

El cine en *Crisis*

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?

El cine sueña con mundos digitales.

Roberto Sánchez

El autor se ocupa de películas que, por un lado, predicen el futuro (son de ciencia ficción) y nos hablan de la digitalización y la construcción de esa realidad sintética; y por otro, de aquellas que ya son por sí mismas una plasmación de ese futuro digitalizado.



La novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), del norteamericano Philip K. Dick (1928-1982), sirvió como punto de partida del guión de *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. Los guionistas Hampton Fancher y David Webb Peoples, recogieron el espíritu de este escritor empeñado en poner en duda de manera sistemática la realidad material, o la realidad de sus personajes y lo que ellos creen ser, trasladándolo al universo del cine genérico. Se refuerza en el film el aire de cine negro policíaco (género

que también le gustaba mucho a Dick) y se desarrolla la figura del androide, la fusión casi perfecta de hombre y máquina. ¿Los sueños de los androides, serán digitales? ¿Somos nosotros ya como esos androides?

Remake, una novela corta de la norteamericana Connie Willis (nacida en 1945), escrita en 1995, nos describe un futuro, en el mundo del cine, que ya empieza a parecerse bastante a la dirección que ha tomado en los primeros años del siglo XXI:

“En el Hollywood del futuro, con el cine computerizado, las películas de acción real son cosa del pasado.

Los actores han sido substituidos por simulacros generados por ordenador. La manipulación informática permite, por ejemplo, que Humphrey Bogart y Marilyn Monroe protagonicen juntos el enésimo remake de *Ha nacido una estrella*. Pero gracias a las aportaciones de la nueva tecnología, el espectador puede alterar el final de la película, si no le gusta, con sólo pulsar una tecla”.¹

Este artículo quiere ocuparse de

¹ Así lo describe Miquel Barceló en su presentación de la edición española de la novela corta *Remake* de Connie Willis, publicada por Ediciones B, en Barcelona, en 1997.

películas que, por un lado, predicen el futuro (son claramente pertenecientes al género de la ciencia ficción) y por lo tanto también nos hablan de la digitalización y la construcción de esa realidad sintética; y por otro de aquellas que ya son por sí mismas una plasmación de ese futuro digitalizado.

Debemos tener en cuenta que el mismo cine (y todas las artes) suponen un intento consciente de crear una realidad mimética (de mimesis), un remedo de la propia vida en la que poder experimentar las situaciones límite, la muerte, el sufrimiento, o la alegría y el goce infinitos, sin sufrir unas consecuencias inmediatas que pueden llegar a ser muy desagradables (o lo contrario). Para lograrlo, el cine no se contentó tan sólo con hacer una reproducción fotográfica fiel, que resultaba insuficiente para transmitir todas las emociones y su amplio repertorio. Pronto, desde la combinación entre magia² y técnica, pioneros como George Méliès, o Segundo de Chomón, nos llevan al fondo del mar, a la luna o recrean los mundos alternativos que la literatura y el teatro ya habían construido en la imaginación popular. Ellos dan los primeros pasos para darles vida (virtualidad). Por cierto, Martin Scorsese en *La invención de Hugo* (*Hugo*, 2011), recrea con elegancia y respeto cómo fueron aquellos tiempos de gloria del mago y cineasta Méliès, y lo hace en un filme rodado con técnicas digitales y la posibilidad del 3D. La magia, de nuevo se convierte en un espectáculo cinematográfico tridimensional.

El papel de los ordenadores, en las historias de anticipación, y en el género de la ciencia ficción cinematográfica, empieza a tener una presencia seria con *2001: Una odisea de espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, con un guion escrito en colaboración con el británico Arthur C. Clarke, matemático, físico

y astrónomo y estupendo novelista de ciencia ficción, que, entre otras cosas, imaginó una de las primeras inteligencias artificiales con Hal 9000, el ordenador de la nave Discovery, algo más que una máquina, un personaje que termina por ser fundamental en la trama. Además, en la famosa secuencia que ilustra el cruce de la Puerta Estelar que nos conduce hacia una nueva dimensión, se utilizaron las más novedosas técnicas de animación. El responsable principal de los efectos especiales fue Douglas Trumbull que utilizó una cámara Slit-Scan modificada. A través de este complejo aparato, Trumbull convirtió una serie de imágenes de distintas procedencias, desde pinturas pop-art hasta diagramas electrónicos o láminas de arquitectura, en los espectaculares dibujos de luces que nos hipnotizan y nos llevan de “viaje” durante más de nueve minutos.³ Esta secuencia contribuyó de modo decisivo al éxito de la película, e igualmente generó no poca incompreensión y sorpresa; siendo imitada luego hasta la saciedad, aunque utilizando ahora las posibilidades de los nuevos trucajes digitales.

