondura, sin renunciar, por supuesto, a la gracia y la simpatía que le sobran. (J.R.F)



1985 un guión titulado *Le Grand mal*, emprendió *Epidemia* (1987), primera y única incursión como productor y director. Al año siguiente sorprendió con una producción televisiva sobre la *Medea* de Eurípides, basada en uno de los numerosos guiones que Dreyer no llegó a filmar, y al que Trier intentó conferir el carácter arcaico de las viejas películas mudas. En *Europa* se propone el impacto emocional desde las primeras palabras del narrador (Max von Sydow) quien intenta hipnotizar a los espectadores. Al respecto, este realizador obsesionado con Alemania, «el vecino más poderoso de Dinamarca» y país que juzga como un símbolo de todo el continente, explicó: «Creo que ocultamos demasiado los sentimientos que guardamos en el inconsciente, y yo quiero transmitirlos. Mi objetivo es trasladar al público a esta zona. Los invito a un pequeño viaje en tren. La estación es una sala cinematográfica, y a partir de allí quiero conducirlos a mucho lados que ni siquiera habían imaginado».¹ *Europa* narra la historia de un norteamericano de origen germano (Jean-Marc Barr), que llega a Alemania al terminar la Segunda Guerra Mundial. Allí se emplea en el ferrocarril y atraviesa un país devastado y dividido por una guerra que no compartió hasta conocer a la hija del director de la compañía ferroviaria, sospechosa de alianza con los neo-nazis llamados «hombres lobos» (interpretada por la germana Barbara Sukowa, una de las musas Fassbinderianas). Así le corresponde definir su postura en medio del violento desconcierto circundante. Con estos elementos argumentales y un amplio presupuesto que le permitió absoluta libertad para desarrollar sus ideas, Lars von Trier nos sumerge en una fascinante aventura personal que tiene sus raíces en el universo de Dreyer, al extremo de apelar en determinadas secuencias al gran fotógrafo Henning Bendtsen, que trabajó en *Ordet* (1955) y *Gertrud* (1964), sus últimas películas, por lo que alterna en *Europa* el color y el blanco y negro, el 16mm con el formato de 35mm, en una labor compartida con el francés Jean-Paul Meurisse y el polaco Edward Klosinsky. Las referencias nos remiten al barroquismo visual de Orson Welles, al expresionismo de Fritz Lang y hasta al uso expresivo de la escenografía y el paisaje en las películas de Andréi Tarkovski o la partitura de Bernard Hermann, y la fusión de *thriller* con melodrama del *Vértigo* hitchcockiano, maestro del cual tomó algunos ángulos. Para lograr la sugestiva atmósfera, en su afán perfeccionista, el director danés concibió ochocientos dibujos detallados de cada toma en un enorme guión, aunque cada día de filmación se añadían nuevos diálogos escritos por Vørsel sobre la marcha. *Europa* fue rodada en decorados naturales en Polonia y las secuencias con actores en

Después de una propuesta tan radical y polémica como *Anticristo* (2009) cuesta creer que su realizador sea el mismo de *Europa* (1991), coproducción de Dinamarca, Francia, Alemania y Suecia. Tras apreciar cualquiera de las películas del cineasta danés Lars von Trier, el público no vuelve a ser el mismo. Pocos poseen esa rara capacidad de conmocionarnos en nuestro interior como este creador nacido el 30 de abril de 1956 en Copenhague, que se reveló en el Festival de Cannes al ganar el Gran Premio Técnico con *El elemento del crimen* (1984), un *thriller* casi surrealista interpretado como una suerte de simbiosis entre Orson Welles y Jorge Luis Borges, (junto al cual publicó un manifiesto personal donde atacó a los «viejos directores institucionalizados»). Trier, quien manifiesta una relación de amor-odio con el cine de Bergman, trabajó en el campo publicitario y del *video-clip* para música rock, cuya estética indudablemente le influyó. Tras dejar inconcluso en

estudios daneses. «Utilicé muchos planos frontales, doble exposición, contrapicados, y busqué variar los movimientos de cámara como si diseñara una coreografía para romper con el marco realista»,² puntualizó. El estreno de *Epidemia* fue acompañado por la divulgación de otro manifiesto anunciador de que la cinta constituía el título central de una trilogía en la cual cada filme poseía un subtítulo formal alusivo a la diversas búsquedas estéticas de su autor: *El elemento del crimen* (sustancia inorgánica), *Epidemia* (sustancia orgánica) y, finalmente, *Europa* (sustancia conceptual), aunque el cineasta se negó a esclarecer todo significado, si bien precisó que los tres títulos se reflejan y comentan entre ellos, sin necesidad de conocer los precedentes para ver *Europa*: «De hecho, los tres hablan de lo mismo: que la lógica y la razón son una cosa, en tanto que el conocimiento y la comprensión otra totalmente distinta», afirmó.³ Trier, a

menudo comparado con los novísimos sucesores de la nueva ola francesa (Beineix, Besson, Carax...) por el exhibicionismo visual, suscitó en el catedrático John Hoberman la expresión de que ver este tríptico, es como mirar al francés Jean-Jacques Beineix con la austeridad de un monje budista. *Europa*, largometraje galardonado con el premio del jurado, el gran premio técnico y el galardón a la mejor contribución artística en el Festival de Cannes de 1991, es un extraordinario experimento que nos sumerge hipnóticamente en el laberíntico y desgarrador paisaje de una Alemania alegórica y claustrofóbica. No por gusto Lars Von Trier confesó en una ocasión que para él un filme debía ser como una piedra en tu zapato. Ser absorbidos por esta provocadora película, todo un alarde de virtuosismo, es vivir una pesadilla kafkiana durante una noche interminable en la que no dejan de prevalecer el temor, la incertidumbre y la mirada pesimista sobre el continente europeo. (L.C)

Notas

1 - Fragmento de entrevista a Lars von Trier reproducido por Programa Cineclub Núcleo, Buenos Aires, Temporada 44, exhibición No. 5012, martes 4 de febrero de 1997, p. 6.

2 - *Ibid.* 3 - *Ibid.*



ángulo ancho

RECONSTRUCCIÓN DE UN AMOR

Desde hace años los daneses vienen haciendo un cine que mata por salirse de las convenciones. El camino iniciado por Lars von Trier marcó una vocación en los jóvenes realizadores de este país por nuevas estéticas de la imagen. Es el caso de un equipo conocido como HR. Boe & Co., grupo de graduados de la Escuela Nacional de Cinematografía de Dinamarca que incluye al director Christoffer Boe, al productor Tine Grew Pfeiffer, al fotógrafo Manuel Alberto Claro y al sonidista Morten Green, quienes se juntaron desde sus años de estudios en pos de buscar un estilo para sus futuras películas. Estilo que un poco se distanció del inicial votito de castidad del maestro v/s el efectismo cinematográfico interesándose por la manipulación visual como facilitadora de una manera otra de narrar el ¿cuentito de siempre? Con promedio de 29 años debutaron en *Reconstrucción de un amor* (2003) iniciando así una serie de argumentos estructurados desde vivencias cercanas (dijo Boe: «quiero contar joven mis experiencias de la juventud») esta vez, la de un fotógrafo quien al enredarse a lo *first side passion* pierde sentido de tiempo y espacio convirtiéndose en un desconocido para su novia, familia y amigos. Se trató de una continuación de sus primeros cortos bien experimentales, con efectos visuales extremos y pequeñas historias que en *Reconstrucción* consiguieron una mejor relación entre forma y contenido al equilibrar narrativamente el experimento y la norma. En visita a nuestra EICTV Boe recordó que la película fue filmada con una Super 16 Arri SR3 durante seis semanas y en ocho horas de trabajo diario (no podían costear horas extras), mayormente ¡con luz natural!, ¡sin corrección de color! y haciendo estética del claroscuro y el color lavado de una imagen con

grano bien marcado. «Yo diría que es una mezcla entre lo que nos gustaba y lo que podíamos costear. Por el presupuesto pudimos filmar en 16 mm, y teníamos muchas ideas para la postproducción, muchos efectos, así que quisimos ir a por el digital, a través de la computadora. Nuestra filosofía: ‘se tiene lo que se tiene’. Si no dispones de 35 mm no intentes hacerlo lucir como 35 mm. No pretendas, usa el formato, arriesgate con el formato. Por la luz con la que estábamos trabajando tuvimos que usar una película de velocidad rápida, este filme es bastante granuloso, así que pensamos: ‘arriesguémonos’. No quisimos hacer algo que se ‘pareciera a’ queríamos una película con sus propias cualidades», agregó en otra entrevista el fotógrafo Manuel Alberto. No obstante la búsqueda de esas «cualidades propias» en lo visual entroncaron con soluciones bastante clásicas: la literaria concepción tolstoiana del tren como lugar de la casualidad y el destino amorosos; las escaleras muy en la cuerda del vértigo hitchckoniano, la historia de amor como centro del relato propia del cine *mainstream*, el rejuego con el punto de vista como acumulación de imágenes de distintos tiempos y culturas muy a lo *nouvelle vague*, el cuestionamiento de la unidimensionalidad de la historia (como cuestionamiento de la unidimensionalidad de la vida) y el rechazo de esta como resultado de una concepción lineal muy en la cuerda de los cines años sesenta que continuaban las exploraciones de la pintura y la literatura. De hecho, el rejuego con un narrador implícito en el que el argumento del filme parece la reestructuración constante en la novela de uno de los personajes, es una solución bastante explotada por la literatura del siglo XX. A lo que la película sumó familiaridad y

emotividad por medio de un montaje de repeticiones (propio de la gramática televisiva) que equilibra la producción de sentido (gracias a la superposición de planos en su mayoría por corte directo) con la insinuación de emociones gracias al uso frecuente de subjetivas y desenfokes que representan los puntos de vista de los personajes o acaso, ¿los de un cuarto observador externo a la historia (espectatorial)? Se trata de un desprejuiciado echar-mano-de-todo que busca, a decir del propio Boe, un perfeccionamiento extremo en la historia de cada filme ya sea a través de la ciencia ficción (*Allegro*, 2005) o a el, diríamos del lado de acá, docu-drama de un actor-personaje cámara en mano que empieza a mostrar ¿cuál historia? (*Offscreen*, 2006). Sin dudas una experiencia estimulante, sobretodo para quienes comienzan, si consideramos que el *Boe's crew* consiguió con este filme una audiencia de 52000 espectadores, no pocos premios y digamos un camino. De hecho, resulta «curioso» que Manuel Alberto Claro substituyera en el último filme de Lars von Trier (*Melancolía*, 2011) a quien fuera uno de sus ídolos en la foto de cine: Anthony Dod Mantle. ¿Novedad? A juzgar por la carrera del mismo Von Trier quien comenzó con un tremendista realismo y últimamente se ha vuelto bastante efectista (aunque no nos engañemos, tremendismo y efectismo no tienen poco en común) parece tratarse de una vuelta a los inicios del cine como materia. Y en el caso de *Reconstrucción* sí que no hay trabas con el cine del efecto y la emoción. Algunos teóricos gritarían: ¡esto no tiene nada que ver con la experimentación narrativa! Sin embargo pienso que esta vez innovación significa reinención y reciclaje. (L.C.C)





ángulo ancho JAMIROQUAI: VIRTUAL INSANITY

Reino Unido, 1996, de Jonathan Glazer: Poseo pocas cosas en la vida. No tengo casa, no tengo carro pues vendí a mi querida «Blanche» (una Niva blanca, como la Dubois) cuando vine a San Tráquilino en 2007, y las películas que compro se las dono al Centro de Imagen y Sonido de Panamá. Pero tengo mucha música. Monotemático quizá, porque aparte de la música para cine y unas cuantas variantes más, estoy obsesionado con el *soul*, Motown y el afro-rock sesentero, pero... nadie es perfecto. Para los 90 —una vez repuestos muchísimos LPs por CDs, aunque aún conservo cientos de vinilos— ya había decrecido mi consumo intenso de música, y llegado al hartazgo del mono-*beat* reguetonero, cuando un buen día, *wow*, viendo la tele aparece este ser por cable... Fue como escuchar reciclados el piano de Valerie Simpson, el bajo del maestro James Jamerson, la batería de Benny «Papa Zita» Benjamin, la guitarra de Dennis Coffey, la percusión de Eddie «Bongo» Brown, las maromas vocales de Stevie Wonder, y un coro de las 3 Supremes, los 4 Tops y los 5 Temptations al unísono, más los arreglos de cuerdas y cuernos de Paul Riser, como si aquella vieja música que resuena en mi cabeza desde hace casi medio siglo, reviviera en la última década del siglo XX. En 5 minutos y 40 segundos, Jamiroquai me devolvió el entusiasmo y la fe en la música popular. Pero el muchacho, a la verdad, a pesar de su vitalidad, no era virtualmente insano: fue su video musical quien me hizo tomar a «Blanche» (sí, ella barría las calles conmigo desde los 90) hacia Allegro, y comprar los 2 CDs del británico que quedaban en esa tienda. Si una de las virtudes más celebradas del video musical es su acceso abierto a todo momento —o sea, que si lo agarras cuando la canción va por la mitad, le entras igual, no tienes que entender nada, sino seguir la canción y las imágenes que la ilustran—, eso me ocurrió con *Virtual Insanity*, al contrario de la pieza archicelebrada, *Thriller*, que es más formalona, cuenta un cuento a la vieja usanza del viejito junto a la fogata, relatándole historias de miedo a los chicos durante un verano. Y bueno, yo no soy experto de la era digital, amén de que ya, a estas alturas, los logros de *Virtual Insanity*, desde el punto de vista técnico, han sido emulados y superados; MTV le dio los premios a Video del Año, Mejor Video de Ruptura, Mejor Cinematografía (Steven Keith-Roach) y Mejores Efectos Especiales (Glazer y Sean Broughton), y la internet contiene escritos sobre cómo se hizo el video (Ver: http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_Insanity). Sólo esta notita aquí, para decir que la insinidad virtual en digital de Jay Kay le animó la vida a más de un nostálgico como yo, hace 15 años. (E.S.T)



LA IMAGEN DEL FUTURO

por Lev Manovich

¿Cuáles serán las imágenes que regirán la cultura visual dentro de unas pocas décadas? ¿Se asemejarán a las que nos rodean en la actualidad, —imágenes manipuladas digitalmente y a menudo combinadas con diversos elementos gráficos? ¿O serán totalmente diferentes? ¿Podrán los códigos fotográficos desvanecerse y dar lugar a otra cosa?

Existen razones para asegurar que las imágenes del futuro tendrán que ver con la fotografía. Como a un virus, la fotografía ha sido un código representativo increíblemente resistente: ha logrado sobrevivir los cambios tecnológicos y computarizados de todas las etapas de la producción y la distribución cultural.

La razón de tal persistencia está en su flexibilidad: la fotografía puede combinarse fácilmente con otras formas visuales —dibujo, diseños 2D y 3D, diagramas lineales, etc. Como resultado, aunque domine la cultura visual contemporánea, la mayoría de las imágenes no son puramente fotográficas, más bien son transformaciones y composiciones híbridas que pasan por un largo proceso de filtros y ajustes manuales para alcanzar una apariencia más

estilizada, más plana, más saturada, etcétera; son fotografías que se mezclan con elementos del diseño, imágenes que no se limitan al espectro visual humano (la visión nocturna y los rayos X); fotos simuladas a través de gráficos computarizados en 3D; entre otros. Sin embargo, al afirmar que vivimos en una «cultura fotográfica», debemos prepararnos para leer la palabra «fotográfica» de otra manera, pues significaría solo la capa inicial de toda la mezcla gráfica.

Por un lado están los cambios que se producen en la naturaleza, en la sociedad y en la cultura. Primero cambia la estructura y este cambio solo afecta la parte visible. Por ejemplo, de acuerdo a la teoría marxista sobre el desarrollo histórico, la infraestructura (el modo de producción de una sociedad determinada, también llamada «base») cambia antes que la superestructura (la ideología y la cultura de esta sociedad). Este concepto puede ser útil cuando pensamos en los cambios de la cultura visual contemporánea. Desde sus inicios, hace cincuenta años atrás, la computarización de la fotografía (y de la cinematografía) ha alterado toda

la estructura interna de la imagen fotográfica; sin embargo, lo más externo, su aspecto, continúa siendo el mismo. Por lo que hoy podemos decir que nuestra cultura visual está caracterizada por una «base» computarizada y una «superestructura» fotográfica.

La trilogía *The Matrix* es una alegoría sobre cómo se construye el universo visual. En otras palabras, las películas nos hablan de la *matrix*, ese universo virtual donde las computadoras rigen la existencia. Así que hay una simetría perfecta entre nosotros, los espectadores de una película, y la gente que vive dentro de la matriz. La clave para el universo visual de *The Matrix* es la nueva serie de procesos informáticos gráficos que en los últimos años han desarrollado John Gaeda y sus colegas. Gaeda acuñó estos procesos como «cine virtual», «humano virtual», «captura universal» y «representación de imágenes», entre otros. En conjunto, estos representan un verdadero hito en la historia de los efectos especiales generados por computadora, puesto que arribaron a la lógica evolución de la década de 1990 como la del *motion capture*, y al mismo tiempo inaugu-

raron una nueva etapa. Podemos decir que con *The Matrix*, la antigua «base» de la fotografía por fin fue completamente reemplazada por la generación de imágenes a través de un *software*.

Con el fin de comprender mejor la importancia del método de Gae-da, hagamos un viaje a través de la historia de la síntesis de imágenes 3D foto-realistas y su uso en la industria del cine.

En 1963, Lawrence G. Roberts (que se convirtió en una de las figuras clave detrás del desarrollo de Arpanet, pero que en ese momento era un estudiante recién graduado) publicó una descripción de un algoritmo de computadora para construir imágenes en perspectiva lineal. Estas imágenes representaban los objetos a través de líneas, en un lenguaje contemporáneo de gráficos de computadora denominados «cuadros-hilo». Aproximadamente diez años después, los científicos diseñaron algoritmos que permitieron la creación de imágenes de la sombra.

Desde mediados de la década de 1970 hasta finales de 1980 el campo de gráficos por ordenador en 3D experimentó un rápido desarrollo. Cada año aparecían nuevas técnicas como: *transparency*, *bump texturing*, *particle system*, *compositing*, *ray tracing*, *radiosity*, entre otras. Al finalizar este período creativo y fecundo, ya era posible combinar estas técnicas para sintetizar imágenes de casi todos los temas tratados por la fotografía tradicional. Esta investigación se basó en la premisa fundamental de crear una imagen de la realidad idéntica a la capturada por una cámara de cine, simulando de forma sistemática la física real que implica la construcción de la

imagen. Esto significa que se trataba de conseguir la simulación de las complejas interacciones entre las fuentes de luz, las propiedades de diferentes materiales (tela, metal, vidrio, etcétera), y las propiedades de las cámaras físicas, incluyendo todas sus limitaciones, tales como la profundidad de campo y desenfoque de movimiento.

Para los informáticos era obvio que simular la física de todo esto con tanta exactitud, implicaría que un ordenador tardara una eternidad en el cálculo de una simple imagen, por lo que produjeron varios atajos para crear formas lo suficientemente realistas en menos pasos de cálculo. Es como si la historia de la Creación se repitiera cada vez que se construye una imagen estática y se anima un objeto o escena.