“ El papel de los ordenadores, en las historias de anticipación, y en el género de la ciencia ficción cinematográfica, empieza a tener una presencia seria con *2001: Una odisea de espacio* (1968), de Stanley Kubrick. ”

De hecho, el propio Trumbull, desarrolló la idea de la expansión mental (y de la experiencia) mediante un artilugio que tenía el aspecto de un aparatoso casco conectado con un ordenador que preconizaba

con claridad a las gafas de realidad virtual actuales en *Proyecto Brainstorm* (*Brainstorm*, 1983), que él mismo dirigió. Recientemente, la película *El árbol de la vida* (*The Tree of Life*, 2011), de Terrence Malick, a la búsqueda de nuestros orígenes y de la trascendencia, contiene secuencias muy parecidas a las del Portal Estelar y es que Trumbull ha sido su asesor directo en el diseño de todas ellas. Su nombre también se vincula, como supervisor de los trucajes fotográficos, a *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, film convertido en 1987, como tantos otros, en un vídeo juego de la mano de Joseph D. Kucan, todo un especialista en la dirección de ese género con actores digitalizados, aunque en realidad sólo se aprovechen sus perfiles renderizados⁴ y su voz, como en el caso de Martin Azarow, su protagonista.

En la década de los ochenta lo videojuegos empiezan a convertirse en un fenómeno masivo y sus conexiones con el cine serán cada vez más estrechas. En la actualidad, como forma de ocio (sobre todo entre los más jóvenes), está sustituyendo claramente al cine y generando gran cantidad de beneficios económicos. Ya son legión los actores que han sido clonados. Sirva la siguiente nómina como ejemplo: Sigourney Weaver en *Alien Isolation*, Kristen Bell en *Assassin's Creed*, Ellen Page y Willen Dafoe en *Beyond Dos Almas*, Patrick Fincher y John Noble (entre otras muchas estrellas de las series de televisión) en *L. A. Noire*, Michael Rooker, Kevin Spacey y John Malkovich en las ya muchas entregas, variantes y secuelas de la serie *Call of Duty*.

⁴ Renderizado (render en inglés) es un término usado en jerga informática para referirse al proceso de generar una imagen o vídeo mediante el cálculo de iluminación GI (Iluminación Global) partiendo de un modelo en 3D. Este término técnico es utilizado por los animadores o productores audiovisuales (CG) y en programas de diseño en 3D como por ejemplo CINEMA 4D, 3DMax, Maya, Blender, SolidWorks, etc.

² En la sentido que la RAE utiliza la expresión “magia blanca”, la que por medios naturales obra efectos que parecen sobrenaturales.

³ Véase: <https://laformuladelapiz.wordpress.com/tag/stanley-kubrick/>

En esa época, los ochenta, que empezaba a ser dominada por los videojuegos, la Compañía Disney produjo *Tron* (*Tron*, 1982), de Steven Lisberger, la primera en utilizar, parcialmente, trucajes y animaciones digitales generados por ordenador, cuya acción transcurre dentro de un entorno virtual (un videojuego precisamente) al que van a parar seres humanos de carne y hueso, transfigurados en bits y haces electrónicos.

Igualmente en *Juegos de Guerra* (*Wargames*, 1983), de John Badham, nos encontramos con un uso de efectos digitales, perfectamente adecuados para arropar la historia de David (Matthew Broderick), un experto informático capaz de saltarse los más avanzados sistemas de seguridad y de descifrar los más herméticos códigos secretos. Pero su juego se complica cuando involuntariamente conecta su ordenador al del Departamento de Defensa americano, encargado del sistema de defensa nuclear. Nos encontramos con alguna de las primeras referencias cinematográficas a Internet y su nacimiento, en efecto muy ligado al entorno militar, en el que también se desarrolló toda la tecnología de la realidad virtual, por cierto.

En *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, 1985), de Robert Zemeckis, y en sus continuaciones⁵, el viaje en el tiempo, temática muy querida en la ciencia ficción, es tratado con desparpajo, utilizándose claves genéricas que tienen que ver mucho con la comedia, pero acertando al popularizar cuestiones complejas como la paradoja temporal, y forzándonos a mirar cómo será la vida cotidiana en el futuro cercano. Los trucajes digitales eran mejores y más ajustados a las necesidades de la trama que nunca; y esto nos conduce hasta su director, Robert Zemeckis,

⁵ Son sus continuaciones: *Regreso al futuro II* (*Back to the Future Part II*, 1989) y *Regreso al futuro III* (*Back to the Future Part III*, 1990).

quizás el realizador que, en el campo del cine comercial, más ha investigado las posibilidades del cine digital y de la animación.

“ También fue un pionero Michelangelo Antonioni, uno de los primeros en utilizar cámaras digitales para filmar *El misterio de Oberwald* en 1980, con un tratamiento especial del color y las texturas. ”

Un paso decisivo, en ese sentido, fue ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988). La novela de Gary K. Wolf *Who Censored Roger Rabbit?*, de 1981, sirvió de inspiración. Wolf es todo un especialista en fusionar fantasía, ciencia ficción y terror con el género humorístico, y Zemeckis se aprovechó de ello para aglutinar imagen real y cine de animación en su adaptación, dando un salto cualitativo con relación a experiencias que ya eran tan viejas como el propio cine y que se remontan, por ejemplo, a los hermanos Fleischer (David y Max) que desarrollaron la técnica del rotoscopiado en sus creaciones.⁶ De hecho, ya en 1918 la usaron en su serie *Out of the Inkwell*, o en personajes tan legendarios como Betty Boop, cuya parición se remonta a 1926. Este legendario personaje fue modelado a imagen de Helen Kane (1904-1966), actriz y cantante de la Paramount, casi olvidada, que fue uno de los primeros casos en ser convertida en un simulacro virtual que, desde luego, ha aguantado mucho mejor el inexorable paso del tiempo que el original

⁶ La técnica del rotoscopiado consiste, esencialmente, en reemplazar los fotogramas de una filmación real por dibujos “calcados” sobre cada fotograma. Logrando transmitir de ese modo la naturalidad y secuencialidad de los movimientos, expresiones, luces, sombras y proporciones propias de la filmación original que sirvió de base para la animación

humano. La convivencia entre seres reales y animados tuvo momentos espectaculares como el baile de Gene Kelly y el ratón Jerry en *Levando anclas* (*Anchors Away*, 1945, de George Sidney), o en *Mary Poppins* (1964), de Robert Stevenson, al servicio de la Disney, adaptando los libros de P. L. Travers⁷, en la que Julie Andrews y Dick Van Dyke, comparten la pantalla con un nutrido grupo de dibujos animados de variadas especies.

Robert Zemeckis siguió insistiendo en las posibilidades de un cine de animación con personajes de aspecto naturalista. Buen ejemplo de ello son *Polar Express* (*The Polar Express*, 2004), que adapta el libro de Chris Van Allsburg⁸ y *Beowulf* (2007), a partir de un poema épico anglosajón, *Beowulf*, que se remonta a la Edad Media o incluso antes (del VIII al XII), adaptado por Neil Gaiman y Roger Avary. Aquí, como en *Polar Express* —en ella, sobre todo Tom Hanks—, los actores han prestado algo más que su voz y pueden reconocerse a Ray Winston, Robin Wright o Anthony Hopkins, e incluso a Crispin Glover (el monstruoso Grendel) o a Angelina Jolie (su madre), pero al mismo tiempo su aspecto físico puede cincelarse y transformarse a golpe de diseño informático, adaptándose a las necesidades de esta fantasía épica medieval.