Terminator 2 (James Cameron, 1992)

Me imagino a Dios creando el Universo a partir de los menús de modelado 3D, animación, renderizado y de un *software* como Maya. Primero hace toda la geometría: juega con las líneas, los contornos de extrusión, añadiendo biselados, etcétera. De esta forma sigue con cada objeto y criatura para los cuales deberá elegir las propiedades del material, el color, el nivel de transparencia, la imagen, la textura, y así sucesivamente. Termina una página de menú, se seca la frente, y comienza a trabajar en la siguiente página del menú. Sigue definiendo las luces, selecciona diferentes opciones. Renderea la escena, y disfruta el resultado, pero aun está lejos de haber terminado: el universo que tiene en mente no es una imagen estática, sino una animación, lo que significa que el agua tiene que fluir, la hierba y las hojas deben moverse a causa del viento, y todas las criaturas también tienen que moverse. Por último, el mundo ya está terminado y le parece que ha quedado bien, pero le falta hacer el hombre para que admire toda su creación. Dios mira otra vez y coge unos manuales de Maya...

Por supuesto que estamos en una posición algo mejor que la de Dios. Nosotros no estamos creando un nuevo universo, sino que simulamos visualmente el universo que ya existe, es decir, la realidad física. Por lo tanto, los que trabajan el 3D se han dado cuenta de que, en lugar de definir algo de la nada a través de los algoritmos, simplemente pueden tomar muestras de la realidad existente e incorporar estas muestras en el proceso de construcción.

Los ejemplos de la aplicación de esta idea corresponden a las técnicas de mapeado de texturas y

de relieve que se han introducido desde la segunda mitad de la década de 1970. Con el mapeado de texturas, cualquier imagen digital en 2D está matemáticamente implícita en la geometría virtual. Esta es una manera eficaz de añadir la riqueza visual de un mundo real a una escena virtual. La texturización funciona de manera similar, pero en este caso la imagen 2D se utiliza para agregar rápidamente la complejidad de la misma geometría. En lugar de modelar manualmente todas las pequeñas grietas y hendiduras que forman la textura en 3D de un muro de hormigón, un artista puede simplemente tomar una fotografía de cualquier pared, convertir la imagen a escala de grises, y luego transportar los elementos al algoritmo de procesamiento. El algoritmo trata la escala de grises como un mapa de profundidad, es decir, el valor de cada píxel se interpreta como la altura relativa de la superficie. Así que en este ejemplo, los píxeles de luz se convierten en puntos en la pared que están un poco más adelante mientras que los píxeles oscuros se convierten en puntos que parecen estar un poco más atrás.

Captura Total: Construyendo *La Matrix*

Hasta ahora analizamos los paradigmas del 3D sin tener en cuenta los usos de las imágenes simuladas. Entonces, ¿qué pasaría si se deseara incorporar imágenes fotorrealistas a una película? Daría lugar a una nueva restricción. Cada imagen simulada no solo tiene que ser coherente a nivel interno, o con las sombras producidas por las fuentes de luz, ahora también tiene que corresponder al estilo fotográfico de una película. El universo simulado y el universo de acción en vivo tienen que coincidir perfectamente (me



Matrix Reloaded (Wachowski, 2003)

refiero al uso «normal» de gráficos por ordenador en películas narrativas y no a la estética gráfica de la televisión y los vídeos musicales que a menudo asocian deliberadamente diferentes códigos visuales).

Al principio, cuando los cineastas comenzaron a incorporar imágenes sintéticas en 3D, estas no tenían ningún efecto sobre cómo la gente apreciaba la síntesis. La primera película en introducir imágenes en 3D generadas por ordenador fue *Looker* (1980). A lo largo de la década de 1980, una serie de películas utilizaron imágenes generadas en ordenador, pero siempre como un elemento muy pequeño dentro de la narración de la película en general (*Tron*, estrenada en 1982, se puede comparar con *The Matrix*, ya que su universo se encuentra dentro de un equipo y fue creado a través de gráficos por ordenador, pero se trataba de una excepción). Por ejemplo, una de las películas de

Star Trek contenía una escena de un planeta que viene a la vida, que fue creado usando por primera vez el sistema de partículas. Pero se trataba de una sola escena que interactuaba con todas las otras escenas de la película.

En la década de 1990 la situación había empezado a cambiar. Con las películas pioneras como *The Abyss* (James Cameron, 1989), *Terminator 2* (James Cameron, 1991) y *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) los personajes generados por ordenador se convirtieron en los protagonistas de la narrativa cinematográfica. Esto significaba que iban a aparecer en decenas o incluso cientos de tomas a través de una película, y que la mayoría de estos personajes tendría que integrarse a tomas en entornos reales y con actores humanos capturados a través de la fotografía de acción real. Ejemplos de ello son el cyborg T-100 en *Terminator 2: Judgment Day*, o los dinosaurios de *Jurassic Park*. Estos personajes generados por ordenador se encuentran dentro del universo de acción en vivo. El mundo simulado se encuentra dentro del mundo de captura, y los dos tienen que coincidir perfectamente. Como he señalado en *The Language of New Media* sobre la discusión de la composición, alinear perfectamente los elementos que provienen de diferentes fuentes es uno de los retos fundamentales de la informática basada en el realismo.

A lo largo de la década de 1990 los artistas de efectos especiales y cineastas se han ocupado de este problema utilizando gran variedad de técnicas y métodos. Lo que Gauda reconoció antes que nadie es que la mejor forma de alinear los dos universos (el de acción real y los gráficos en computadora y 3D) era construir un universo único y nuevo. En lugar de tratar la realidad

muestreando la realidad es decir, como una sola técnica a ser usada con tantas otras técnicas algorítmicas de la síntesis de la imagen, Gaeda convirtió el muestreo en la base fundamental de su proceso. Este toma la realidad física aparte y luego la monta y acopla con los elementos de la representación virtual originada en computadora. El resultado es un nuevo tipo de imagen que tiene aspecto fotográfico-cinematográfico y que se estructura en una forma completamente diferente.

¿Cómo funciona el proceso? La geometría de la cabeza de un actor se captura con la ayuda de un escáner 3D. La actuación se registra con tres cámaras de alta resolución. Esto incluye todo lo que un actor hace y dice en una película y todas las expresiones faciales posibles. (Durante la producción del estudio la captura puede ser de más de 5 terabytes de datos cada día.) Luego se utilizan algoritmos especiales para alinear las imágenes mediante el seguimiento de una serie de puntos en la cara con el fin de fundir todas las imágenes en una sola. Esta nueva imagen es entonces asignada al modelo geométrico. La información contenida en la imagen se utiliza no solo como un mapa de textura, sino también como una especie de mapa de relieve para transformar localmente la geometría del modelo, en correspondencia con los movimientos faciales. El resultado final es una reconstrucción perfecta de la actuación, ahora disponible como un gráfico en 3D de datos.

Mientras escribía este artículo (Otoño 2003), el logro más impresionante en el modelado que se apoya en la física real fue la batalla de *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* (Peter Jackson, 2003) que involucró a decenas de miles de soldados virtuales, todos impulsados

por el *Massive Software*. Similar a los actores no-humanos en los juegos de ordenador, a cada soldado virtual le fue dada la capacidad de «ver» un conjunto de prioridades mientras era comandado por un programa que dirige las acciones basadas en los estímulos perceptivos y las prioridades.

El Método de Gaeda no utiliza la animación manual ni la simulación de la física real. Por el contrario, capta directamente la realidad, incluyendo el color, la textura y el movimiento. Secuencias cortas de las actuaciones del actor se codifican como animaciones por ordenador en 3D, las animaciones forman una biblioteca en la que los cineastas pueden dibujar la composición de una escena.

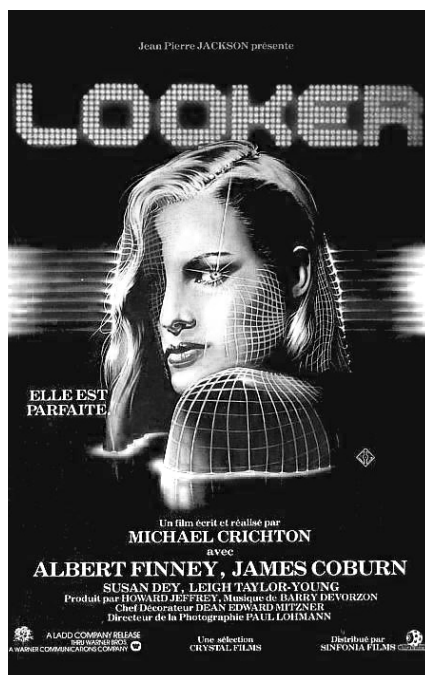
Imagen de la representación: la realidad re-ensamblada

Se trata de un método que combina lo mejor de ambos mundos: la realidad física como la captura la lente, y gráficos sintéticos en 3D generados por ordenador. Si bien es posible recrear la riqueza del

mundo visible a través de la pintura manual y la animación, también es posible a través de diversas técnicas de computación gráfica (mapeo de texturas, *bump mapping*, el modelado físico, etcétera). La desventaja de estas grabaciones es que carecen de la flexibilidad exigida por la cultura contemporánea de *remix*, aunque paulatinamente los mundos 3D generados por ordenador tienen la flexibilidad precisa que uno esperaría de los medios de comunicación en la era de la información. No es por tanto casual que la representación por ordenador en 3D fuese concebida en la misma década en que se hicieron visibles las transformaciones de las sociedades industriales avanzadas en sociedades de la información.

En un mundo 3D generado por ordenador todo es discreto: los objetos son definidos por los puntos descritos en términos de sus coordenadas XYZ; otras propiedades de los objetos como el color, la transparencia y la reflectividad se describen también en términos de números discretos. Para duplicar un objeto cien veces se requiere sólo unos clicks del ratón o escribiendo un comando corto en una línea de comandos. De manera similar, todas las demás propiedades de un mundo pueden ser cambiadas fácilmente. Así como una secuencia de genes contiene el código que se expande en un organismo complejo, una descripción compacta de un mundo en 3D pueden ser rápidamente transmitidos a través de la red.

A partir de la década de 1970 cuando James Blinn introdujo la asignación de texturas, poco a poco los científicos, informáticos, diseñadores y animadores fueron ampliando la gama de información que se puede grabar en el mundo real, y luego incorporar a un modelo de



Looker (Michael Crichton, 1980)

computadora. Hasta la década de 1990 esta información en su mayoría involucraba el aspecto de los objetos: color, textura, efectos de luz. Probablemente, el siguiente paso significativo fue el desarrollo de la captura de movimiento que durante la primera mitad de la década de 1990 fue rápidamente adoptado en las industrias del cine y del juego. Los mundos sintetizados se basaron no sólo en el muestreo de la vida real, sino también en las grabaciones de los movimientos de animales y humanos.

Sobre la base de todas estas técnicas, el método de Gaeda los lleva a una nueva etapa: la captura de casi todo lo que en la actualidad sea posible y volver a montar las muestras para crear una señal digital y por lo tanto completamente maleable. La representación híbrida en 2D/3D se adapta perfectamente a las tendencias más progresistas de la cultura contemporánea, que se basa en la idea de la creciente hibridación.

El nuevo híbrido

La nueva «estética de la información» (es decir, las nuevas características culturales de la sociedad de la información) tiene o tendrá una lógica muy diferente a la de la modernidad y su fuerte deseo de borrar lo viejo. Los artistas de vanguardia (en particular los futuristas) declaraban que los museos debían ser quemados, mientras se imponía la dramática destrucción de ciertos entornos sociales y espirituales en Rusia después de la revolución de 1917 y en otros países, después de convertirse en satélites soviéticos, después de 1945. Cultural e ideológicamente, los modernistas querían hacer «tabula rasa» del pasado. No fue sino hasta la década de 1960

que este movimiento empezó a resultar inadecuado, ya sea dado por el debilitamiento de la ideología en los países comunistas como por el inicio de una nueva sensibilidad postmoderna en Occidente.

En un famoso libro de Robert Venturi y otros, *Learning from Las Vegas*, publicado en 1972, se avisó sobre la primera manifestación sistemática de la nueva sensibilidad, a partir del desarrollo orgánico de las culturas vernaculares que implican un bricolage y la hibridez en lugar de la pureza, o por otro lado, el «estilo internacional» que empezaron a desarrollar los arquitectos de todo el mundo. Impulsados no tanto por el deseo de imitar las culturas vernaculares y más por la nueva disponibilidad de los anteriores artefactos culturales almacenados en medios magnéticos y digitales, en la cultura comercial de los años ochenta la pureza se ver reemplazada por la superposición de heterogeneidades estilísticas. Con el colapso de la Unión Soviética, el postmodernismo y la globalización predominaron así como la consiguiente y peligrosa imposición de un nuevo «estilo internacional» que suele sustituir ciertas especificidades culturales por la energía, la velocidad y la ligereza propias del mundo moderno.

Sin embargo, hoy en día también somos testigos de una lógica diferente: el deseo de combinar creativamente elementos viejos y nuevos. Es esta lógica la que impera en ciudades como Barcelona, en cuya arquitectura coexisten estilos de hace muchos siglos con los nuevos modos *cool* en espacios como bares, hoteles, museos, etcétera. Se reúnen así lo medieval y lo multinacional, Gaudí con Dolce & Gabana

y el tiempo Mediterráneo coincide con Internet. El resultado es la increíble sensación de energía que se siente con sólo caminar por la calle. Es esta energía híbrida la que caracteriza, a mi juicio, los fenómenos culturales más exitosos de la actualidad. La imagen híbrida 2D/3D de la matriz es una de tales híbridos. ...



Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993)

Al principio de este artículo evocaba la noción de desarrollo desigual, señalando que a menudo la estructura interna («infraestructura») cambia por completo antes de que la superficie («superestructura») se ponga al día. Como Gaeda señaló, mientras que su método puede ser usado para hacer todo tipo de imágenes, hasta ahora se utilizaban al servicio de un realismo tal y como se define en la esencia del cine, es decir, todo lo que el espectador ve según las leyes de la física. Sus imágenes siguen atadas a la tradición realista de la apariencia, por más que en su interior se estructuren de una forma completamente nueva. Mientras que las imágenes de las películas de efectos especiales de Hollywood continúen las restricciones del realismo y obedezcan las leyes de la física seguirán siendo las mismas de antes.

Notas

1 - Versión editada y procesada por Joel del Río. Traducción: Joe Raymond

¿ES EL 3D LA TABLA DE SALVACIÓN PARA LA INDUSTRIA DEL CINE?

por Jerónimo León Rivera Betancur¹

El cine está en crisis, es verdad, pero esta frase ha sido pronunciada tantas veces en la historia, que ya no tiene el mismo efecto. Desde el origen de este arte, en 1895, pocos creían en su futuro y hasta Antoine Lumière, el padre de sus creadores, declaraba que «esta es una curiosidad científica que no tendrá futuro». 115 años después sabemos cuan equivocado estaba.

Desde sus inicios, el cine ha estado directamente emparentado con los efectos especiales, en primera instancia debido al hecho de que el cine mismo es un efecto óptico especial. De igual manera, casi desde el inicio del cine surgieron algunos maestros pioneros de géneros como la ciencia ficción, el terror o el cine fantástico que, como Georges Méliès o los integrantes de la Escuela de Brighton, añadieron al cine un ingrediente desconocido por otras artes: la posibilidad de utilizar una mágica ilusión para hacer que el público sueñe e imagine mundos desconocidos.

La utilización o no de efectos especiales visuales y sonoros ha hecho la diferencia entre las dos grandes corrientes del cine: el romanticismo

y su carga onírica, y el realismo y su cercanía con el género documental. Géneros como la ciencia ficción han basado su éxito en la utilización de la tecnología como apoyo para lograr la verosimilitud de las historias o simplemente deslumbrar a los espectadores con el virtuosismo de los efectos. Es curioso que precisamente este género que ha abandonado la utilización de toda clase de invenciones tecnológicas, llegando inclusive a desarrollar tecnología o a vaticinarla con varias décadas de anticipación, se haya posicionado como el mayor detractor de la tecnología desde el discurso que agencia y que reivindica el humanismo y la ecología, entre otros temas.

Cuando llega la televisión, en la década de 1930, muchos vaticinaron que la gran pantalla sería desplazada por la chica y que nadie querría ir al cine teniendo la posibilidad de ver «el cine en su casa». La gran distancia de calidad técnica entre ambos formatos no ha permitido la muerte del celuloide y la televisión encontró su propio nicho en el hogar sin molestar el trono de su majestad el cine.

Hoy se sigue intentando, aun sin

el éxito esperado, que las salas se cierren y las casas se conviertan en sofisticados teatros. Es muy difícil vaticinar si innovaciones audiovisuales como el LED, las pantallas 3D, los sonidos envolventes o la televisión digital terminarán por alcanzar su antiguo cometido.

En la década de 1980 el betamax y el VHS volvieron a amenazar la supremacía del cine al permitirle al espectador la manipulación de la imagen y el control sobre los tiempos de emisión. Después fueron la televisión por cable, el Internet y otros hitos tecnológicos los que sentenciaron la muerte del cine; pero este eterno moribundo es más fuerte de lo que parece.

En los últimos años ha disminuido el número de espectadores en las salas de todo el mundo y fenómenos como la piratería han llegado realmente a afectar la venta de boletas. La industria ha buscado métodos sencillos para traer al esquivo público de regreso, como la creación de historias fáciles de entender y complacientes, el reencauce de películas de otras décadas, la adaptación de *best sellers* de la literatura y la recreación en el cine

de personajes provenientes de las series de televisión y los *comics*, pero estas tácticas no han sido suficientes.

Para poner sólo un ejemplo, entre las cien películas más taquilleras de la última década en el mundo (el 76% de las más taquilleras de la historia), tenemos: 11 *remakes* de películas (como *Ocean Eleven*, *Alice in Wonderland* y *King Kong*), 8 adaptaciones de programas de televisión (como *Simpsons Movie*, *Transformers* y *Alvin y las ardillas*), 7 adaptaciones de *comics* (como *Spiderman*, *Batman* y *X-Men*), 18 basadas en *best sellers* (como *Harry Potter*, *Narnia* y *Twilight*) y 44 secuelas de películas anteriores (como *Star Wars*, *Terminator* y *Shrek*). Cabe anotar que de las 10 primeras, 7 son secuelas de películas anteriores.

Hollywood

Durante muchos años la palabra Hollywood ha sido sinónimo de entretenimiento en todo el mundo y no pocos países han intentado emular su éxito por medio de la repetición de sus fórmulas narrativas y el despliegue técnico del que los grandes estudios siempre hacen alarde. Además de las películas norteamericanas que tienen su marca registrada, hoy es posible ver «cine de Hollywood» en muchos países en películas fáciles para el público, con finales felices y efectos deslumbrantes; no es gratuito que a dos de las industrias cinematográficas más importantes en el mundo se les llame Bollywood (India, con mayor cantidad de películas que Hollywood) y Nollywood (Nigeria). De acuerdo con el documental *Good Copy, Bad Copy* que habla sobre la cultura y los derechos de autor, en Estados Unidos se producen 611 películas en promedio por año, en India 900 y en Nigeria 1200.



¿Y dónde están las historias?

Es un hecho que Hollywood (alguna vez llamada la fábrica de sueños) está en crisis y lo está por muchos motivos: la falta de público, la competencia desleal, la piratería y, no menos importante, la falta de historias.

En 2007 Hollywood experimentó una huelga de guionistas que amenazaba con paralizar la industria si no se reivindicaba el papel del escritor, tal vez el eslabón más frágil de la cadena productiva cinematográfica. El paro de los teclados podría haber producido una gran crisis para la industria que no habría tenido como atraer el público si no contaba con los «pensadores» de las historias; pero como si la película *The Player* (Robert Altman, 1992) fuera profética, los productores prescindieron de los servicios de algunos genios para acudir a los artesanos, que cada vez son más comunes en el cine.

En *The Player* se habla del desprecio de la industria por los escri-

tores, que son representados como seres bohemios, apasionados y un poco locos, cuya vida contrasta con el *glamour*, derroche y soberbia de actores y productores. En un pasaje de la película, el nuevo productor llega inclusive a insinuar la desaparición de los guionistas argumentando que basta con leer el periódico para encontrar las historias que se contarán.

Durante mucho tiempo, las mejores y las peores películas han sido producidas en Estados Unidos y algunas de las historias de Hollywood han sido memorables; pero en los últimos años la industria se ha enfocado mucho más en el *merchandising*, la promoción de los actores y la experimentación técnica, dejando las buenas historias al cine de autor que atrae también a un sector del público. La solución perfecta para la industria ha sido el reclutamiento de los mejores directores de cine independiente, videoclips y comerciales para amoldarlos a su estilo y presentar «una nueva cara» de la industria.

La piratería, mientras tanto, sigue creciendo y es cada vez más incontrollable. Hoy es casi ridículo pensar en el gran escándalo del juicio en 2001 contra la empresa Napster (primer sitio que ofreció descarga de música y videos) que lo llevó a su cierre, ante el incremento de sitios que permiten todo tipo de descarga sin ningún control aparente.

Esta situación se agrava ahora con el gran problema que sufre la industria para atacar la piratería que ya no es un asunto de grandes criminales, si no de casi cualquier persona que tenga acceso a Internet y una buena velocidad de banda ancha. Ante la cantidad de descargas de películas que, legal e ilegalmente, se realizan todos los días; la industria pierde entradas a

las salas y ha debido rediseñar desde hace algunos años el ritual del cine para explorar nuevos nichos de mercado como la comida.

En Colombia, por ejemplo, hay actualmente 123.000 sillas, distribuidas en menos de 600 salas de 43 municipios (aunque Barranquilla, Bogotá, Cali y Medellín concentran el 70%). Una generación atrás, en 1978, el país contaba con 400.000 sillas en 715 salas. Era un país mucho más pequeño, con sólo 23 millones de habitantes, y no solamente tenía casi el cuádruple de sillas, sino que había teatros activos en 802 municipios.

Por otro lado, ha disminuido la asistencia a las salas: en el año 2008, la última cifra disponible, en Colombia se vendió la misma cantidad de boletas que en 1995, es decir 21 millones de entradas. En trece años, la población del país creció en seis millones de habitantes, pero el número de personas que asistió a cine permaneció congelado. Esta situación es dramática, pero no es una preocupación única de Colombia, pues ha llegado a afectar inclusive al corazón de la industria: Estados Unidos.

Como he sugerido en mi libro *Cine: recetas y símbolos*, el negocio del cine hoy es la comida y no hay que ser demasiado suspicaz para entender que no hay otra razón para que cada vez vaya menos gente a cine y se abran mayor cantidad de salas. La caída de la taquilla (que se presenta en la mayoría de los países) ha llevado a que la mayoría de los exhibidores bajen el precio de la entrada para que mayor cantidad de personas puedan asistir, pero aun no es rentable, por lo que acuden a la ampliación de la oferta de alimentos. En Colombia un combo doble en una sala cuesta en promedio unos 16.000\$ (8 dólares) y es seguro que la ganancia por

cada combo es más del 200%.

Tabla de salvación en 3D

Ante este panorama, la industria se inventó el 3D. Lo gracioso del asunto es que la gran novedad es algo bastante viejo que se ha perfeccionado en los últimos años con un desarrollo impresionante. La posibilidad de ver películas con volumen es un efecto deslumbrante que, como tal, llega a cansar. El ojo se acostumbra al truco y se resiente al tener que mantener durante tiempos prolongados la mirada puesta al mismo tiempo en dos señales, pues no podemos olvidar que el 3D es una técnica que aprovecha nuestro sentido de la visión para proyectar dos películas superpuestas que al unirse dan la ilusión de profundidad, debido a la información distinta que recibe cada ojo.

Pero como se ha dicho, el invento no es nada nuevo. Prácticamente desde los inicios del siglo XX, se empezó innovando con la técnica del stereoscopic 3D Films, patentada en 1890 (cinco años antes de la invención oficial del cine) por William Friese Greene, consistente en la proyección a dos pantallas; y la

primera película en blanco y negro proyectada mediante esta técnica fue *The Power of Love* en 1922. La técnica del 3D tuvo periodos especialmente prolíficos como los inicios de las décadas del 50 y del 80. Los altos costos de realización y exhibición y los problemas de visualización llevaron a un declive de la técnica que se ha rescatado en los últimos dos años con un éxito tan creciente que ya se preparan una buena cantidad de películas que usarán esta plataforma de lanzamiento.

El efecto de la tercera dimensión da un ingrediente llamativo a las películas y hay que reconocer que ver una cinta como *Avatar* (2010) es un deleite para los sentidos por lo cuidadoso de su técnica y la espectacularidad que la imagen adquiere, aunque no podemos confundir la técnica con la narrativa. *Avatar*, por ejemplo, tiene un mensaje ecológico y una historia en apariencia novedosa; pero que analizando con calma se parece demasiado a películas como *Pocahontas* y, sobre todo, *Bailando con lobos*.

El éxito del que venía precedida la película, el voz a voz y la gran

Hollywood durante una proyección cinematográfica en 1953



campaña de medios, hizo que todos, fanáticos y curiosos, acudieramos en masa a las salas para presenciar la película más costosa de la historia y que a la postre resultó ser la más taquillera (el señor Cameron es el nuevo rey Midas, las dos películas más taquilleras de la historia, *Titanic* y *Avatar*, son suyas).

Algunos de los más importantes estudios de Hollywood han anunciado que entre 2010 y 2012 estrenarán un filme en tres dimensiones cada seis semanas. En Colombia, entre 2009 y 2011 las entradas a las películas en 3D, en promedio, han representado el 55 por ciento del total de la asistencia a cine, en detrimento de otras películas que se han visto afectadas por esta competencia.

El 3D ha sido la punta de la lanza para combatir la piratería y la descarga ilegal de películas, pero esta tampoco será una solución definitiva.

El 2010 para el cine es como un 25 de diciembre después de la nochebuena y el efecto de 3D es el nuevo juguete que se usa hasta el cansancio. ¿Será que el encantamiento con el efecto durará lo suficiente como para salvar a la industria de pérdidas cada vez más millonarias?

El éxito inusitado de *Avatar* (que en su momento llegó a generar el 82% del total de los ingresos en las salas de cine del mundo con su versión 3D) fue una gran ilusión que generó toda clase de expectativas a quienes controlan el negocio del cine. Esto se suma, entre otras cosas, al gran *debut* bursátil de la firma RealD en diciembre de 2009, que en una sola jornada, revalorizó sus títulos un 25%, pero que se ha mantenido estable desde entonces, lo que ha llevado a pensar que esto de las tres dimensiones es una ilusión. En Estados Unidos aun se es-



James Cameron en el set de rodaje de *Avatar* (2010)

pera un incremento del 40% en las proyecciones de películas en 3D entre 2011 y 2012, sin embargo, hay cautela. Como dice Steve Pond en *The Wrap*, «el 3D puede ser el punto más radiante en el negocio del cine, pero en este momento no es lo suficientemente brillante...Es la realidad, no una metáfora».

En términos generales, las películas en 3D representan el 22% de las ventas de billetes en 2010 en Estados Unidos, el doble que en 2009. Sin embargo, y paradójicamente, el 3D ha contribuido también a bajar el número de asistentes a las salas de cine, debido a que ha encarecido el costo de las boletas.

¿Qué nos espera?

Saliendo de la parafernalia técnica, la prueba de fuego para una de estas películas es la visualización en una sala tradicional. El cine se está haciendo para el efecto y no al revés, como debe ser. Los efectos especiales deben estar al servicio de la historia, para generar impacto dra-

mático, pues de lo contrario el cine volverá a su origen de carnaval y sólo asistiremos para asombrarnos con los trucos visuales que la pantalla nos presente. Plantear esta posición puede parecer idealista, como lo recalca Vicente Arismendy en su columna del diario *El País* de Cali: «Creo que se equivoca mi amigo Jerónimo Rivera, cuando decide confiar en que la industria cinematográfica un día va a entender que a todos lo que en verdad nos gusta es que nos cuenten historias y por eso va a dejar de lado el despliegue tecnológico. Eso sencillamente no va a ocurrir y la prueba está en que ya se consiguen televisores en 3D, destinatarios naturales de esas películas con las que los grandes estudios, con sus chequeras gordas, quieren atraer espectadores a las salas.»

Es posible que los grandes empresarios no estén interesados en asumir riesgos, pero continuar presentando el 3D como una gran innovación, constituye en sí mismo un gran riesgo y es que la capacidad

de asombro tiene un límite y, en nuestros tiempos, esta es bastante limitada.

El uso y abuso de los efectos especiales en el cine es frecuente y hoy la mayor parte de las películas premiadas en Hollywood tienen a la tecnología como uno de sus pilares fundamentales. Esto no estaría mal si las historias mantuvieran su importancia, pero lastimosamente no es así. Cada vez vemos más películas hechas para los efectos que efectos hechos para las películas y más actores al servicio de la cámara que a la inversa, como debería ser.

La técnica del 3D, como todas las técnicas, es una gran herramienta con un potencial importante que puede ayudar a simplificar procesos y a mejorar la calidad de los productos audiovisuales, siempre y cuando no asuma papeles protagónicos que opaquen la razón de ser del cine. Entre las posibilidades aparecen algunas importantes, como las mencionadas por Lara Martínez (2006) cuando comenta que «Incluso ha



Diseño de personajes virtuales, *Avatar*

nacido una nueva disciplina llamada previsualización que consiste en una especie de *story-board* animado, que recrea el aspecto que tendría una película terminada, antes de haber rodado un solo plano». En este caso concreto, los *software* de edición en 3D podrán hacer un aporte inigualable a la popularización de la realización audiovisual de alta calidad e, inclusive, a los procesos pedagógicos de enseñanza del audiovisual.

Hoy el público está feliz con los efectos pero mañana pedirá más y el 3D no será suficiente para deslumbrarlo. Ese día la industria tal vez entenderá que a todos nos gusta que nos cuenten historias y que lo hagan de la mejor manera. Tal vez ese día el cine recuperará la magia, que no está en los efectos digitales si no en las historias que hacen al mundo más pequeño y nos ayudan a entender mejor nuestra propia vida.

Notas

1 - Jefe del Área de Comunicación Audiovisual y Editor de la revista *Palabra Clave* de la Universidad de La Sabana. Director de la Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales. Comunicador Social de la Universidad de Antioquia (Colombia), Especialista en Dirección Escénica de la EICTV (Cuba) y Magister en Educación de la Universidad Javeriana (Colombia). Autor de los libros *La imagen una mirada por construir*, *Narrativas audiovisuales: personajes, acciones y escenarios* y *Cine: recetas y símbolos. Guía para entender el cine sin dejar de disfrutarlo* así como de artículos en revistas académicas de Estados Unidos, El Salvador, México, Colombia, Argentina, España y Brasil. Escribe constantemente sobre cine y cultura en www.jeronimorivera.com

Bibliografía general

Arismendi, Vicente, «El cine en 3D», en: *El País* de Cali, Colombia, julio 6 de 2010.

Carballo, A., «El cine del futuro. Multimedia y Documentación Informativa: Tendencias actuales. Cuadernos de documentación multimedia.

Fundación Proimágenes en Movimiento. Estadísticas de la industria del cine nacional. Recuperado en www.pantallacolombia.com, 2 de agosto de 2010

Martínez, Lara, «Implicaciones futuras de la creación 3D», en: *Comunicación local: da pesquisa á produción: actas do Congreso Internacional Lusocom*, Santiago de Compostela, 2010

Paz Gago, J, «El cine ha muerto. ¡Viva la realidad... virtual!» en: *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, España, 2004

Pozzi, S, «¿Es el 3D una ilusión en la taquilla?» en: *El País* de Madrid, 29 de julio de 2010.

Scheeden, J., «The History of 3D Movie Tech. From the Earliest Stereoscopic Projectors to the Digital IMAX used in *Avatar*.» en: *IGN Entertainment Games Homepage*, Estados Unidos, 2010



UNA TENDENCIA NARRATIVA EN EL CINE CONTEMPORÁNEO: EL MODO INDIE

por **Andrea Echeverri Jaramillo**¹

Una película realizada fuera de la gran industria se considera, *a priori*, «independiente». El epíteto no tiene que ver con su contenido, el modo narrativo utilizado, su tendencia estética o ideológica o el país de origen sino con su tipo de producción industrial.

El término «indie»², en cambio, se usa para un tipo particular de películas, en general norteamericanas, que tienen unos elementos argumentales, narrativos y estéticos particulares. Más que un género, dan vida a un estilo narrativo singular y reconocible, que logra diferenciarse de la delimitación del cine independiente que hace Tzioumakis (2006), del cine modular de Cameron (2008), de los modos narrativos descritos por Bordwell (1996), amén de otras teorías y clasificaciones.

Los modos narrativos

Una película es, ante todo, una narración. Entre las teorías narratológicas más interesantes en el ámbito cinematográfico se encuentra la de David Bordwell, quien en *La narración en el cine de ficción* (1996), además de ocuparse de to-

dos los aspectos del relato fílmico, genera una matriz de cuatro modos narrativos en los que se inscriben la mayoría de las cintas. Los principales provienen de los cines realizados en Hollywood y en Europa, que funcionan como patrones opuestos: el «clásico» o hegemónico versus el de «arte» y «ensayo». En menor medida, se utilizan el modo «histórico—materialista» y el «paramétrico».

El modo clásico se caracteriza por ser de fácil comprensión, si bien la cantidad de suspenso aumenta según el género (de la comedia al terror). Se trata de una narración aristotélica, que oculta la enunciación en la medida de lo posible, priorizando la historia, cuya línea argumental principal se complementa casi siempre con otra romántica. Los personajes están bien caracterizados, tienen objetivos claros que deben cumplir en un plazo definido, y la acción se basa en una cadena de causas y efectos, con una resolución que suele ser feliz o con justicia poética, destinada ideológicamente a mantener el *statu quo*. Los ejemplos van de *El nacimiento de una nación* (D.W. Griffith, 1915) a la saga de *Piratas del Caribe* (Gore

Verbinski, 2003, 2006, 2007 y 2011). La narración de arte y ensayo tiene su origen en el neorrealismo italiano y la nueva ola francesa. Las historias, como sus personajes, se caracterizan por la ambigüedad: las cosas parecen suceder por casualidad y los personajes, contradictorios y conflictuados, no tienen objetivos claros. Abundan los tiempos muertos, que permiten al espectador reflexionar y dialogar con la película, que evita los juicios de valor y profundiza en la psicología humana. El director es un *auteur*, que se permite gran libertad expresiva, lo que genera que el espectador sea consciente de la realización. Del cine de Bergman, Antonioni o Rohmer se ha pasado a cintas como *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2000).

El modo histórico-materialista fue creado por los formalistas rusos, con la intención de la transmisión ideológica. Su herramienta fundamental era la retórica, basada en el montaje: la suma de dos planos contiguos genera un tercer significado mucho más potente. La edición, pues, es notoria, tanto como ciertas

composiciones plásticas, posiciones y movimientos de cámara. Este modo se ha ido desplazando del cine de ficción al documental, y ha influido en la publicidad audiovisual y en el videoclip. De *El acorazado Potemkin* (*Bronenosests Potyomkin*, Sergei Eisenstein, 1925), el modo ha derivado en filmes como *Surplus* (*Surplus: Terrorized of Being Consumers*, Erik Gandini & Johan Söderberg, 2003).

Por último, en el modo paramétrico —el más escaso— los aspectos narrativos están en función de la estética, al contrario de lo que sucede en los anteriores. Las composiciones visuales y sonoras prevalecen sobre las necesidades argumentales, pues busca más el éxtasis de los sentidos que la comprensión intelectual. Ha influido notablemente en el videoarte y en el videoclip. Entre los directores que lo han desarrollado están Ozu y Bresson; y en el cine contemporáneo podemos citar a Peter Greenaway o Wong Kar-wai.

El cine contemporáneo

Buena parte del cine contemporáneo se mantiene dentro del modo canónico modernizado. Sobresalen talentos como Tim Burton o los hermanos Wachowski, que se permiten experimentar formal o narrativamente sin salirse de este modo narrativo. También hay una serie de directores cuyas búsquedas los acercan a los demás modos de narración: Sam Mendes o Spike Jonze se inscriben dentro del modo de arte y ensayo; Michael Moore es representante de la narración histórico-materialista; David Lynch y Jim Jarmusch se sitúan en el paramétrico.

Bordwell considera que el cine «independiente» no es muy diferente del comercial —es decir, el modo clásico de narración—, si bien en este las continuas aberraciones es-

tilísticas aparecen como desviaciones de sus normas (Bordwell, 2004) lo que aumenta la autoconciencia³ pero, según él, no genera otros cambios relevantes en cuanto a las consideraciones narratológicas.

No obstante, una mirada rigurosa a la producción *indie* puede demostrar que hay ciertas películas que no siempre encajan con los modos narrativos expuestos anteriormente. Además de cambios en los rasgos estilísticos hay diferencias en el manejo de la información, en los aspectos comunicativos,⁴ en las elecciones temáticas y en las tendencias estéticas.



Stranger than Fiction (Marc Forster, 2006)

Un modo narrativo contemporáneo: el modo *indie*

Desde las vanguardias de los años veinte a *Dogma 95*, los movimientos cinematográficos surgen como una alternativa basada en el rechazo a las normas del cine canónico. Sin llegar a ser parte de los «renegados» —Cassavettes, Jarmann, Hartley—, que se oponían a cualquier consideración comercial, ciertos directores desde fines de

los años ochenta buscan un espacio cinematográfico que les permita la innovación formal, la experimentación narrativa y la exploración temática fuera de los estudios o con autonomía total. Se trata de cineastas como los hermanos Coen, Spike Lee, Steven Soderbergh, Gus Van Sant, Quentin Tarantino, Robert Rodríguez o Kevin Smith, y Guy Ritchie o Michael Winterbottom al otro lado del Atlántico. A ellos se han unido Jonathan Dayton y Valerie Faris, Troy Duffy, Richard Kelly, Goran Dukic y Sean Ellis; Mathieu Kassovitz, Tom Tykwer, Jan Kounen, e incluso Alejandro González Iñárritu o Fernando Meirelles. Son ellos los fundadores del modo *indie*.

Como los modos restantes, la narración *indie* toma forma en contraposición al modo hegemónico. Rompe la mayoría de sus reglas: la cohesión espacio-temporal, la focalización omnisciente, la invisibilidad del discurso narrativo, la alta comprensibilidad de la historia, la presentación de personajes unívocos, la justicia poética, la sanción moral que busca mantener el *statu quo* y la estética realista. Sin embargo, de él conserva la motivación causa-efecto, el plazo temporal del objetivo y la supremacía de las acciones en la construcción del relato, como se puede observar en *Dogma* (Kevin Smith, 1999).