Los efectos especiales también se sirvieron de la animación en los viejos clásicos de ciencia ficción. Podemos comprobarlo remontándonos a *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, 1956), de Fred McLeod Wilcox, en la que el montador Ferris Webster, ya

⁷ Su verdadero nombre era Helen Lyndon Goff, (1899-1996). Hay una película reciente sobre su relación con Walt Disney titulada *Al encuentro de Mr. Banks*, (*Saving Mr. Banks*, 2013), de John Lee Hancock, con Tom Hanks y Emma Thompson.

⁸ Sus libros *Jumanji* (1981) y *Zathura* (2002), llegaron al cine de la mano de Joe Johnston — *Jumanji* (1995) — y Jon Favreau — *Zathura. Una aventura espacial* (2005) —, respectivamente, lo que supone trasladar al cine los conceptos de libro/juego de rol, o libro/videojuego, concebidos por este escritor e ilustrador de libros infantiles.

supo hacer encajar a la perfección la imagen real y los monstruos del Id, generados por el subconsciente del Doctor Morbius (Walter Pidgeon), ampliado por una poderosa máquina Krell, construida por los nativos extintos de ese “planeta prohibido”, sin duda la prefiguración de un poderoso ordenador que hace realidad los sueños de los que lo usan. Morbius, Altaira (su hija, interpretada por Anne Francis), el Comandante Adams (Leslie Nielsen) y Robby, el robot, son algunos de los personajes de este film de ciencia ficción, inspirado libremente en *La tempestad* (la obra teatral de William Shakespeare). El equipo responsable (efectos especiales y visuales) fue un préstamo directo a Metro-Goldwyn-Mayer, la productora, de los mayores especialistas de la época: la Compañía Disney.

“ En la década de los ochenta lo videojuegos empiezan a convertirse en un fenómeno masivo y sus conexiones con el cine serán cada vez más estrechas ”

La década de los noventa se inició con una adaptación de *We Can Remember It For You Wholesale*, un relato de Philip K. Dick, que se transformó en *Desafío total* (*Total Recall*, 1990), de Paul Verhoeven, con un guión escrito por Ronald Shusett, Dan O’ Bannon y Gary Goldman. Sus contenidos temáticos y las nuevas técnicas de trucaje digital, provocaron su remake en 2012, dirigido por Len Wiseman. La trama de los dos filmes nos sitúa en una época en la que una empresa (Rekall), con la tecnología adecuada, puede transformar los sueños en recuerdos reales, haciendo que la frontera entre realidad y memoria se difumine. Para su protagonista, Douglas Quaid (interpretado por Colin Farrell), la idea de hacer un viaje mental que le proporcione recuerdos de una

vida como superespía puede ser la solución perfecta para contrarrestar su frustrante vida. Lo malo es que el proceso sale mal, y Quaid se convierte en un hombre perseguido por los agentes de un estado totalitario. En su huida, se asocia con una combatiente rebelde (Jessica Biel) con el fin de encontrar al cabecilla de la resistencia clandestina (Bill Nighy). Mientras el destino del mundo pende de un hilo, Quaid descubre su verdadera identidad y su verdadero destino. El guión de Kurt Wimmer se inspira de nuevo en el citado relato *We Can Remember It For You Wholesale* (en una de sus traducciones al español: *Podemos recordar por usted al por mayor*) dejando de lado, más todavía que la primera versión, las intenciones originales del cuento de Philip K. Dick, más interesado en mostrarnos lo difusos que pueden ser los límites entre el sueño y la realidad que en la propia trama detectivesca/futurista. De hecho este filme incide más en la acción y en el aprovechamiento de los trucajes digitales que, sin ser brillantes ni originales, pueden llevar algo más allá la imaginación visual necesaria. También es cierto que Len Wiseman está lejos de la soltura y desparpajo (y de las buenas dosis de un humor muy muy negro) que tenía el holandés Paul Verhoeven en su propia versión. Así que el resultado final es un infructuoso esfuerzo, no exento de un cierto dinamismo característico del cine de acción más reciente...