A la vez, busca en los otros modos narrativos elementos que lo enriquezcan: sus personajes ambiguos y conflictuados recuerdan a la narración de arte y ensayo, de donde provienen también la ausencia de juicios de valor, el uso de tiempos muertos y las situaciones episódicas y casuales, así como el papel imperante del director en tanto *auteur* y la intertextualidad, como se ve en cintas como *Grindhouse* (Tarantino y Rodríguez, 2007). Del modo histórico-materialista toma



Babel (Alejandro González Iñárritu, 2006)

la construcción retórica del discurso, que le permite ser alegórico, y el protagonismo del montaje como generador de significados, lo que es notorio en *Natural Born Killers* (Oliver Stone, 1994). Por último, de la narración paramétrica mantienen la redundancia en el aspecto plástico de las películas y la complejidad formal que no necesariamente está en función del argumento o de la narración, como se aprecia en *Kalibre 35* (Raúl García, 1999).

Mezclando estas características de diferentes maneras, consigue su particularidad, que deviene en un nuevo conjunto de normas paradigmáticas que este tipo de filmes suele respetar. Su principal marca, que lo aleja de los modos anteriores, es la fragmentación, que se encuentra tanto en los ámbitos espaciales y temporales como en los demás aspectos narrativos y en el estilo. En

esto se acerca a la idea de «modularidad» de Cameron (2008), donde las estructuras complejas y fraccionadas —con una estética de base de datos— se erigen como un componente tan relevante como el argumento mismo, y donde el aspecto temporal cobra relevancia tanto formal como temáticamente. Sin embargo, esta caracterización⁵ también se ha aplicado en el análisis de muchas películas de arte y ensayo e incluso hegemónicas hace unas cuantas décadas atrás, así que si bien es una particularidad habitual en el cine *indie*, se hacen necesarios otros elementos para su singularización.

Como por ejemplo, el argumento está basado en la acción, muchas veces trepidante, que se desarrolla de manera intermitente gracias al azar, quebrándose la cadena causal y dejando tanto a los personajes como al público desconcertados. Surgen

entonces tiempos muertos, debidos a la desidia de los protagonistas o a situaciones cotidianas. Esto se puede ver en *Oldboy* (Chan-wook Park, 2003) o *Memento* (Christopher Nolan, 2000).

Las tramas suelen involucrar violencia, física o psicológica, muchas veces injustificada. El contexto tiende a ser urbano y contemporáneo. La ciudad se muestra dura y opresiva en ocasiones, casi apocalíptica, con una gran relevancia dentro de la trama —como en *Sin City* (Robert Rodríguez, 2005) o *Ciudad de Dios* (Fernando Meirelles, 2002) —, y en otras solo en el espacio natural de los personajes e historias narrados en este tipo de películas —*RocknRolla* o *21 gramos*. También son comunes los *road movies*, que permiten mostrar la complejidad de la vida contemporánea y las diferencias sociales, mientras los personajes

se confrontan a sí mismos. Dentro de esta línea se sitúan filmes como *Little Miss Sunshine* (Dayton y Faris, 2005) o *Knockin' on Heaven's Door* (Thomas Jahn, 1997).

Los personajes protagónicos suelen ser complejos, incluso contradictorios, estar al margen de la ley, ser inadaptados sociales o al menos tener grandes conflictos en su aceptación de la realidad. Paradigmáticos en ese sentido son la Beatrix Kiddo como «The Bride» en *Kill Bill* (Tarantino, 2003-2004); Ben Willis, de *Cashback* (Sean Ellis, 2006), o Zia, de *Wristcutters: A Love Story* (Goran Dukic, 2006).

Aspectos narrativos del modo indie

Las películas que se inscriben en el modo *indie* ofrecen excesiva información al espectador, difícil de encajar, al menos al comienzo del filme, mientras se dejan importantes vacíos informativos, resaltados y difusos, como sucede en *Amores perros* (González Iñárritu, 2000). Es usual que el relato comience *in media res*, y solo más adelante se expliquen los antecedentes. La focalización suele ser múltiple o variable, en coherencia con el estilo fragmentado de la narración. Ejemplo emblemático es *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994).

El relato es de difícil comprensión al comienzo, pero el espectador logrará armar el rompecabezas antes de que termine el filme, si bien quedan cabos sin atar, como en *Babel* (González Iñárritu, 2006). A veces, hay historias paralelas que se dilatan unas a otras y al final confluyen, como en *Sin City*, aunque lo habitual es que la dilación se consiga mediante tiempos muertos en los que se acompaña la cotidianidad de los personajes, evidente en *Cashback* o en las conversaciones fútiles —aunque formidables— de *Reservoir Dogs* (Tarantino, 1991).

La redundancia argumental es más baja que la estilística: a determinados personajes o situaciones tipo las acompaña una manera precisa de encuadrar, angular o mover la cámara, como en *Kiss Kiss Bang Bang* (Shane Black, 2005). A menudo, la información resulta engañosa o puede ser puesta en duda, como pasa en *Living in Oblivion* (Tom DiCillo, 1995).

Pero quizá lo más característico de este modo es la notoriedad del discurso, tanto en los aspectos narrativos como estéticos, algo claro en *American Splendor* (Pulcini y Berman, 2004) o *Stranger Than Fiction* (Marc Forster, 2006). Los directores, además, crean «marcas de fábrica»: Spike Lee pone a los personajes a hablar directamente a la cámara y logra que parezca que flotan; Guy Ritchie recurre a una fotografía de alta velocidad en secuencias de acción y numerosas subtramas que se cruzan e intervienen en los mutuos desarrollos; Robert Rodríguez incluye sombreros de vaquero y

cervezas de la marca imaginaria «Chango».

Otra característica es la segmentación espacial, en la que en ocasiones los espacios no son reconocibles o no es clara la relación de sus partes —el apartamento en *Shallow Grave* (Danny Boyle, 1994), por ejemplo, tiene fisuras compositivas interesantes—, e incluso pueden estar totalmente ocultos para el espectador (como la joyería de *Reservoir Dogs*). La movilidad de la cámara es una constante, se emplean posiciones de cámaras singulares, subjetivas imposibles, como la que Tarantino suele hacer desde el baúl de un carro. La cámara es una presencia notoria para el espectador, convirtiéndose en ocasiones en protagonista de la narración, como en *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002).

La tendencia estética es recargada, tiende hacia el formalismo. El estilo va de la mano de la narración, aunque en ocasiones la supera o se disgrega de ella, como en *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996). Estas cin-

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994)



tas suelen situarse a mitad de camino entre el cine-espectáculo y el crítico-expresivo (Pezzella, 2004).

El punto medio que consiguen las películas *indies* implica que el director mantiene su creatividad sin doblegarse ante los requerimientos de productores externos en cuanto al contenido o la forma, pero su pretensión sigue siendo entretener al público y, gracias a ello, conseguir el éxito tanto económico como de la crítica. En este punto, es imposible dejar de nombrar a *Pulp Fiction*, ganadora, en Cannes

y en los Óscar, entre otros, o a cintas como *Amores perros* y *Ciudad de Dios*, también multipremiadas y con buenos recaudos de taquilla.

Conclusiones

En el cine contemporáneo es indudable la presencia del modo narrativo *indie*, que cuenta con un público específico interesado en la imagen y en la tecnología. Su tendencia a la fragmentación argumental, narrativa y estilística, su estética formalista y notoria, y su temática ágil y contemporánea es

lo que le ha permitido al cine *indie* situarse en su posición privilegiada a medio camino entre el cine comercial y el artístico. Como sucedió con las demás formas narrativas en su momento de esplendor, ejerce gran influencia en el resto de los modos de narrar. En ese sentido, si no todas, buena parte de las características de las que hablan Bordwell (2004, 2006), Pâquet (2002) o Cameron (2008) como pertenecientes al cine actual tienen su fuente y su parangón en las películas *indies*.

Notas

1 - Escritora, docente e investigadora colombiana.

2 - Apócope de *independent*, el término fue usado originalmente para catalogar la escena musical alternativa norteamericana en los ochenta, caracterizada por la autoproducción. Mantenía además una coherencia —sonido pesado, guitarras distorsionadas, letras complejas, etc.— que la erigió en un estilo muy apreciado, «de culto». Más adelante, el término se extendió al ámbito cinematográfico.

3 - La *autoconciencia* se refiere a la relación más o menos explícita entre el relato y el espectador. Entre más marcas de enunciación (que delaten el discurso) haya en un filme, más autoconsciente será, y a la vez, entre más baja sea la autoconciencia, menos sentirá el espectador la presencia de un donante del relato y más se imbuirá en la historia. Bordwell, 1996, p. 58

4 - La *comunicabilidad* se mide según la disposición del relato a compartir la información del argumento. Se considera, pues que una película es más comunicativa en tanto más comprensible resulta al espectador; no obstante, todas las películas mantienen una baja comunicabilidad en ciertos momentos para generar suspenso o sorpresa. NCF, p. 59

5 - Cercana también a la de los *film-puzzle* propuesta por Warren Buckland (2009), basada en la complejidad de las tramas.

Bibliografía general

1 - Aumont, J., y Marie, M, *Análisis del film*, Barcelona, Paidós, 1990

2 - *Diccionario teórico y crítico del cine*, La Marca, Buenos Aires, 2006

3 - Bordwell, D., *La narración en el cine de ficción*, Paidós, Barcelona, 1996

4 - «Una mirada veloz: el estilo visual en el Hollywood de hoy», en, *Letras libres*, N° 61, Editorial Vuelta, México D.F, 2004, pp.16-22

5 - *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley, 2006

6 - Bordwell, D., y Thomson, K, *Film Art. An Introduction*, McGraw-Hill, Nueva York, 2008

7 - Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. *El cine clásico de Hollywood*. Paidós, Barcelona, 1996

8 - Burch, N, *Praxis del cine*. Fundamentos, Madrid, 1998

9 - *El tragaluz del infinito*, Cátedra, 1999

10 - Cameron, A., *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2008

11 - Casetti, Francesco, *Teorías del cine*, Cátedra, Madrid, 2005

12 - Casetti, Francesco, y Di Chio, Federico, *Cómo analizar un film*. Paidós, Barcelona, 1991

13 - Echeverri Jaramillo, A., «La producción de sentido en el cine», en, *Niño, D. (ed.) Ensayos semióticos*, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, pp. 413-457.

14 - Gaudreault, A., y Jost, F. *El relato cinematográfico*, Paidós, Barcelona, 1995

15 - Konigsberg, Ira, *Diccionario técnico Akal de cine*, Akal, Madrid, 1997-2004

16 - Metz, C, *Ensayos sobre la significación en el cine* (dos volúmenes), Paidós, Barcelona, 2002

17 - Paquet, André, «Cine y urbanidad o el caballo de Troya de Hollywood», en, *Revista Ocampo*, N° 8.0020, 2004, Disponible en, www.cinelatinoamericano.cult.cu, descargado en marzo 2011.

18 - Pezella, M., *Estética del cine*, Machado Libros, Madrid, 2004

19 - Tzioumakis, Y., *American Independent Cinema. An Introduction*, Edinburgh University Press, Edimburgo, 2006



NARRATIVAS COMPLEJAS PARA LA TV DIGITAL: DE LA NARRATIVA FILMOGRÁFICA A LA NARRATIVA TRANSMEDIA (I)

por *Vicente Gosciola*¹

Hoy en día la televisión se enfrenta a un dilema: o sigue siendo como es y ya no será el medio hegemónico de comunicación, o se asocia a las plataformas de comunicación y entra en un proceso de cambios sin precedentes. Hay un número considerable de proposiciones en la narrativa de la televisión digital interactiva (TVdi). Para entender mejor este hecho, es interesante observar y reflexionar sobre cómo ocurrió la evolución de la televisión y de otras formas de expresión audiovisuales, especialmente el cine. Examinando muchas de las experiencias narrativas y del guión cinematográfico precedentes, aunque no tengan soluciones directamente dirigidas a los retos actuales, se encuentran vías fructíferas para la reflexión sobre las nuevas ideas y la proyección de innovadoras estructuras narrativas interactivas. Investigar la trayectoria histórica en las distintas plataformas audiovisuales —cine, televisión, vídeo interactivo, video instalación, *web video*— puede sugerir algunas soluciones creativas a la crisis de la televisión digital interactiva, que apenas está comenzando.

Al igual que sucedió con la computadora, el cine y la televisión analógica, la televisión digital es el resultado de los avances tecnológicos de anteriores y, en su momento, nuevos desarrollos, siendo un claro ejemplo de convergencia mediática; razón por la que Henry Jenkins afirma que no es simplemente un cambio técnico, ella altera la relación entre tecnologías, industrias, mercados, géneros y sus audiencias (2006, p.15). Además, la TVdi introduce dos novedades: una, la imagen de alta definición y dos, la posibilidad de que el espectador interactúe con el programa.

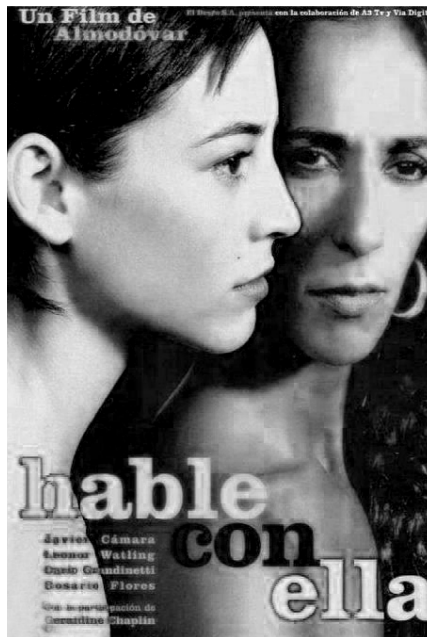
La TV con imagen de alta definición (*High Definition Television*-HDTV), no es exactamente una novedad en su concepto porque varios sistemas de televisión reciben la misma cualificación, por ejemplo: el británico *System-A* con 405 líneas horizontales en blanco y negro, de 1936; el estadounidense *NTSC* de 525 líneas horizontales en color, de 1941; el japonés *Hi-Vision* de 1125 líneas horizontales en color, de 1964. Estos sistemas fueron considerados en su momento como de alta definición en comparación

a sus sistemas precedentes. Todos ellos utilizaban la señal analógica de video y sonido pero el sistema HDTV es digital y ha sido comercializado, a partir de los años 1990, en países como Brasil, Estados Unidos y Japón, entre otros, con 1080 líneas horizontales (1920×1080 píxels de resolución). Hay una nueva tecnología apuntando desde 2003: el *Ultra High-Definition Television*-UHDTV. El UHDTV fue establecido por la emisora japonesa NHK con las colaboraciones de la británica BBC y la italiana RAI. Así como la HDTV, la UHDTV tiene formato 16:9 y la compresión MPEG2, 7680 x 4320 píxeles de resolución y matriz de cuatro colores (rojo, azul, verde y amarillo).

En cuanto a la posibilidad de interacción con el programa, ya se habían dado experiencias concretas tanto en la narración como en la escritura de guiones para programas televisivos que ofrecían esta posibilidad. Por lo tanto, de una forma u otra, en mayor o menor grado, muchos programas permitían la interactividad con el espectador incluso antes de la TV de señal digital.

Narrativas complejas en el cine

Es sensu común que producir un programa de televisión desde la interactividad, en cualquier género o formato, exige la creación de una pieza audiovisual compuesta por una narrativa maestra y otras narrativas complementarias que, en general, complementen a la primera. De la misma manera, este programa de televisión interactivo ofrece el acceso visual a todas las narraciones resultantes de la asociación entre la narración principal y la secundaria. Esta tarea es extremadamente compleja para los modelos convencionales de producción de televisión propios de la etapa analógica. El concepto de complejidad esbozado por Edgar Morin (2007, pp.175-181) se refiere a una «multidimensionalidad» que «incluye en su interior un principio de incompletitud y de incertidumbre». Este es un sentido por donde podría caminar la evolución de la estructura narrativa de TVdi, en que la historia sea multidimensional, incompleta y no conclusiva en su estructura principal, demandando cada vez más retos y desafíos al espectador para buscar respuestas en otros contenidos del mismo programa, vía los mecanismos de interactividad. Pero antes de que la tecnología digital llegase a la televisión, tanto la TV como el cine tuvieron narrativas complejas. Un tipo que se conoce es la narrativa no lineal. Entre los títulos indexados por *Internet Movie Database* (IMDB) como largos de ficción pertenecientes a la narrativa no lineal, tenemos la siguiente distribución: dos en la década de 1920, entre ellos *Un perro andaluz* de Luis Buñuel (1929); uno en 1940; seis en la década de 1950 como *The Killing* de Stanley Kubrick (1956) e *Hiroshima mon amour* de Alain Resnais (1959); 28 en la década de 1960, como *L'Année dernière à Marienbad*



de Alain Resnais (1961); 22 en la década 1970 como *Roma* de Federico Fellini (1972); 26 en la década de 1980, incluyendo *Once Upon a Time in America* de Sergio Leone (1984) y *The Last Emperor* de Bernardo Bertolucci (1987); 59 en la década de 1990, incluyendo *Before the Rain* de Milcho Manchevski (1994) y *Los amantes del Círculo Polar* de Julio Medem (1998); más de 170 películas en la década de 2000 como *Cidade de Deus* de Fernando Meirelles e Kátia Lund (2002) y *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry (2004).

Es interesante verificar que de un total de 368 películas con la narrativa no lineal, 1% pertenece al período de 1920 a 1950, 5% a la década de 1950, 9% para los años 1960, 7% para la década de 1970, 8% en los años 1980, 19% para la década de 1990 y 54% a los años 2000. Notemos que el aumento de películas no lineales es concomitante a la popularización de la *web* y los medios digitales. Los medios tradicionales han buscado renovar sus estructuras narrativas con el fin de mantener su audiencia. Así, junto con la narrativa no lineal, en

el cine también se expandió el uso de narrativas complejas. Para Thomas Elsaesser «la narrativa del cine se ha convertido en más compleja (...) con narración múltiple, no fiable, relatos episódicos, narrativas incrustadas (historia dentro de historia/película dentro de película)» (Elsaesser, 2009, p.19). Lo que nos lleva a preguntarnos: ¿Y cuáles son las narrativas complejas que llevan a los grandes desafíos, reflexiones y el desarrollo de TVdi?

En las palabras de Jan Simons, son historias de naturaleza intrincada definidas como *forking-path narratives*, *mind-game films*, *modular narratives*, *multiple-draft films*, *database narratives*, *puzzle films*, *subjective stories* y *network narratives* (Simons, 2008, p.111).

David Bordwell plantea que en la década de 1990 hubo un aumento del interés por las estructuras narrativas de finales alternativos o tramas bifurcadas, las *forking-path narratives*, en películas que presentan un punto de inflexión, o *plot point* centrado en la vida del personaje y que sigue dramatizando los diferentes cursos de la acción (Bordwell, 2006, pp.92-93) como *El azar* de Krzysztof Kieslowski (1987) y *The Butterfly Effect* de Eric Bress y J. Mackye Gruber (2004), entre otros.

Las películas *mind-game* son para Elsaesser las que rompen «un conjunto de reglas (realismo, transparencia, linealidad), con el fin de hacer espacio para un nuevo conjunto de características formales» (Elsaesser, 2009, p. 0,38), como *Se7en* de David Fincher (1995) o *Hable con ella* de Pedro Almodóvar (2002), entre otros.

Allan Cameron entiende que la complejidad narrativa desarrolla, a partir de 1990, la forma *modular narrative*, que articula el sentido del tiempo de manera divisible y manipuladora, organizándose en mó-

dulos (Cameron, 2008, pp.3-5). En general, la narrativa es una historia no lineal-modular organizada por ciertos principios y yuxtaposiciones en lugar de la continuidad lineal y la rígida estructura de causa y efecto. Cameron propone una tipología (Cameron, 2008, pp.6-16) para las narraciones modular: anacrónica, como *Sunset Boulevard* de Billy Wilder (1950) o *21 Grams* de Alejandro González Iñárritu (2003); caminos bifurcados, como *It's a Wonderful Life* de Frank Capra (1946) o *Lola Rennt* de Tom Tykwer; episódica, como *A Zed & Two Noughts* de Peter Greenaway (1985) o *Dekalog* de Krzysztof Kieslowski (1988–1989); y *split screen*, como en el cortometraje tríptico *In Youth, Beside the Lonely Sea* de autor anónimo (1925) o *Timecode* de Mike Figgis (2000).

Marsha Kinder propone otra forma, la denominada *database narrative* o narrativa por base de datos que se refiere a relatos cuya estructura expone y convierte en tema el mismo proceso de selección y combinación de todas las historias (Kinder, 2002, p.349), muy aplicable a las narrativas interactivas basadas en la informática y cercanas al cine de arte europeo, tales como *La Jetée* (1962) de Chris Marker o *Y tu mamá también* de Alfonso Cuarón (2001), entre otros.

Definido por Edward Branigan, también se encuentra la *multiple-draft narrative*, o la narrativa de múltiples proyectos que puede incluir muchas combinaciones de diferentes de tramas y subtramas o múltiples narrativas paralelas fragmentadas y alternativas (Branigan, 2002, pp.105-110) como *Tess of the D'Urbervilles* de Marshall Neilan (1924) o *28 Days Later* de Danny Boyle (2002), entre otros.

Para David Bordwell, *puzzle film*, o película enigma, es la película organizada por enredadas manio-

bras narrativas (Bordwell, 2006, p. 80). Thomas Elsaesser recuerda su origen en el subgénero del cine de detectives *Preisrätsselfilme* o película-enigma-premio, creado por el director alemán Joe May (Elsaesser, 2009, p.16). Elliot Panek identifica como características de las películas rompecabezas la «ambigüedad y brusca fluctuación narrativa», en la que la trama se mueve hacia una realidad diegética, pero eso no es evidente de inmediato, proporcionando al espectador la duda sobre la credibilidad, la consistencia, la auto-conciencia y comunicabilidad de la narrativa (Panek, 2006, p.62). Jonathan Eig cree que las películas rompecabezas deben mucho al surrealismo y al cine de vanguardia de los años 1920 y 1930, particularmente a la obra de Luis Buñuel en *Las Hurdes* (1933) y *Cet obscur objet du désir* (1977) las que, al estar hechas de sorpresas, llevan al espectador a repensar sobre la narración de manera permanente. (Eig, 2003).

El tipo de narrativa conocida como *subjective stories* describe estados mentales de un personaje



21 gramos (Alejandro González Iñárritu, 2003)

—por la subjetividad de la memoria, sueños, imaginación— lo que se representa desde la construcción audiovisual en el empleo de cámaras subjetivas y efectos visuales que sugieren desorientación psíquica (Berg, 2006, p.5). Prácticamente todo se cuenta desde el punto de vista de un personaje, conocemos la historia a través de sus fantasías, recuerdos, sueños y pesadillas, como en *8 1/2* de Federico Fellini (1963) y *Walking Life* de Rick Linklater (2001), entre otros.

Por último, la red narrativa o *network narrative*, no depende de la complejidad o la desordenación de la trama, si no de cuándo y cómo la información conduce al espectador a reordenar las partes de la historia en una coherencia lineal. David Bordwell considera que la red narrativa presenta los personajes revisitando sus pasados por una narración que describe sus detalles (Bordwell, 2006, pp.99-103). Entre muchos ejemplos tenemos *Le Bal* de Ettore Scola (1983) o *Babel* (2006) de Alejandro González Iñárritu.

Primeras consideraciones

Como hemos visto, las películas se han complejizado no sólo en términos de su narrativa, sino también por su configuración visual y de sonido es decir, hoy obtenemos mucho más información sonora y visual en cada cuadro que en el principio de la historia del cine. Por lo tanto se enriquece la comprensión y percepción del espectador ante historias de mayor hondura narrativa. Esto debido a un proceso en el que la narrativa principal se complementa con otras narrativas provenientes de diferentes puntos de vista o de una variedad de posibilidades de continuidad. Entonces, ahora imaginemos que tenemos muchas plataformas de comunicación o narrativas complementares



Y tu mamá también (Alfonso Cuarón, 2001)

que sumamos a la narrativa principal, como ocurre en proyectos con la narrativa *transmedia*.

Lo revelador tanto de las narrativas complejas del cine contemporáneo como de la historia de la TV digital radica en su interés por ofrecer numerosas narrativas complementares para relacionarlas entre sí. Y

muy importante, tales suplementos tienen el mismo estatus que la narrativa principal. Las intrincadas maniobras narrativas, o *plots* complejos, resultan de una sumatoria constante de contenidos con la intención de desafiar al espectador en el desciframiento de la relación entre los distintos elementos de la

historia, es decir: su objetivo es enriquecer y ampliar su relación con el público.

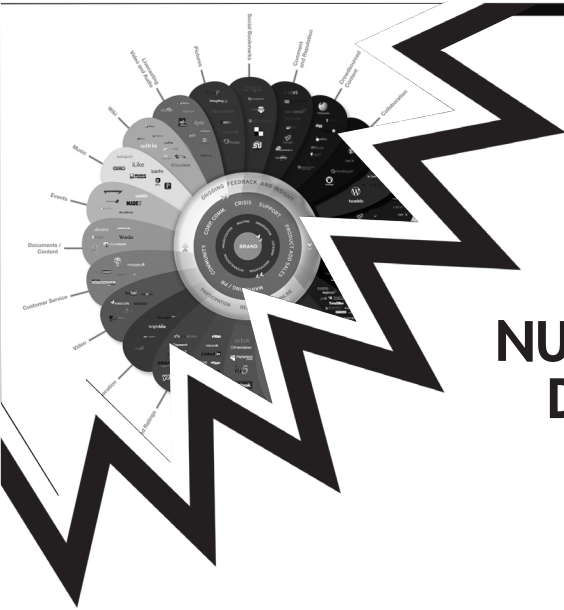
En próximos números de esta revista presentaremos la segunda parte de este escrito sobre las narrativas complejas pero aplicadas a narrativas transmediáticas.

Notas

1 - Brasileño. Post-doctorado por la Universidad de Algarve-CIAC, Portugal. Doctor en Comunicación por la PUC de Sao Paulo. Máster en Ciencias de la Comunicación por la ECA-USP. Profesor titular del Programa de Pos-Graduación en comunicación de la Universidad Anhembi Morumbi. Autor del libro *Roteiro para as Novas Mídias: do Cinema às Mídias Interativas*. Invitado por la EICTV, ofreció en 2010 un curso de guión para nuevos medios a los alumnos de segundo y tercer año del curso regular. Es profesor, investigador, consultor, realizador y estudioso de diversos temas vinculados al cine y la comunicación entre los que destacan: narrativa transmedia, *alternate reality game* (ARG), dispositivos móviles, edición no lineal en digital, hipermedia, narrativa interactiva, narrativa cinematográfica no lineal, nuevos medios, TV digital interactiva y web TV.

Bibliografía general

- 1 - Berg Ramirez, Charles, «A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the 'Tarantino Effect'» en: *Film Criticism*, No. 1-2, Vol. 31, Meadville: Allegheny College, 2006, pp. 5-61
 - 2 - Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, University of California, Berkeley, 2006
 - 3 - Branigan, Edward, «Nearly True: Forking Paths, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's 'Film Futures'», en: *Substance*, No. 97, Vol. 31/1, Project MUSE/University of Wisconsin, Baltimore, 2002, pp.105-111
 - 4 - Cameron, Allan, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2008.
 - 5 - Eig, Jonathan, «A Beautiful Mind (Fuck): Hollywood Structures of Identity. », en: *Jump Cut*, No. 46, 2003
 - 6 - Elsaesser, Thomas, «The Mind-Game Film», en: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Buckland, Warren (ed.), Chichester: Wiley-Blackwell, 2009
 - 7 - Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University, Nueva York, 2006
 - 8 - Kinder, Marsha. «Designing a Database Cinema», en: *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Cambridge, ZKM/The MIT, 2002, pp.346-353
 - 9 - Morin, Edgar, *Ciência com consciência*, 10ª ed. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2007
 - 10 - Panek, Elliot. «The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film» en, *Film Criticism*, No. 1-2, Vol. 31, Meadville: Allegheny College, 2006, pp. 62-89.
- Simons, Jan, «Complex Narratives», en: *New Review of Film and Television Studies*, No. 2, Vol. 6, London: Routledge, 2008, pp.111-126



NUEVAS NARRATIVAS TRANSMEDIA: DEFINICIÓN, TIPOS Y EJEMPLOS

por Ana Sedeño Valdellós¹

Contexto del *transmedia* en el audiovisual contemporáneo: la dicotomía *crossmedia/transmedia*

La globalización está modificando las asunciones generales en torno a la producción de representaciones simbólicas del ser humano, de la mano de la ruptura o puesta en crisis de paradigmas en lo social, lo cultural y lo económico. El campo de las representaciones audiovisuales se ha visto afectado por múltiples y nuevos factores así como por tensiones desconocidas que conducen a la redefinición de términos, funciones y modos en que se desarrollan todos sus procesos: la progresiva multiplicación de las pantallas en que se exhiben los contenidos, la pérdida de la distinción entre discursos documentales y ficcionales o la disolución de claves narrativas o de sentido en los textos audiovisuales.

En los comienzos del siglo XXI se hicieron evidentes nuevos discursos audiovisuales que se enfrentaban al canon de narrativa fílmica (MRI, modo de representación institucional) y que colocaron el desarrollo de historias con imágenes y sonidos ante una fractura o crisis de sus cimientos tradicionales. Ello ha dado

lugar a fenómenos productivos que desafían las fronteras entre géneros clásicos, la descentralización de espacios de producción y la distribución de productos audiovisuales en múltiples plataformas.

Dentro del complejo panorama de mutaciones en el audiovisual contemporáneo, lo *transmedia* merece una mención expresa. Término más analizado en el ámbito anglosajón, se ha convertido en un concepto análogo a otros como *crossmedia*, que se ha impuesto en países como Italia. Sin embargo, en la comunidad de académicos se admite cierta divergencia entre los conceptos. En un proyecto *crossmedia*, el contenido es reutilizado y distribuido a través de múltiples dispositivos, para mejorar y llegar a un número mayor de usuarios y espectadores. En este caso, un mismo programa es reeditado para pantallas diferentes, incorporando algún contenido extra. Son los denominados «contenidos 360 grados». Una forma clásica de *crossmedia* se da cuando la trama de la historia termina con un llamado a la acción y conduce al público a través de diferentes medios de comunicación. Por su parte, un proyecto *transmedia* desarrolla la

narración a través de diversos puntos de entrada, que tienen una vida única e independiente pero con una función definitiva en el esquema narrativo general. En este el contenido se ve integrado por estrategias de marketing tratándose como un bien para la franquicia. Cada franquicia debe tener el objetivo de ampliar la experiencia de la audiencia y conseguir mayor consumo.

Definición y especificidad de la narrativa *transmedia*.

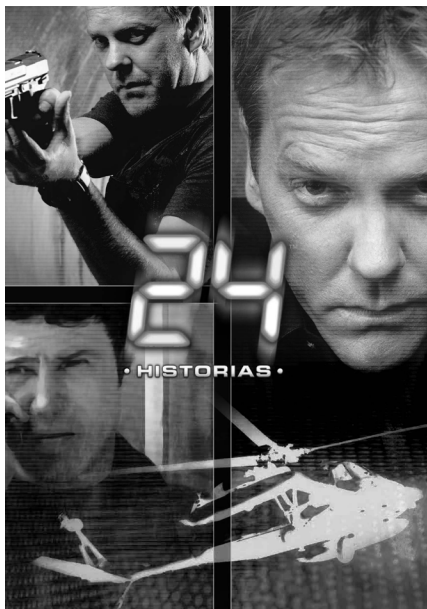
Lo *transmedia* tiene como objetivo contar una historia generando una experiencia de sinergia entre medios, de modo que el espectador acceda a partes diferentes de la misma a través de variados medios o plataformas (cine, televisión, juegos, *comics*). Henry Jenkins, profesor de la Universidad de Annenberg (California) viene teorizando lo transmediático como un concepto que está reconfigurando el entretenimiento y definiendo las tensiones de las nuevas narrativas. «La narración *transmedia* representa un proceso en el que los elementos integrantes de una ficción se dispersan de forma sistemática a través de múltiples canales de distribución

con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal sería que cada medio hiciera su contribución única al desarrollo de la historia»².

Los diseñadores de *transmedia* usan el término «mitologías» para describir el tipo de entorno rico en información que tratan de construir a través de diversos medios culturales, mientras el de «biblias» describe los planes para desplegar su desarrollo en una narrativa serial (es decir, en un sentido clásico en la terminología de guión). Este mundo o entorno es vehiculado por «formas» o «puntos» de entrada, diferentes modalidades por los que los miembros de la audiencia conocen la historia: «(...) cada medio hace lo que sabe hacer mejor —por lo que una historia puede ser comenzada en una película, expandida por televisión, novelas y *comics*, y su mundo puede ser explorado y experimentado a través de un juego. Cada forma de entrada a la historia debe ser suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa»³.

En esta estrategia resulta relevante diferenciar las funciones de los tipos de contenidos multiplataforma que compondrán las experiencias distribuidas por los distintos canales o medios. Los contenidos principales integran el centro de la historia y su universo esencial e ineludible; los paratextos (*trailer*, *promo*, *teaser*, etcétera) tienen como objetivo el atraer a los *fans* hacia los contenidos principales y los hipertextos (*backstories*, historias secundarias o paralelas, contenidos adicionales) permiten a los *fans* profundizar más en la historia y en los temas de su interés.

Una descripción que no puede eludir una pieza importante en es-



La serie televisiva 24 horas

tas estrategias narrativas: los *fans* o audiencias dedicadas. Gracias a las posibilidades de las herramientas tecnológicas, la audiencia viene modificando todo tipo de textos fuente y realizando nuevos productos culturales. Lo *transmedia* es la forma estética ideal para esta era de la «inteligencia colectiva», término acuñado por Pierre Levy para referirse a estructuras que permiten la circulación y participación en el conocimiento, en una sociedad interconectada. En su libro «Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles» (1991) Marsha Kinder define lo *transmedia* como un tipo de intertextualidad que «opera para posicionar a los consumidores como jugadores empoderados que pueden renegar de la manipulación comercial»⁴. Otros investigadores como Robbert Pratten (2010), han desarrollado modelos de aplicación práctica para el éxito de la empresa *transmediática* en las audiencias masivas. En su artículo «Transmedia as a Tool for Audiences Building», expone en tres etapas la estrategia *transmedia oil*, consistente en uti-

lizar a la audiencia más dedicada, el núcleo de los *fans*, como herramienta para crear una comunidad en torno a una historia.

Por su parte, Jenkins (Jenkins, 2009) describe el trabajo de estas audiencias activas o dedicadas mediante siete principios o tensiones los cuales debería considerar toda producción cultural que se defina como *transmedia*:

1. *Spreadability vs. Drillability*: todo relato, producto o marca debe encontrar los canales con los que expandirse hacia sus *fans*, ya sea mediante la difusión en redes sociales (*spreadability*) como mediante la perforación (*drillability*) hasta el núcleo duro de los seguidores o *fans*, para construir un nicho estable e incondicional de seguidores, los mejores promotores de un producto.

2. *Continuity vs. Multiplicity*: los mundos narrativos *transmediáticos* necesitan ser, a la vez, múltiples y continuos. Esto es, deben construirse de manera suficientemente coherente para que la diversidad de medios y sus respectivos lenguajes y soportes no produzcan textos dispersos e inconexos. Lo cual no significa que no se haya experimentado con mundos incoherentes.

3. *Immersion vs. Extractability*: las características anteriores permitirán experiencias de inmersión en estos mundos aunque todo ello no debe ser incompatible con la capacidad de trasladar elementos del relato al mundo cotidiano en forma de juegos de mesa, objetos de decoración o todo tipo de dispositivos imaginables por las leyes del *merchandising*.

4. *Worldbuilding*: la necesidad de que toda ficción interactiva construya un mundo, o más bien un universo propio, gobernado por sus propias leyes. Este principio se rela-

ción con el de coherencia y multiplicidad.

5. *Seriality*: Jenkins afirma que para que las ficciones interactivas se conviertan en transmediáticas, deben adaptar las formas seriales de otras narrativas populares anteriores y dispersas en toda una trama de medios.

6. *Subjectivity*: lo transmediático se sirve de ciertas narrativas que privilegian la multiplicidad de puntos de vista. Los relatos se construyen lejos de una única voz, gracias a los cruces diversos y las perspectivas múltiples de varios narradores. Por otra parte, esta especie de narración multifocal no resulta privativa de lo *transmedia* y tiene eminentes antecedentes en la narración epistolar y en la historia del cine como en algunas películas del cine clásico japonés de los años cincuenta, entre ellas algunas de Akira Kurosawa.

7. *Performance*: la importancia de los paratextos (en terminología de Genette) fruto de la acción de los usuarios. Esto los convierte en «prosumidores» es decir, individuos que producen y consumen textos propiciándose un modelo de enriquecimiento para el texto-fuente a través de textos satélites o derivados.

Tipos de transmedia

Existen diferentes tipos de *transmedia*: la franquicia *transmedia* o la extensión de una historia a través de diversos medios; el *marketing transmedia* que mediante las historias busca apoyar marcas o productos. Por su parte, el *transmedia* nativo ensambla desde cero un proyecto, es decir, describe el objetivo de desarrollar una historia por medio de métodos multiplataforma, sin un componente de extensión o referencia anterior. Se recomiendan los trabajos de Behnan Kabbasi, que profundiza en estas singularidades.

Por su parte, Christy Dena habla de «transficción» como «una única historia desarrollada a través de múltiples canales. Puede ser una historia explicada desde un punto único en el tiempo por ejemplo, el uso simultáneo de diversos *media* como es el caso de un juego de mesa con vídeo o alternando entre diferentes canales» (Dena, 2004, p.3). Dena proporciona ciertos requisitos en relación al diseño de canales que vehiculen esta narrativa⁵.

Ejemplos exitosos de proyectos transmedia

Los ejemplos que más a menudo se mencionan como ejemplos de proyectos transmediáticos de éxito son *Star Wars* y *The Matrix* en cine, *Lost* o *24* en televisión, aunque sus logros pueden vislumbrarse en antecedentes históricos como ciertos proyectos de Disney o en *El mago de Oz* o Tintín, en los años cuarenta.