Un poco antes también se había “actualizado” el *Tron* de 1982, en *Tron: Legacy* (2010), de Joseph Kosinski, con la que se podría hacer un curioso ejercicio comparativo, comprobando la evolución del mundo del videojuego. Llama la atención el crecimiento y evolución de entornos digitales cada vez más verosímiles y creíbles, desde el punto de vista visual, en los dos mundos (cine y juegos), inevitablemente marcados por la revolución que supuso *The Matrix* (1999) y sus dos continuaciones, de Andy Wachowski y Andy (ahora

Lana) Wachowski⁹, aunque estas películas no me producen un especial entusiasmo, debido a las muchas incongruencias, desajustes en la trama y, sobre todo, por la poca verosimilitud de lo relatado, es justo reconocer que desde su estreno la ciencia ficción en el cine ha sufrido una transformación evidente y, precisamente en la aplicación de los efectos especiales digitales. Los niveles de integración de las imágenes generadas digitalmente con una apariencia siempre realista, eran literalmente imposibles hasta ese momento. El resultado visual de estos filmes (sobre todo del primero) es una fusión descarada con el cómic y el subgénero de artes marciales, el juego continuó con los conceptos de la realidad virtual, las referencias mesiánicas, a Lewis Carroll y su *Alice’s Adventures in Wonderland*, elementos psicodélicos y surrealistas, ritmos vertiginosos en el montaje y la narrativa, etc. Mezclas varias y neobarroquismos que vienen definiendo el siglo XXI, influyendo fuertemente sobre la estética y la moda actuales.

Desde Japón nos llegó *Final Fantasy: La fuerza interior* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, 2001) de Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara. Japón es un país con una industria del ocio muy influida por sus particulares cómics (mangas), películas, series de animación (animés) y videojuegos, especialmente desarrollados y, asimismo con una fuerte expansión y éxito internacional. *Final Fantasy* es una película enteramente generada a partir de programas de ordenador con personajes recreados con un elevado verismo fotográfico que se inspira en situaciones y personajes procedentes de un conocido y difundido videojuego creado en 1987 por Hironobu Sakaguchi, desarrollado por la Compañía Square Enix con muchas continuaciones, como video juego (para todas las plataformas posibles)

⁹ Fueron *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions*, las dos realizadas en 2003.

y como serial cinematográfico.¹⁰ Curiosamente la película y sus continuaciones no han tenido demasiado éxito comercial, pero los programas aplicados en su desarrollo sí han influido, y mucho, en películas posteriores como las ya citadas de Robert Zemeckis, y en todos los que han decidido usar actores y entornos sintéticos.

“ Avatar (2009), de James Cameron, supone un paso decisivo en la digitalización de actores.”

En 2002 se estrenó *Simone* (*Simone*, 2002), de Andrew Niccol, director y guionista neozelandés con un estilo propio que no destaca demasiado en los aspectos formales, pero al que nadie puede negar su originalidad al recrear universos futuros, como ocurría en *Gattaca* (1997), su primer largometraje, o en el guión de *El show de Truman* (*Una vida en directo*) (*The Truman Show*, 1998), de Peter Weir. Será en esta última dónde nos planteo temas con más enjundia como la manipulación en los medios de comunicación al servicio del poder financiero, y las responsabilidades de los que lo detentan (directores, productores, dueños de corporaciones). Estamos ante una película que adopta en algunos momentos el tono de una irregular comedia, casi devorada por el hiperactivo Al Pacino, pero que esconde una aguda reflexión sobre el mundo del cine y su inmediato futuro (ahora ya presente en muchos aspectos). Más en concreto sobre el tema de la creación sintética de una estrella típica y tópica. La Simone (la modelo Rachel Roberts) es una creación, una construcción (una

imagen generada por un programa informático) de la que se enamorará el director/creador, como en el caso del mítico Pígalión. Además, y echando mano de otros mitos clásicos y modernos (el de Prometeo y el del Golem/Frankenstein), la creación se negará a ser suprimida (borrada) y adquirirá personalidad propia. La máquina piensa, la máquina siente como en *A. I. Inteligencia artificial* (2001), de Steven Spielberg, nuevo camino abierto a la creación de ordenadores pensantes y sintientes, además con forma humana. Es decir, androides, término que inadvertidamente ha pasado a formar parte habitual en nuestras vidas: recuerden que así se llama el sistema que hace funcionar muchas de las unidades móviles que todos llevamos encima y de las que nos cuesta tanto desprendernos.¹¹

Avatar (2009), de James Cameron, supone un paso decisivo en la digitalización de actores. Los cuerpos (y voces) de Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang o Michelle Rodríguez son metamorfoseados en simulacros digitales que se mueven a sus anchas en el ambiente tridimensional del planeta Pandora. Los sistemas 3D y el cine digital abriendo otra nueva vía para el espectáculo audiovisual masivo.