Algunos de los mejores ejemplos de esta creación de universos a través de historias gestionadas en multiplataforma se basan en la hibridación entre dos de los medios

que más gustan a las comunidades de *fans*, el cine y el videojuego. Christy Dena propone el juego *The Beast*, producto promocional, en principio, de la película *Artificially Intelligent* (Steven Spielberg, 2001). Convertido en un juego de realidad alternativa (*alternative reality game* o ARG), provoca la inmersión del jugador individual en una comunidad de jugadores que deben resolver colaborativamente un enigma sobre la muerte de un personaje. «Un caso realmente excepcional en lo que hace referencia a la matriz intertextual, en tanto que cuanto el filme que se quiere promocionar pasa a un segundo plano (entre otras razones porque es fruto de un esfuerzo creativo totalmente diferente)» (Roig, 2009, p. 248-249, citando a McGonigal, 2003, pp. 112). El proyecto *Pandemia 1.0*, parte película, parte juego interactivo y experimento sociológico parcial, ha sido una de las experiencias de las que más se ha hablado en la sección Nueva Frontera del Festival Internacional de Sundance 2011⁶.

Pueden citarse cada vez más eventos y publicaciones que celebran y demuestran el creciente interés por estas ideas desde todos los ámbitos del sector profesional y académico. La conferencia «Transmedia Hollywood 2: Visual Culture and Design», bajo la dirección de Henry Jenkins, ha reunido ya en un par de ocasiones en la Universidad de UCLA en los Ángeles, a ejecutivos, productores, guionistas y otros profesionales con investigadores y especialistas. La guía «The Producer's Guide to Transmedia» (Bernardo, 2011) salió recientemente a la luz con el propósito de servir a quienes tienen la máxima responsabilidad de gestionar proyectos audiovisuales en el panorama creativo actual, los productores. La clave del desarrollo de la narra-



tiva transmediática se encuentra probablemente en el conocimiento de sus peculiaridades por parte de los productores audiovisuales, aunque el diseño y gestión de entornos

narrativos globales que impliquen formas de interactividad entre el contenido y el público debe ser un compromiso de todo el equipo de producción. Sin duda, el dominio

de las técnicas creativas y la comprensión del universo *transmedia* será esencial para sobrevivir en un futuro próximo.

Notas

1 - Profesora contratada y Doctora del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga. Sus campos de investigación se relacionan al papel de la música en formatos audiovisuales como el videoclip, a la historia del arte cinematográfico y a las nuevas manifestaciones audiovisuales como el *live cinema*, el fenómeno *videojockey* o el *mapping*. valdellos@uma.es.

2 - «Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story», en, www.caamedia.org, Jenkins, 2010, consultado el 12 de abril de 2011.

3 - « (...) each medium does what it does best —so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa» en, www.technologyreview.com, Jenkins, 2003.

4 - «transmedia intertextuality works to position consumers as powerful players while disavowing commercial manipulation» en, Kinder, 1991, pp. 38 y 199.

5 - Consultar Roig, 2010, p. 250.

6 - www.sundance.slated.com

Bibliografía general

1 - Bernardo, Nuno, *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. beActive Books, 2011.

2 - Dena, Christi, «Transmedia Practice. Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments», en: *Thesis for the Degree of Doctor of Philosophy (PhD)*. Escuela de Letras, Artes y Medios, Departamento de Medios y Comunicaciones, Programa de Culturas Digitales, Universidad de Sydney, Australia, 2010

3 - Dena, Christy, «Current State of Cross-Media Storytelling: Preliminary Observations for Future Design» en, *European Information Society Technologies (IST) Event 2004: Participate in your Future*. Holanda, 2004, p. 3

4 - Iacobacci, Nicoleta (2010): «From Crossmedia to Transmedia: Thoughts of the Future of Entertainment» en: *Lunch over ID, Bruno Giussani's running notes on people places, Technologies and ideas*, Disponible en www.lunchoverip.com

5 - Jenkins, Henry, «Announcing transmedia, Hollywood T: Storytelling», 2010, Disponible en www.henryjenkins.org

6 - Jenkins, Henry, Conferencia «Transmedia Hollywood 2: Visual Culture and Design», 2010, Disponible en: www.legacy.tft.ucla.edu

7 - Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, Nueva York, 2006

8 - Jenkins, Henry, «Transmedia Storytelling», en: *Technology Review*, 2003, Disponible en, www.technologyreview.com.

9 - Jenkins, Henry, «The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling», 2009, Disponible en www.convergenceculture.org

10 - Karbassi, Benham, «Transmedia World-Building» en, *Boing Boing*, 2010, Disponible en www.boingboing.net.

11 - Kinder, Marshall, «Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles», University Of California Press, Berkeley and Los Angeles, California, 1991

12 - McGonigal, Jane, «'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play» en: Paper presented at *MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference*, in Melbourne, Australia, del 19 al 23 de mayo de 2003

13 - Pratten, Robert, «Transmedia as a tool for audience building», 2010, Disponible en www.jawbone.tv

14 - Roig, Antoni, «Cine en conexión: producción industrial y social en la era cross-media», UOC Press, Barcelona, 2009

15 - Scolari, Carlos, «Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Bran Ding in Contemporary Media Production», en: *International Journal of Communication*, Nº 3, 2009, pp. 586-606

Otros sitios web

www.transmedia-activism.com

www.transmediatico.info



HABLA MIGUEL COYULA SOBRE CINE INDEPENDIENTE Y CINE DEPENDIENTE

Creo que la utopía de un cine de ficción verdaderamente independiente —como cualquier utopía— no existe pues, cuando menos, dependes de actores o de favores. Pero hablando en términos de industria, es cierto que se ha incrementado la producción independiente desde un punto de vista económico aunque no siempre desde el punto de vista de contenido y forma. Muchas veces el cine independiente es concebido como un vehículo para darse a conocer en la industria y no como una expresión genuina, sin filtros creativos. Para mí, el cine es la salvación. Un arte verdaderamente independiente, es lo único sobre lo que podemos tener control absoluto y esto es una ventaja envidiable. Es una obsesión. En mi caso, es bueno que me interese el arte y no la política, de otra forma probablemente sería un dictador.

La originalidad es un reto. Sin embargo, lo importante es absorber tantas influencias como sea posible para que nazca la originalidad de una híbrides extrema. Hoy en día es difícil encontrar algo original. Por ejemplo, ahora se ha puesto de moda el minimalismo en el cine de arte latinoamericano: los planos largos, ausencia de música incidental o

de estilizaciones extremas en la imagen, el tempo narrativo contemplativo, algo que hacía el cine europeo hace 40 años. Repito que creo en las influencias para formar un lenguaje de híbrides ilimitadas. En lo que no creo es en la hegemonía de una moda, aunque sea la del cine de arte. Cuando empiezo a ver varias películas «de vanguardia» (todas en la misma cuerda) me doy cuenta de que algo no anda bien. Prácticamente se ha desechado el melodrama en el cine de arte, cualquier tipo de sentimiento sufre el destino de una esterilización, como cuando los adolescentes ocultan sus emociones por miedo a no ser *cool*. Creo que vivimos en un momento muy blando donde lo «políticamente correcto» ha permeado gran parte del cine contemporáneo. Me refiero a las «películas de festivales» que muchas veces se diseñan de manera calculadora pensando en el público al que se dirigen o de acuerdo a la moda imperante. Esto es normal en las personas que invierten el dinero en el proyecto, pero es perturbador cuando los propios realizadores discuten en estos términos como un factor determinante en el resultado final. Lo cierto es que si una obra cinematográfica es sincera siempre

hallará una audiencia aunque sea pequeña. Hay cineastas que filman para ganar dinero, otros que filman para festivales, y otros que filman porque no tienen otra salida que vomitar sus películas desde el subconsciente, sacárselas de adentro, exorcizárselas. No digo que los festivales y el dinero vengán mal. Pero si es ese el objetivo más bien estamos hablando de un cine dependiente.

Muchos aprecian el formato digital como alternativa barata al cine. Sin embargo, pocos veneran las características que lo hacen realmente distinto. Creo que la profundidad de campo en el formato digital es un logro increíble de la tecnología: el impacto de un rostro lleno de arrugas y poros en hiper-nitidez gracias a la alta definición, al igual que el fondo que deja de ser fondo por estar en foco perfecto, el barroquismo de un plano donde todos sus elementos estén en foco, sin grano, para que el espectador elija a donde mirar y pueda así construir una interpretación más compleja de la imagen, etc. Setenta años atrás Gregg Toland se extenuaba por lograr esto en el *Ciudadano Kane*. Ahora la tecnología lo permite y sin embargo, los cineastas se matan por tener menos profundidad de

campo, desenfocar el fondo, desaturar los colores, y quitarle nitidez a la imagen. Todo para que al preguntarles por la razón conceptual de esa decisión estética te contesten: «porque así parece más cine». Otras veces el video digital se ha malinterpretado como idea de que su estética debe ser sucia, cámara en mano, foco y diafragma en automático. Basta de Dogmas.

No hay nada más triste que un joven haciendo cine «viejo» para ser asimilado por la industria y reconocer las fórmulas del «género Sundance», o del «género Cannes» en una película. Ahora me viene a la mente algo que dijo Godard: «la cultura es norma, el arte es excepción». Ciertamente que Festivales como Sundance y Cannes programan películas más inteligentes que la media de Hollywood, pero por lo general evitan un cine verdaderamente incómodo. Es triste, pues la responsabilidad de un festival hoy en día (salvando algunas excepciones) parece ser más asegurar un mínimo de interés comercial que no espante a sus patrocinadores así como la corrección política de sus programas, lo que también asegura un público comprometido con ciertas causas. Interesa mucho más todo esto y mucho menos la integridad artística del proyecto.

Creo que esto también es culpa de los cineastas. Actualmente podemos encontrar atrevimiento en el contenido pero no tanto en la forma. Temas francamente incómodos son de alguna manera suavizados en la forma. Una puesta en escena perezosa en piloto automático como si la memoria fílmica solo abarcara la década del momento. Resulta difícil encontrar estilos donde se pueda apreciar toda la evolución de la historia del cine. La independencia de una gramática visual está constantemente resentida por



Miguel Coyula

las tendencias del momento. Y no es solo culpa de los cineastas. Las excepciones sufren también por el poco riesgo que corren muchos de los programadores. No puede existir, no puede surgir un cine distinto como movimiento, si los promotores no corren el mismo riesgo que los cineastas. Hubo una época donde abundaban los críticos de cine, hoy predominan los cronistas. Hay menos críticas y más reseñas. La letra con sangre entra.

¿Y para qué quejarse? No cambiará nada. Cada generación tiene los mismos conflictos que de una forma u otra terminan repitiéndose. Quizás esta visión apocalíptica del mundo no sea más que un mecanismo creativo para mí. Quizás termine utilizando este texto, que comenzó como análisis del cine independiente, para alimentar la atmósfera de pesadilla que necesito como inspiración. No sé si sea masoquismo, pero encuentro cierta belleza en la

alienación. ¿Podría decir entonces que mis películas son escapistas? Puede ser. Terapia quizás. Tengo 34 años y ya soy un viejo. En realidad siempre fui un viejo y sin embargo me apasiono, me entusiasmo con ciertas cosas con la misma ingenuidad y desconcierto que un niño. Eso me parece esencial en el proceso creativo: el misterio de ciertas situaciones que un niño no puede llegar a comprender y que no obstante dejan una huella imborrable. Mantener el misterio es una necesidad. Desde el momento en que las respuestas cobran más relevancia que las preguntas significa la muerte como creador, pues quiero que la película continúe en mi mente, mucho después de los créditos.

Siempre he pensado que vivo dentro de mi mente, en un universo alternativo que tiene poco que ver con la realidad física. Mis conceptos y principios estéticos son tan fuertes y concretos que mi primer impulso es descalificar lo que no me interesa, por eso tampoco serviría como crítico, me cuesta ser objetivo. Y por eso también hago el cine que me gustaría ir a ver como espectador. No hay otra razón. Cada película ha sido muy distinta de la anterior, pero tampoco temo repetirme.

¿Realismo? No espero nada de la realidad. Me veo obligado a distorsionar el mundo que me rodea para construir mi propio universo. Lo que sucede dentro de mi cabeza puede ser más real que el mundo físico. Todas las experiencias que un ser humano acumula durante su vida están destinadas a desaparecer con la muerte. Por eso hago cine, para preservar ideas, sensaciones, realidades alternativas que solo pueden existir como fantasías. Es mi responsabilidad con los pocos que comparten conmigo una sensibilidad.

CONVERSANDO CON MIKE FIGGIS

Tomado de *Miradas*, revista digital de la EICTV (2005-2007)

- Usted ha realizado varias películas dentro de los estándares del cine industrial hasta que, recientemente, ha optado por la experimentación digital. ¿Ello responde a la impotencia para seguirse expresando con las formas tradicionales del cine?

Fue una transición muy larga. Mientras estaba filmando en 16 y 35 lo hacía también en Hi8. Filmaba documentales, compraba toda clase de cámaras de video para comprobar cuán buena era su calidad; de hecho, esperaba por una cámara lo suficientemente interesante. Analizaba las más caras, de las que usan en TV para hacer los dramas, y siempre me parecieron aburridas, la calidad de imagen no era lo que yo quería. Experimentaba, intentaba diferentes cosas con la película; usaba película super rápida, procesos cruzados; estaba todo funcionando a la vez. Cuando hice *Time code* usé DV Cam por primera vez; pero, en la misma época, encontré la PD 100 y persuadí a SONY para que me dejaran probar una. En cuanto la usé descubrí cosas que no estaban en el manual y decidí que era lo suficientemente interesante para filmar un largometraje con ella, porque la imagen que obtenía

era totalmente diferente al cine y nunca quise una cámara de video que registrase como el 35 o el 16; quería una que fuera totalmente diferente.

Cuando rodé *Hotel*, los efectos que exigía la puesta en escena los hacía en vivo en vez de en postproducción. Hoy se hace demasiado énfasis en tomar decisiones en postproducción. Si vas a un set de 35 mm, a un rodaje de ficción, hay doce cámaras a la vez. Es tanta la confusión para que luego el editor la resuelva; pero eso no es para mí. Me gusta tomar una decisión que no pueda ser cambiada más tarde.

Time code cambió mi forma de hacer películas; mi intención era cuestionarme la tecnología y hacer ciertas preguntas sobre qué se podía hacer con ella; me permitió cosas que anteriormente no podía hacer. Lo obvio es que las cámaras son pequeñas, no son muy caras, y puedo cometer errores sin sentir que tengo que suicidarme por haber gastado tanto dinero; también me da la posibilidad de trabajar mucho con los actores, lo cual me hace sentir muy feliz.

El cine es una de las ocupaciones más lentas que ha inventado la humanidad, es semejante a ver cómo

se seca la pintura, pero no tan emocionante, así que mis ideas en las últimas películas es tratar de utilizar la energía y crear cierta emoción en las películas, hacerlas un poquito más peligrosas y también hacerlo más peligroso para los actores, porque eso es muy saludable para ellos. Les doy muchas más responsabilidades que las que les había dado anteriormente; yo les digo: «Tienen que traer su propio vestuario, maquillarse ustedes mismos, peinarse ustedes mismos, comeremos todos juntos en el mismo restaurante; la película va a ser en Venecia, me encantaría tenerte en ella, pero no tengo pasaje de avión, así que si quieres trabajar tienes que pagarte el pasaje». Es muy bueno ver a los propios actores invirtiendo en sus películas, le da cierto sentido de responsabilidad y orgullo, porque normalmente se les cuida todo el tiempo, como si fueran niños estúpidos.

Otra cosa es que *Hotel* la filmamos en Venecia, donde no hay autos; cuando filmamos la parte turística de Venecia, con el público, no teníamos control de él, los actores tenían que seguir adelante e ignorar al público; era como si fuéramos turistas. A propósito, muchos

de los turistas tenían cámaras mejores que las de nosotros, y eso es una cuestión importante: cuando estás haciendo una gran película te traes una gran cámara, esa gran cámara necesita unos tipos grandes para cargarla, unos camiones grandes para cargar esas cámaras, unos chóferes grandes para manejar el camión; por lo tanto, todo es grande. Y eso nos trae la pregunta ¿qué cosa es más interesante: un camión grande, una cámara grande, un equipo grande o una película interesante? En ese momento pienso en hacer una película buena con una pequeña cámara y evitar toda esa confrontación.

- ¿Eso no significa elevar el desenfadado en el acto de hacer cine, acercarlo a una condición de juego?

No, no, es muy serio, yo no hago juegos. Estoy fascinado por el cine y por la relación que tiene con el público. La mayoría de las películas son un juego; yo veo *Hotel* como un diálogo. Estaba mucho más interesado en la persona a quien le importa ese tipo de diálogo. Eso es alimento para el cerebro y en ese sentido desearía que se recibiera; he notado, cuando la presentaba por el mundo, que mucha gente ha salido diciendo: «¿Qué coño es esto?; es una locura, no entiendo nada» y hay otros que se quedan y opinan y hablan sobre ella más tarde. Me gusta este tipo de película; yo recuerdo que las películas que me gustaban particularmente, cuando era estudiante, eran las que no entendía, pero de alguna manera se me metían en la piel y después de varios años haciendo películas decidí que quería concentrarme más en hacer este tipo de película, donde el cine pudiera ser una cacería de ideas. Ya son tres años de *Hotel* y algunas ideas están más asentadas; es el tipo de película con



Hotel (2001)

la que viajas y discutes y eso es muy importante para mí, porque normalmente cuando haces una película no recibes una opinión. He tenido la opinión tradicional de la crítica de cine, que predominantemente es negativa, bastante ruda y muy agresiva. Eso no es un diálogo, eso es muy frustrante, porque muchas veces con quien te gustaría discutir este tipo de película es con la crítica.

Para mí, el problema del cine es que no hay diálogo con la crítica; una de las etapas más productivas del cine fue la *nouvelle vague* en Francia, período en que por muy poco tiempo los cineastas y los críticos eran la misma persona; todos ellos empezaron a hacer películas porque tenían un interés intelectual difícil. Ahora no pueden estar más separados y el promedio de edad de un crítico es de 106 años, odian el cine y están en una prisión donde tienen que ver seis o siete películas a la semana y son completamente cínicos. Una de las cosas que estoy interesado en cambiar es ese contexto.

- En todo ese proceso hay también una búsqueda conceptual, que llevó a su extremo al concebir y exponer la instalación «El museo del pasado imperfecto». ¿Está buscando nuevas formas expresivas para complejizar su obra audiovisual?

Más bien para simplificarla. El mundo de la instalación es en buena medida muy caro y técnicamente complicado. Tanto el cine como estas formas de arte están utilizando el dinero para instituir una exclusividad. Me aburre mucho esa idea de un arte caro y trato de ir a una clase de arte comprometido con la sencillez y sobre todo que sea económicamente libre. Desde el momento en que comprometes económicamente tu arte, la estás haciendo dependiente.

- ¿Cómo afecta a la dirección de actores el empleo de esta nueva tecnología?

Es en general la misma relación. Cuando quitas equipos de enfrente tienes más tiempo para el actor. Una de las razones por las cuales muchos no lo intentan es por miedo a contar con ese tiempo con el actor. Si el cine se reduce a ciertos procedimientos tecnológicos, algunos directores van a estar muy complacidos. Ahora suele decirse: este director es muy bueno con los efectos especiales. Quizás él mismo debería buscarse un director para su película.

Cuando comenzamos *Hotel*, el primer día habían 36, 40 actores, y sólo la mitad de ellos tenían un personaje; el resto se decía: «¿Qué vamos a hacer nosotros?»; y yo les dije: «para ser honesto, no sé: ustedes están cada uno en su hotel, así que van a ser invitados, ven lo que está pasando y van a encontrar un personaje para sí mismo». Chiara Mastroianni no tenía personaje, ella estaba caminando, mirando y

decidió hacer una lesbiana agresiva; John Malkovich no estaba en la película; o sea, a mitad de película él vino a visitar a su amigo Julian Sands, vino el domingo en su día libre, Julian Sands, me dijo: «Creo que a Malkovich le gustaría estar en la película», y yo: «Fantástico, ¿cuánto tiempo tiene él?»; «Tres horas»; «Ok, vamos a hacer algo en tres horas». Su diálogo se construyó en el día, sin ninguna preparación. Me encanta la idea de actuación ensamblada.

- Precisamente sobre el trabajo con los actores es que quisiera pedirle detalles...

En *Hotel*, al igual que en *Time code*, gracias a las cámaras digitales pude trabajar con los actores de una forma completamente nueva; o sea, todo lo que filmamos, casi inmediatamente podíamos mostrárselo a los actores de alguna manera editado, con un poco de música también, para darle una idea psicológica. Esta posibilidad de grabar y proyectar inmediatamente fue muy significativa, una situación única para los actores de cine. Normalmente un actor no ve su película hasta que se acabó de editar y empezó a distribuir; ellos no saben qué matices va a tener la película e incluso muchas veces no saben si van a quedar en la película. Si de alguna manera tú los invitas a participar en el desarrollo de la película, los estás también invitando a tomar cierta responsabilidad.

Estábamos alojados en el mismo hotel donde filmábamos; en la mañana me levantaba un poco más temprano que ellos, hacía las preparaciones de la película, invitaba a todo el mundo a mirar lo que habíamos filmado el día anterior; hacíamos un pequeño receso para tomar café y después todo el mundo regresaba y durante una o dos

horas lo discutíamos. Si no estaba lo suficientemente bueno, podíamos salir y filmarlo de nuevo, pero ellos habían visto la película y podían juzgar por sí mismos. También estábamos filmando en el invierno, así que casi todo estaba cerrado en Venecia, escogíamos un restaurante y todo el equipo técnico con los actores comíamos allí y estábamos hablando de la película, discutíamos lo que estábamos haciendo; a veces me decían: «¿Qué te parece si hacemos esto?». Julian Sands vino un día y me dijo: «Estamos pensando hacer esto»; le dije: «Ok». Después no salió en la película, pero ayudó mucho. Un actor se resistía a este proceso; era una actriz bella que me dijo: «No me gusta verme a mí misma, yo nunca me veo en la pantalla»; y le dije: «Bueno, ahora tienes que hacerlo, porque si no lo ves no podemos discutirlo; o vienes y ves el proceso o simplemente te vas». Se quedó un tiempo y después se fue.



Mike Figgis, La Habana, 2007

- ¿Cómo es su trabajo con los actores; prefiere largos ensayos o exige una conducta concreta sobre la puesta en escena?

Tengo conversaciones muy largas con los actores usando el guión como punto de partida. Siempre estoy abierto a la posibilidad de cambiar el guión si ello lo mejora. Me gusta escucharlos, oír el ritmo de sus voces, cómo suenan los textos en ellos. Es como un ejercicio que llega a lo real, así que casi les prohíbo actuar, les prohíbo involucrarse emocionalmente en la situación hasta que la cámara se enciende. Quiero que perciban su relación con la cámara como algo especial; que no sea algo que los está grabando, sino con lo que tienen sexo.

- *Time code* y *Hotel*, ¿son ejercicios estilísticos o aventuras?

Todas las películas debieran ser así. Las películas son tan manipuladoras que al final la gente se asombra y aplaude. Es como la TV, que constituye un espacio público, aunque no deja experiencias permanentes; tres semanas más tarde ya no existe. Y con el dinero se puede convencer al público de que vieron algo; hasta ese punto es manipulador el cine. Trabajando con equipos más volátiles, a veces la idea consigue un nivel más alto. Es un principio que creo debe aplicarse a una unidad de cine.

Por muchos años, el cine ha sido muy formal debido a los equipos; siempre ha sido muy difícil transportar las cámaras, el sonido, pero el técnico de alguna manera se convirtió en el líder dentro del cine. Mas, nos hemos convertido en adictos a la estética de los 35 mm, porque es bella, grande, impresionante, los colores son bellos, el sonido es dolby; es como la iglesia, como caminar dentro de la catedral, que fue construida para recordarle a los

campesinos que Dios era una persona muy grande y poderosa. Un día revolucionó la iglesia y se dijeron: «Tenemos que construir iglesias más pequeñas, tenemos que quitar este arte feísimo de las paredes». De la misma manera ocurrió con el cine; estoy completamente aburrido de ver imágenes perfectas en 35 mm. La invención de la cámara de foto fija inscribió inmediatamente la revolución en la pintura, porque liberó al pintor de hacer el cuadro perfecto del retrato del hombre rico con su esposa; así que llegamos al punto en que si tú ves a un pintor haciendo un cuadro perfecto dices que no tiene sentido, a no ser que sea super realista y coja esa imagen y la lleve a otro lado.

Hay ideas ahora de que la cámara de video no es buena; para mí lo más aburrido es el super invento de George Lucas, el super digital. La gente dice: «Ah, es como 35 mm, bravo»; ya tenemos 35 mm., ¿para qué queremos una cámara digital que se parezca a 35 mm.? Realmente prefiero el 16 al 35, pues tengo más tiempo con los actores. Así que tú tienes que hacer algún negocio con el diablo, con Dios, con el que sea; tienes que decidir qué tipo de realizador quieres ser: cineasta perfecto de imagen perfecta en 35 mm o quieres una cámara pequeñita que lo grabe todo bastante bien.

Van a inventar muy pronto una camarita muy pequeña y va a ser fantástico; sabemos que la calidad es posible, también hay que ver si quieres cambiar la tecnología del cine o quieres ser como un general en el ejército, tener no sé cuántos camiones, veinte esclavos trabajando para ti, dos grúas, no sé cuántas *steadicam*, tirarte la gorra y decir: «ahora yo soy un director». He observado que muchos directores están locos por el poder; mientras más grande sea el presupuesto,

más gente puedes tener involucrada; entonces son más felices ellos y lo próximo es que hacen el esfuerzo y se compran un estudio. Una vez que estuve haciendo una película muy, muy grande, tuve una extraña idea: si hubiera caído en coma no hubiera habido ninguna diferencia, porque tenía cien personas más que venían siguiendo la película, tenía un guión, así que muchas veces me preguntaba: «¿Qué se está haciendo aquí?». En vez de decir «acción, corten, está bien, te hacen todo tipo de preguntas: «¿Dónde quieres poner los camiones; a qué hora vamos a almorzar?». Por tanto, hacía tiempo que estaba buscando historias e historias baratas.

- ¿Cómo resolvió la puesta en escena con tan escaso presupuesto?

Trabajo sobre la base de tratar de conseguir todo el dinero que pueda y, cuando tengo el dinero, hago la película. Con el hotel hicimos un buen negocio: como se estaba construyendo, el último piso era una ruina y el sótano estaba lleno de refrigeradores viejos, le dije al dueño

del hotel: «Si te renovamos el último piso, ¿puedes dárnoslo de gratis para utilizarlo como estudio?». Dijo que sí, y le pregunté también que si podíamos usar como *set* el sótano, así que nos dio esto de gratis. No había presupuesto para vestuario, había para materiales; le pedí al diseñador de vestuario que comprara algo de telas; todo el vestuario que estaban usando los actores, después de un día quedaba destruido. El constructor del *set* era un diseñador fantástico, había trabajado con Fellini y otros directores italianos; tenía 75 años y vino con dos personas; también les di un poco de dinero y me quedé sorprendido de lo que pudieron hacer.

Con el sonido, había 35 actores y muchas veces estaban hablando todos a la misma vez; tenía que grabar sus voces y no había dinero suficiente para micrófonos inalámbricos y mezcladores de multipistas. Hice una pequeña prueba con una mini dv, que es bastante buena para la voz; para ver si se mantenía sincronizada compré una, cogí la cámara Sony, las encendí las dos, hice clac con una claqueta para sincronizarla y la dejé correr 30 minutos, la dos pistas las importé a la computadora, utilizando la claqueta la sincronice a ojo y descubrí que después de 30 minutos todavía estaban sincronizadas; nada de código de tiempo, nada de equipos caros.

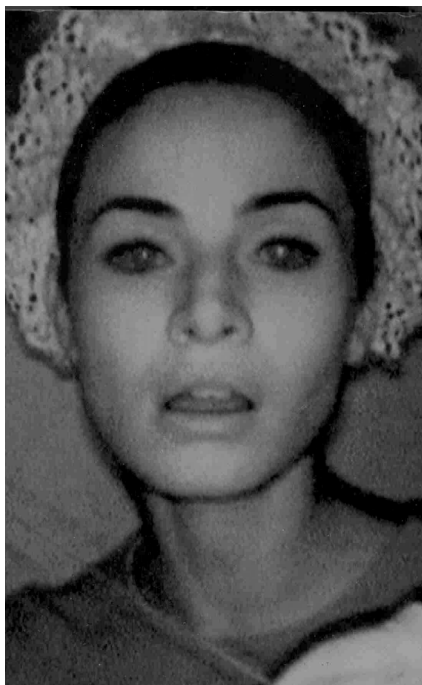
Compré quince o veinte minidis-cos, le di uno a cada actor, más un micrófono como este y entonces cada cual tenía la responsabilidad de acercarse a la claqueta y encender la minidisco cuando se diera la orden. Al final de cada día, tomábamos el minidisco, importábamos a la computadora, sincronizábamos con la claqueta, hacíamos un DVD del sonido completo del día y al final de la filmación teníamos una colección del sonido.



Cuando tuve el presupuesto de la película y vi cuánto era, me fui a una calle en Londres donde venden equipos electrónicos para uso doméstico; compre todo el equipamiento para la película en esta tienda y al finalizar lo vendí todo al 50% y de alguna manera gané; si hubiera estado rentando el equipo me hubiera costado mucho dinero. Si buscas con cuidado, puedes encontrar casi todo lo que quieres.

Como el público se sentía mareado porque las imágenes se movían tanto, busqué a un estudiante de la escuela de diseño que diseñó una bicicleta sorprendente para niños discapacitados, en la cual cambias de dirección solamente con mover el peso del cuerpo. Le dije que quería diseñar un equipo que fuera estable para que la cámara corriera suave; terminamos con un timón, igual que el timón de un auto, con la cámara en el medio; al tipo le ponen el micrófono al lado y tiene una pequeña luz, la clase de luz que se utiliza para ver las diapositivas, que da una luz neutral blanca. Lo encontré perfecto, porque cuando te acercabas daba suficiente luz para un retrato. Una vez que teníamos este diseño empezamos a agregarle cosas para que fuera más eficiente: hice cuatro prototipos, cada camógrafo tenía uno.

Después hubo mucho interés en este invento, incluso Wim Wenders me pidió una prestada para hacer su película; un editor latinoamericano hizo una película en Venezuela con otro, pero la gente seguía pidiéndomelo para alquilarlo o comprarlo. Una vez fui a una tienda de cámaras para mostrárselo a alguien y diez o doce personas vinieron preguntando dónde se podía comprar; ahí se creó una patente. Hay dos versiones: la básica, en la que puedes hacer lo que tú quieras; y una segunda versión con una rueda, muy estable,



Hotel

que puedes poner encima de una mesa; es como un trípode y todos los controles van a estar aquí en los dedos, para que nunca tengas que quitar las manos del timón, y como tus manos están aquí separadas, tu cerebro siempre le va a decir a tus manos dónde está el horizonte. No sé si ustedes saben que en las manos hay un solo músculo, éste para agarrar, pero el resto son tendones, así que si tú doblas tu mano para sostener la cámara, estás estirando los tendones; después de cinco minutos los tendones quieren relajarse y ese desenlace se transmite a la pantalla como un movimiento.

Lo primero que hay que hacer con estas cámaras es buscar una manera en que sean más grandes, porque la relación entre el tamaño del cuerpo y la cámara es muy importante. También puede ser una disciplina el movimiento de la cámara; la buena noticia es que tienes seis coyunturas fluidas que absorben la vibración, igual que una *steadicam*, excepto que es más barato y pertenece a tu cuerpo, así que eso tuvo mucho éxito y el diseño vino por necesidad,

no porque yo quería diseñar nada. Todo el mundo está diseñando estas pequeñas cosas interesantes, sencillamente lo que hay es que inventar algún respeto para este pedacito de plástico de mierda; yo estaría de acuerdo con los fotógrafos a la antigua en que la operación con estas cámaras es muy mala. Tenemos que pensar en la simplificación de esta tecnología.

Una de las cosas que hacen que estas películas sean muy baratas es la post producción; el sonido es malo, no suena como una película, y los movimientos de cámara normalmente son terribles, así que tienes que diseñar nuevas técnicas para usar el equipo. Si quieres terminar con un producto que se vea en la pantalla y se sienta como una película, lo más importante es que tenga el sonido de una película y parte de la revolución que está detrás de la pantalla es utilizar las mismas tecnologías en el sonido. Ahora es muy posible hacer una mezcla muy sofisticada en un laptop, sin tener que ir a un estudio. La tecnología lleva a una relación muy personal con el realizador y el cineasta puede tomar la responsabilidad y hacer lo que quiera; no hay nada que tú no puedas hacer ahora. Eso crea una gran responsabilidad para el realizador.

- ¿Es tanta la importancia que concede a la música en sus películas que en buena medida la convierte en un personaje más?

Para mí, lo más importante del filme es la música. Estudié música y es mi gran pasión; me seduce su poder psicológico. Por ejemplo, puedes emplear una melodía de Mahler y estar seguro de que tu escena tendrá una densidad psicológica, trágica, alta; le pones música de Bartok y adquiere una condición de horror. Es muy fácil abusar de la música en

el cine. Mi interés es reducir todo elemento que suponga desmesura, incluida la música, hasta un estado más bien minimal, sin perder este poder que digo. Pero, de alguna manera, es como una caja de Pandora. El cine es una combinación de elementos expresivos de manera inteligente. Para hacer una gran película se requiere una inteligencia considerable y la conciencia global de cada elemento. Una película es algo poderoso; por ello, pienso que los estudiantes de cine deben aprender cada uno de los elementos que hacen importante una película. No conozco ninguna escuela de cine donde sea obligatorio tener estudios de música; no que aprendan a ejecutar la música, sino que sepan diferenciar entre el efecto psicológico de un sonido y otro. De alguna manera, ellos tendrán que tomar decisiones como las toma un músico.

La música fue la que me llevó al cine, el sonido; cuando iba al cine lo que me gustaba era el sonido, mucho más que la imagen. Es la historia de Steve Wonder: es ciego y le preguntan: «¿Por qué vas al cine?» y él dice «Me encanta el sonido del cine». En mi carrera he sido actor, estudié música, estudié sonido, estudié fotografía, después estudié edición y dije: «El cine es interesante porque ahí está el matrimonio entre texto, técnica, imágenes; es el acto más moderno».

El equilibrio entre ellos es tan delgado que si cambias uno cambias toda la película. Por lo tanto, estas pensando muchas cosas a la misma vez y encontré eso demasiado estimulante, en el sentido de que cada proceso cambia en la medida en que vas a otro; cuando estás escribiendo un guión hay una parte de tu cerebro que está escribiendo como guionista, empiezas a cortar y a cortar hasta que piensas



que tienes el guión tan refinado que te buscas tus actores, escuchas el guión y es una mierda, empiezas a cambiar, empiezas a cortar y a cortar porque te das cuenta de que los actores pueden hacer eso la mayoría de las veces sin tener que hablar, así que lo cortaste hasta los huesos y filmas la película, haces más cortes, llegaste a la sala de edición y dices: «ya no puedo cortarlo más, ya no le quedó nada»; después descubres que puedes cortar más.

El cine es una de las pocas cosas que se pone mejor con una mala cirugía; usted le corta las piernas y piensa que no puede funcionar, se lo enseña a un público y le dicen «está bien»; entonces termina la película, piensa que es el trabajo de un genio, se la muestras a un público y es una mierda; la cortas tanto que llega el momento en que tienes que parar: ya no le quedan ni piernas, ni manos, le sacamos los ojos y ¿qué le quedó?, a veces una buena película. Este proceso, desde el punto de vista artístico, es increíble, pues todo el tiempo estás lidiando con personas. Quizás mires un cuadro y digas que es el trabajo de un genio; lo ves de una manera completamente diferente, porque es arte. El cine no

es tanto arte, es como una prostituta; pienso que esta prostituta es muy artística, creo que es la verdadera forma de arte de nuestros tiempos y aunque yo la odio, siempre regreso; hago alguna música para arreglar mi cabeza y entonces estoy listo para otra película. Creo que hicieron la elección correcta: es mejor que trabajar y a veces te pagan... y a veces te pagan muchísimo.

- ¿Cuál fue el propósito original de *Hotel*?

Mi idea original era filmar la película un poco como *Time code*: siempre cuatro pantallas, diez secciones de diez minutos, tiempo real sin edición y entre cada una un poco de negro. Esto funcionó muy bien en *Time code*, así que me sentí muy inteligente. Cuando empezamos a hacer la película funcionó bien y después de una semana me di cuenta de que era una idea estúpida porque habían ideas interesantes de las que me estaba apartando. Pensé que iba a estar mejor en una sola pantalla, así que cambié de parecer. En el presupuesto de la película no estaba considerada la edición, pero teníamos una cantidad de material horrenda y de pronto tenía que buscarme un editor. Busqué un tipo de Colombia, un hombre muy agradable que no había editado una película anteriormente, pero era muy bueno trabajando con el AVID. Él tuvo un ataque de nervios y terminó viendo a un psiquiatra; trajimos a un segundo editor y desafortunadamente sufrió lo mismo. Un día miré la pantalla de la computadora y comprendí por qué se estaban volviendo locos: había como 500 cosas así pequeñas allí. Para editar una película, como todos deben saber, hay que anotar todo, crear ficheros y si usted no escribe en cada cassette exactamente lo que es y lo pone en su caja

apropiada con la misma descripción no sirve de nada. Trajimos un tercer editor, un amigo mío que editó *Leaving Las Vegas* y casi tuvimos que empezar de nuevo; fue difícil, muy difícil.

También la premier mundial resultó muy interesante: fue en el Festival de cine de Toronto, el 11 de septiembre de 2002, así que cancelaron la presentación y se puso el próximo día. Casi todo el público era norteamericano; empieza esta película con todos los cuerpos colgando en la alacena y los americanos pensaron que lo hice a propósito; mas, no es nada personal, yo hice la película dos años atrás. Ha sido muy difícil con ella, mi niño pequeñito...

- ¿Cómo resuelve el problema de la distribución?