Spike Jonze nos cuenta en *Her* (2013), desde la óptica de un cineasta independiente y bastante particular, la historia de Theodore (Joaquín Phoenix), ubicada en un futuro próximo. Estamos ante la vida cotidiana de un hombre solitario, a punto de divorciarse, que trabaja en una empresa como escritor de cartas de amor para terceras personas, y un día se compra un novedoso sistema operativo basado en un modelo de Inteligencia Artificial, diseñado para

satisfacer todas las necesidades del usuario. Para su sorpresa, se crea una relación romántica entre él y Samantha (Scarlett Johansson), la voz femenina de ese sistema operativo. Spike Jonze es uno de los realizadores norteamericanos más interesantes de las últimas generaciones, con numerosos trabajos de corta duración —entre ellos muchos videoclips musicales—. Empezó a llamar la atención por sus primeros largometrajes, escritos por el inclasificable Charlie Kaufman, *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999) y *Adaptation* (*El ladrón de orquídeas*) (*Adaptation*, 2002); o su personal visión de un libro infantil de Maurice Sendak titulado *Donde viven los monstruos* (*Where the Wild Things Are*, 2009). Ya en esa última adaptación, la capacidad de provocación presente en los guiones previos de Kaufman ha desaparecido. Esa facilidad para «morder» y «provocar» nuestra imaginación, para romper con salidas surrealistas nuestro ordenado mundo, ya no está. De hecho la idea de enamorarse de un programa operativo y de que además seamos correspondidos por la máquina era muy atractiva y permitía una provocación de la que Spike Jonze ha huido, mostrándonos ahora una trama de una inusual blandura. Una pena, esta historia tenía unas posibilidades que tan sólo se han quedado en un nivel de atractiva sugerencia. Buen trabajo de Joaquín Phoenix y de Scarlett Johansson —del que sólo disfrutarán si la ven y escuchan en versión original— que ayudan en la descripción de un futuro cercano en el que las relaciones amorosas podrían dar un paso hacia la virtualidad digital (artificial).

El congreso (*The Congress*, 2013), de Ari Folman, supone también una de las más recientes aproximaciones a lo que nos contaba la novela *Remake*, citada al inicio de este artículo. Se nos cuenta la historia de la actriz Robin Wright (hace de sí misma) que firma un contrato según el cual los estudios harán una copia digital de

¹⁰ Es la tercera franquicia de videojuegos más larga de la historia, tan sólo superada por *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*.

¹¹ Android es un sistema operativo para pantallas táctiles que utilizan miles de dispositivos como teléfonos, tablets, relojes, televisores y automóviles. Fue presentado en 2007, teniendo una rápida difusión y éxito comercial.

ella y la utilizarán como les plazca. Tras volver a la escena, será invitada a un congreso, que se desarrolla en un mundo sintético y virtual en el que todos los códigos de la existencia parecen estar profundamente alterados. Basada en la novela *Congreso de futurología* (*Kongres futurologiczny*, 1971), de Stanislaw Lem, se trata del retrato de un mundo que se dirige inevitablemente hacia la irrealidad, apoyándose en la combinación de la tecnología digital, los mundos virtuales y poderosas drogas psicotrópicas. De este realizador israelita sólo había visto la más que apreciable *Vals con Bashir* (2008), en la que también utilizaba el cine de animación como recurso para poder contarnos algunos aspectos especialmente terribles de la realidad en la historia de su país. Aunque el esfuerzo en la recreación de los mundos virtuales en los que transcurre más de la mitad de la película es apreciable, sobre todo desde el punto de vista estético, el resultado es pesado y mediocre, perdiendo progresivamente su efectividad como denuncia de lo que nuestro mundo controlado por las grandes corporaciones económicas puede llegar a ser. Temo que el mundo en el que ahora vivimos no es tan diferente del descrito simbólicamente por Ari Folman, que por otra parte interpreta con bastante libertad el relato del genial e irónico escritor polaco Stanislaw Lem...