Me di cuenta unos años atrás de algunas cosas muy significativas: tú empiezas con entusiasmo, quieres nuevas tecnologías, aire fresco, y cuando terminas tienes un gran problema, la distribución; o sea, es una cuestión económica el dominio del cine norteamericano, ellos tienen un producto que es bastante caro y miles de personas involucradas en esta industria; no tienen interés en la industria de un cine pequeño. Otro asunto es cuando tienes una idea y quieres hacer una película que vea todo el mundo, pero digamos, fuera del circuito americano; allí hay un gran mundo que tiene sus pequeños mercados, y creo que es mucho más interesante pensar en ese mercado más pequeño y en hacer películas directamente en ese mercado. También hay que ir pensando en formas alternativas de distribución: entonces cambia el tamaño de ese proyector, la película está en un DVD, el proyector de DVD es de éste tamaño, un par de bocinas, un amplificador: eso es un cine; todo puede estar en la parte

de atrás de una furgoneta. Así que puedes crear un cine donde quieras y cuando quieras y también buscar la manera de darle publicidad a tu película.

En los próximos años podríamos tener acá esos círculos pequeños y si hay una persona que hace una película como *Festen*, de Thomas Vinterberg (creo que es una película extraordinaria y bella), esa salta de un mercado más pequeño a uno más grande. El problema es quién quiere ser distribuidor: no es un trabajo muy romántico, es un trabajo horrible, así que van a decir: «no, gracias», pues ellos esperan que tú lo entregues todo; es como la cuestión política: hay gente que se queja y gente que hace algo al respecto.

Creo que el problema no son los realizadores sino la distribución y aquí hago una observación muy importante: los realizadores son individuos y los distribuidores tienen que ser más universales; por ejemplo, si pensamos en Latinoamérica, que es un territorio gigantesco y más o menos comparte el mismo idioma, es un mercado grande, pero en estos momentos está saturado con productos americanos, no hay muchas películas en español y hacen dobla-

jes bastante malos; se considera un mercado barato, pues ni siquiera hacen copias nuevas: ponen las copias viejas que se distribuyeron en los Estados Unidos y las mandan a Latinoamérica. Si se hiciera una cadena de distribución más pequeña en Latinoamérica, pensando en ésta forma, con alguna conexión por internet, sería fantástica. Hay un mercado fantástico, pero alguien tiene que organizarlo.

- ¿Existe alguna alianza entre las distribuidoras, presión de los directores para poner proyectores digitales en las salas de cine?

Mi experiencia ha sido muy negativa. Algunos cines están poniendo proyectores digitales, pero no están interesados en este producto, sino en películas tradicionales en formato digital, porque es mucho más barato para ellos. Hay una generación nueva de cineastas en todo el mundo que tienen cuestiones intelectuales y estéticas que compartir. Pensemos en las revoluciones que han existido en la música en los últimos 25, 30 años – por ejemplo, la revolución *punk*, que fue una revolución en contra de los equipos; dijeron, váyanse al carajo con las multipistas de 35 pistas, busquen una grabadora y a grabar y el público dijo «Sí, nos gusta el hecho de que sea tan cruda».

El cine es un poco diferente, pero existe un público joven y tenemos que hacer películas interesantes; esa es otra conversación: cuáles son esas películas. Soy realista, reconozco que *Hotel* no es una película para todo el mundo, pero si yo no hubiera hecho estas películas no hubiera tenido estas ideas, por eso digo que es una película sobre el cine; o sea, sé que hay un pequeño público que disfruta estas películas, pero no espero que todo el mundo diga: «¡Oh! *Hotel*, qué gran película».



Lo que me interesa es darle al público más de una imagen, porque eso da más posibilidad de interpretación; el problema con el cine es que era tan lineal, tan singular... Por ejemplo, en *Time code* tenemos cuatro imágenes todo el tiempo, se relacionan y corren al mismo tiempo y hay momentos en que todas se unen; pero la mayor parte del tiempo no, por lo tanto, no hay una sola persona en el público que vea la misma película, lo cual es una idea muy interesante para mí. Estoy interesado en ideas, no en las interpretaciones.

- Y esos lenguajes y procedimientos, ¿el público los entiende?

Cuando hice *Leaving Las Vegas*, estaba tratando de hacer las cosas más pequeñas; por ejemplo, se filmó en 16 mm, dos cámaras, nada de equipo de cámara, solo el trípode o cámara en mano, más un plan de rodaje muy rápido, de tres semanas, un presupuesto muy bajo, muchas veces rodando los planos sin permiso, filmando lo más que pudiera con la luz disponible, apenas usaba un poquito de luces para la cara; ese es un ejemplo de cómo usar esta tecnología porque, para los estándares de Hollywood, *Leaving Las Vegas* es una película muy pequeña: costó tres millones de dólares, y ahora tú puedes hacer una película como esa por seis mil dólares, puedes hacer una cooperativa con los actores y el equipo técnico, y vamos a trabajar por nada, somos dueños de la película y si la película tiene éxito todo el mundo va a recibir su pago y si la película no tiene éxito todo el mundo fracasa de la misma manera. La realidad de la realización cinematográfica es que el tiempo es dinero, así que si puedes cumplir con el plazo y tener más tiempo para trabajar con los actores, no con el equipo, teniendo

en cuenta que estamos haciendo un drama que para los actores es muy importante. Cuanto más tiempo tengamos con los actores, probablemente mejor va a ser la película, porque si no vamos a utilizar muchos efectos especiales y explosiones, que son como el chocolate para el público.

Cuando pensé en hacer *Hotel*, sabía que era una película difícil para la distribución, pero necesitaba este tiempo para hacer cosas para mí. Sé que el público que va a estar interesado en este tipo de películas es pequeño, a veces son realizadores, estudiantes, lo que sea. Ahora estoy pensando en historias más sencillas; la libertad de esta técnica te permite hacer una película sin que la gente se entere, y eso es un concepto muy interesante: la idea de hacer un largometraje sin que la gente se entere.

Puedo hacer la película sin dinero, sé incluso que con actores ingleses puedo hacer esta película: soy dueño de la cámara, tengo mi computadora, no tengo que darles algo de comer, pues todos tienen su casa, ropa, buena ropa, así que pudiera costarme nada, probablemente pudiera filmar en diez días, puedo muy tranquilamente editarla y, cuando esté lista, mandarla a festivales, ver cuál es la respuesta; puede tener sexo y violencia, todas estas cosas que la gente quiere ver cuando va al cine, actores interesantes, buenos diálogos. Eso es muy interesante para mí, porque en

el momento en que vas a emprender una película tienes que hacer un anuncio tan grande y entonces la gente dice: «Me enteré de que estás haciendo una película con éste y con el otro; ¿cómo le va; es interesante?». Quitar esta presión es importante, hacerlo casi en secreto. Después buscaría partes interesantes de la película y las pondría en la página web, comenzaría algún tipo de *chat*, cuento grandes mentiras sobre la película, cualquier cosa para hacer propaganda, todo de gratis, y creo una campaña de boca a boca, incluso pudiera ser interesante crear cierto rumor y buscar un club nocturno, un teatro, no un cine, y hacer un suceso para la premier, traer gente, nada de críticos, todos pueden venir excepto los críticos; se pueden crear todas estas formas subversivas que encuentro deliciosas.

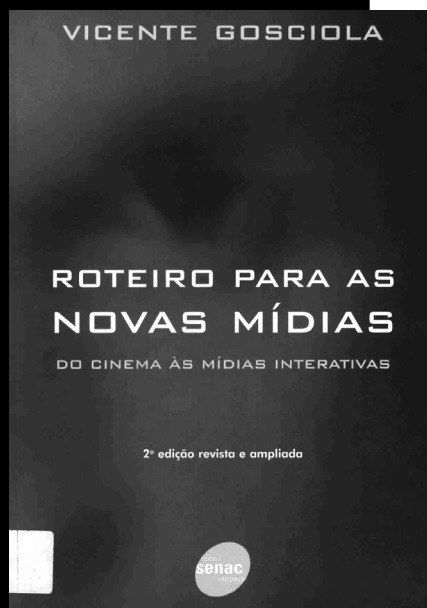
Por supuesto, necesito gente interesante, pero toda la energía se mantiene en la burbuja, todo está dentro del círculo. La gente comenta: «me enteré de que tienes una nueva película, quiero verla»; «ah, no puedes verla, ya tengo distribución»; «¿quién te la distribuye?»; «no puedo decirlo». Así que les voy a hacer un jueguito sucio: tienes tu propia regla, no la de ellos, pues el mercado está controlado por el comprador, no por el vendedor.

Existe una compañía de discos que se llama World Record y tienen muchas bandas de bajo y percusión; ellos le distribuyen música a las casas de discos, las cuales les compran los discos y los venden en sus tiendas, porque la gente los quiere. Antes de esto ya tenían éxito financiero; ahora no están gastando ningún dinero en propaganda, o sea, estas bandas tocan en los clubes y la gente las conoce; están creciendo desde adentro. Ese es mi plan.



GUIÓN PARA LOS NUEVOS MEDIOS. DEL CINE A LOS MEDIOS INTERACTIVOS, DE VICENTE GOSCIOLA

por **Valeriano Durán Manso**



La comunicación es una necesidad social que a lo largo de la historia ha estado acompañada de la evolución tecnológica. Esta ha si y continúa siendo, una herramienta indispensable para las manifestaciones comunicativas, sobre todo en los últimos años. La sociedad de la información ha traído consigo todo un despliegue técnico enfocado al desarrollo comunicativo a gran escala y en la vida cotidiana que va mucho más allá de los medios convencionales y que tiene en los medios interactivos sus principales bazas. El concepto de nuevos medios abarca un amplio campo en el que están incluidos los vídeos y el cine digital, la web, el mundo virtual, los juegos y videoconsolas y las animaciones por ordenador, todo un universo que constituye un área de estudio muy interesante. Sin duda, la magnitud social que pueden llegar a tener estas formas es tal que, la comunicación se ha convertido en un área en constante interrelación con otros campos y marcada por la interactividad entre los individuos.

El autor de este libro, el Doctor en Comunicación de la Universidade Católica de Sao Paulo, Vicente Gosciola, analiza un universo tan relevante como es el constituido por los nuevos medios y la hipermedia, protagonistas del cambio sociológico y técnico que está viviendo en la actualidad y que marcará el rumbo de las nuevas formas comunicativas del futuro. En las primeras páginas de *Roteiro para as novas mídias. Do cinema às mídias interativas* (*Guión para los nuevos medios. Del cine a los medios interactivos*), ya se aclara la diferencia entre los conceptos de nuevos medios e hipermedia. En el primer caso, se trata de un vasto campo delimitado por las tecnologías digitales, mientras que en el segundo es el medio y el lenguaje en el que ese campo se encuentra. A pesar de ello, muchos consideran que son sinónimos pero Gosciola recalca que tienen funciones distintas.

A diferencia de algunas manifestaciones artísticas como la escultura, la pintura, la fotografía o el cine mudo, que hacen referencia a un solo sentido, lo audiovisual se encuentra en medios como la televisión, el cine sonoro, el video, el mundo multimedia, el hipertexto, la hipermedia y la realidad virtual. Todas estas manifestaciones comunicativas han aparecido a lo largo del siglo XX, y siguen desarrollándose en el presente siglo, por lo que se afirma que el audiovisual es el arte de nuestro tiempo. Se trata de un área muy compleja por su amplitud y por los diferentes contenidos que abarca. Esto hace que los investigadores de este campo tengan que analizar muchos aspectos debido a la interrelación existente entre las partes que la componen. De esta manera, se comprueba que es un área en pleno movimiento y en constante evolución sobre todo, por las novedades que cada día surgen en ámbitos como el arte digital o el

diseño multimedia. Por ello, las posibilidades de este campo son infinitas tanto desde el punto de vista tecnológico como social.

En cuanto a la estructura, el autor ha dividido el libro en seis capítulos. El primero de ellos, «Nuevos medios: la hipermedia y su guionización», contextualiza la hipermedia y analiza su evolución histórica desde los primitivos medios de comunicación hasta los más actuales. Desde la escritura jeroglífica hasta la aparición de los nuevos sistemas de cine como el CinemaScope, Gosciola constata que la hipermedia ha existido siempre debido a que la tecnología ha ido de la mano de la evolución de la comunicación social. En este sentido, en el siguiente capítulo, «Elementos específicos de la hipermedia», determina conceptos fundamentales como 'link', profundiza en los mecanismos que promueven las interrelaciones entre los distintos contenidos y analiza la evolución de la interactividad.

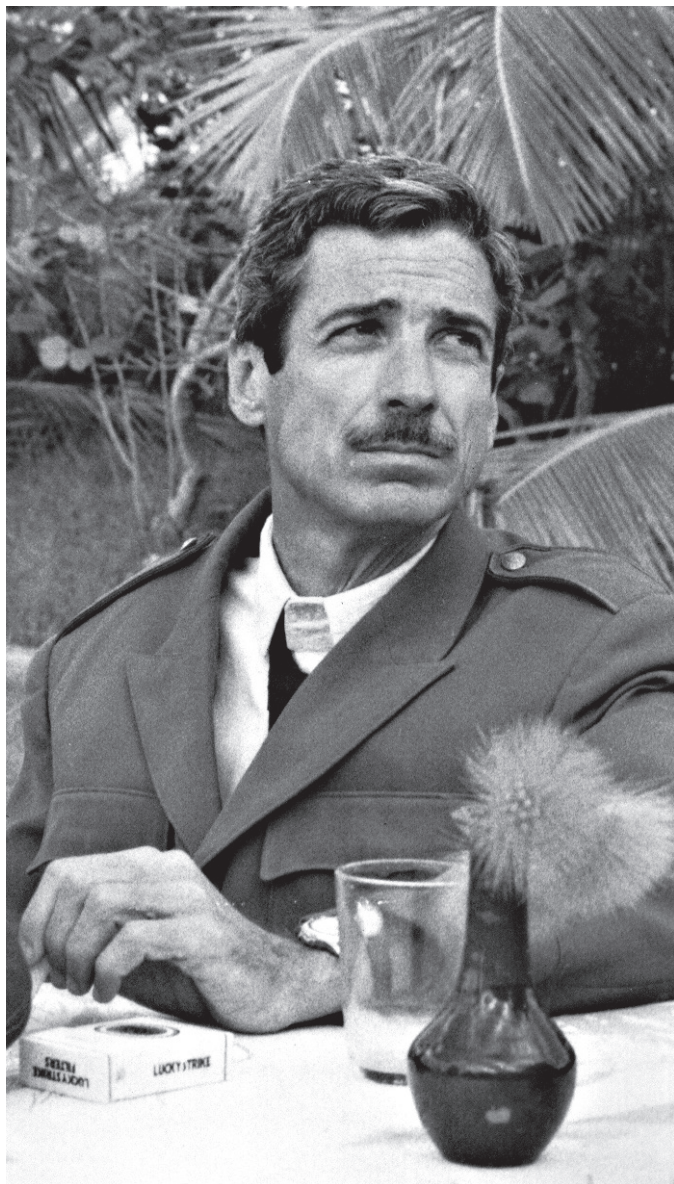
Por otra parte, el libro indaga también la concepción hipermediática del lenguaje cinematográfico. Por lo que supone una profundización en las características propias del lenguaje cinematográfico, de la narrativa clásica norteamericana, de las formas introducidas por Sergei Einsenstein (y continuadas por sus contemporáneos rusos en la narrativa discontinua) así como otros elementos relacionados a la representación de las historias: los movimientos de cámara, la composición del plano, las elipsis, etcétera. De esta forma, se define el lenguaje de la hipermedia mediante el reconocimiento desarrollos narrativos alcanzados por el cine.

En los siguientes capítulos el autor indaga aún más en este campo para establecer una guía específica de la hipermedia. Para ello, reflexiona sobre su funcionamiento y los modelos posibles en su análisis. Así, propone la construcción de un método a partir de otros provenientes de la producción científica y artística como los procesos de translación y repetición, el musical, el teatral, es decir, todos aquellos que unen la imagen con el sonido y el texto, y que posibilitan la construcción de un nuevo modelo. Tarea bien novedosa si se considera que el lenguaje hipermediático se encuentra en su fase inicial.

Para cerrar, el capítulo sexto y último, «Análisis del guión de hipermedia», se dedica a la reflexión de una serie de obras.

Considerando la variedad, rapidez y constantes cambios de los mensajes así como la introducción de la informática en la vida diaria, sobre todo, desde la aparición de Internet, puede afirmarse que la comunicación ha adquirido en muy poco tiempo un componente global. Esta situación tiene sus virtudes pues favorece un conocimiento mayor de cuanto sucede en el mundo, pero -paradójicamente- también conlleva aspectos menos positivos pues esta expansión se ha preocupado por difundirse a gran escala pero no por la utilización que se hace de la misma. Es cierto que la sociedad vive en continua interacción y que la comunicación global es una realidad, pero en muchos casos, el modelo hipermediático no ha respondido a las verdaderas necesidades de las personas. Aunque la sociedad actual está mucho más preparada y se preocupa por conocer las nuevas tecnologías, es necesario equilibrar accesibilidad con información. Este objetivo se constata en el libro de Gosciola y el cual, debido a su concepción a medio camino entre el academicismo y la reflexión libre, entre la terminología técnica y la discusión, supone una puerta abierta a un universo que es hijo de la emergente convergencia de las tecnologías digitales.

el cine es



Me lastimaba la idea de no poder obtener [con el digital] la misma textura, los mismos matices y la misma armonía que el negativo cinematográfico me había ofrecido hasta ese momento. Eran, también, las mismas dudas de Raúl Pérez Ureta, el fotógrafo con el que siempre comparto preguntas y certezas. Recuerdo que en los primeros días de rodaje nos sentíamos un poco desorientados. Pero poco a poco fui apreciando (como director) que la cámara digital permitía lo que la cámara BL nunca me permitió: agilidad de movimiento, tiempo suficiente para filmar en continuidad cada escena sin tener que cambiar de *magazine*, y sobre todo, presencia casi inadvertida de la cámara en la locación. [...] Hoy pienso que el resultado de *Suite Habana* en gran parte fue posible gracias a la tecnología digital. Y estoy convencido de que la textura, los matices y la armonía de la imagen se irán perfeccionando hasta que las diferencias con la imagen obtenida con un negativo sean mínimas o inexistentes.

Fernando Pérez, director, a propósito de *Suite Habana* (2003)

enfoco

Director
Edgar Soberón Torchia

Jefe de redacción
Luciano Castillo
Joel del Río

Coordinación especial del No. 36
Vicente Gosciola

Coordinación
Loipa Calviño Carbajal

Diseño
Manuel Arias Seijas

Colaboradores
Aida María Rodríguez
Juan Losada
Mayra Álvarez
(Mediateca André Bazin)

Impresión
Jesús Palenzuela
Rigoberto Hernández
Robiel Manresa
(Imprenta EICTV)

Director de Cultura
Édgar Soberón Torchia

Secretaria
Teresa Díaz

Imagen de cubierta
Nicolás Ordóñez

Imagen de contracubierta
Nelson Ponce

enfoco es una publicación de la
Dirección de Cultura de la EICTV



**ESCUELA
INTERNACIONAL
DE CINE Y TV**
San Antonio
de los Baños
CUBA

 **ediciones
eictv**

LA
ESCUELA
DE TODOS
LOS
MUNDOS

EICTV
25
años

www.eictv.org