Nos queda por hacer una breve llamada de atención sobre algunos usos de la tecnología digital por parte de cineastas más personales, por parte de autores que se mueven más allá de los meros intereses comerciales.

El galés Peter Greenaway experimentaba ya hace unos cuantos años con la señal del vídeo digital en dos inquietantes trabajos concebidos para la televisión: *Death in the Seine* (1989) y *A TV Dante* (miniserie de 4 episodios, iniciados en 1990), dando continuidad a sus experiencias previas en cine. En la primera de ellas, Greenaway elabora un catálogo de

personas que murieron ahogadas en el Sena de París durante los primeros años de la Revolución Francesa. El cineasta intenta indagar en la vida de los cadáveres anónimos hallados actualmente, y que aparentemente han sufrido una muerte violenta, y contárnosla en apenas cuarenta minutos. En el segundo nos lleva, literalmente, al Infierno de Dante, recreando los Cantos I al VIII, escritos por el florentino Dante Alighieri en *La Divina Comedia*, aprovechando todas las opciones que daba el tratamiento digital en la década de los noventa. La imagen videográfica ya había sido explotada desde finales de los años setenta, con un criterio artístico quizás más apropiado para los espacios expositivos que para los cines, por el norteamericano Bill Viola, otro de los pioneros en pasarse al lado electrónico de la imagen.

También fue todo un pionero Michelangelo Antonioni, uno de los primeros en utilizar cámaras digitales para filmar *El misterio de Oberwald* en 1980, con un tratamiento especial del color y las texturas, pero con unos resultados más que discutibles por desajustes técnicos (el volcado a celuloide de las imágenes videográficas todavía era imperfecto) y pobres desde el punto de vista estético. Una vez resueltos los problemas de transición de formatos y la difusión de proyectores digitales, otros cineastas tan personales como el veterano Éric Rohmer (1920-2010) se aprovecharon de las nuevas posibilidades. Por ejemplo, en *La inglesa y el duque* (*L'Anglaise et le duc*, 2001), realizaba un viaje por el interior de pinturas paisajísticas del siglo XVIII, que convertía en los escenarios digitalizados por los que se movían sus actores reales; y más recientemente el realizador polaco Lech Majewski, en *El molino y la cruz* (*El molino del tiempo*) (*Młyn i Krzyż*, 2011), se inspira en la obra *Cristo cargando la cruz* del pintor flamenco Pieter Brueghel «el Viejo». Para ello elige doce personajes del cuadro, y sus relatos se combinan con los avatares de la creación de la

tela. Majewski pintó los decorados y se utilizó lo último en técnicas digitales para incorporar a los actores al mundo de Brueghel. La película se exhibió en Sundance y logró una cierta difusión a pesar de su especialización. Su película-retablo resulta valiente e impactante a ratos, y aunque a la postre esos momentos sean demasiado escasos y repetitivos, resultan suficiente razón para someterse a la disciplina de ver cómo una obra pictórica se desenvuelve y desarrolla en película, en acción cinética. Le falta la soltura narrativa de un Kubrick (por citar un ejemplo de realizador que incorpora a la perfección la plástica pictórica al cine) y quizás le sobra la pretensión de estar construyendo una obra maestra.

Parece que el cine y el protocine en el pasado (mediante sus Panoramas, panópticos y linternas mágicas de siglos anteriores) dependieron mucho de los dibujos, pinturas y diseños (y en cierto modo, sigue haciéndolo no importando demasiado que ahora el “pincel” sea digital y computerizado), para construir mundos alternativos y universos virtuales imposibles de captar en la realidad circundante, pero que “animados”, alcanzaron una sorprendente impresión de realidad, susceptible de ser tomada por la vida misma. En esa dirección parece que seguimos. Todavía no está muy claro que las novedades técnicas que aportan la digitalización y computerización terminen por modificar el lenguaje cinematográfico clásico y su evolución en la todopoderosa pantalla global, pero está claro que en su simbiosis inevitable con el universo de los videojuegos (en direcciones de ida y vuelta), con la realidad aumentada y la realidad virtual, terminarán por concebir nuevas formas audiovisuales.

(<http://loscinesderobersan.blogspot.com.es/>)