



Imágenes realistas contra imágenes plásticas. Variaciones de la imagen cinematográfica en *Gravity* de Alfonso Cuarón y en *Speed Racer* de Lily y Lana Wachowski¹

Carlos F. Alvarado²; José W. Escobar³

Recibido: 19 de diciembre de 2017 / Aceptado: 30 de marzo de 2018

Resumen. Este artículo, producto de investigación, pretende mostrar cómo opera la imagen en el cine contemporáneo que se sitúa en una narrativa propia de la falsificación y la simulación. Se revela que cualquier efecto de la realidad siempre es producto de las fuerzas textuales que o simulan cierta naturalidad (fruto de un punto de vista realista) o tienden a la falsificación directa (corolario de la ausencia de cualquier credo metafísico). De igual manera, se hace un desplazamiento del concepto clásico de imagen (como doble) para reconocer los cambios estructurales de un cine que recupera parte del clasicismo de Hollywood y parte de la modernidad europea. Siguiendo directrices de los estudios de caso, a partir de una muestra opinática (intencional, no estadística), se toma como corpus (unidad de trabajo) dos filmes: *Gravity* (2013) de Alfonso Cuarón y *Speed Racer* (2007) de Lily y Lana Wachowski.

Palabras clave: Cine contemporáneo; imagen; escritura; narrativa; estética.

[en] Variations of the cinema to graphic image on *Gravity* from Alfonso Cuarón and *Speed Racer* from Lily and Lana Wachowski. Realistic images against plastic images

Abstract. This article, a research product, aims to show, how the image operates in contemporary cinema, which is situated in a narrative of counterfeiting and simulation. It is revealed that any effect of reality is always the product of textual forces that either simulates a particular naturalness (fruit of a realistic point of view) or tend to direct falsification (a corollary of the absence of any metaphysical belief). In the same way, a classic concept of image (as a double) is shifted to recognize the structural changes of a cinema that recovers part of the Hollywood classicism and part of European modernity. Following the guidelines of the case studies from an opinion sample (intentional, non-statistical), two films are taken as corpus (unit of work): *Gravity* (2013), Alfonso Cuarón and *Speed Racer*, (2007) by Lily and Lana Wachowski.

Keywords: Contemporary cinema; image; writing; narrative; aesthetics.

¹ Este trabajo es uno de los productos de la investigación *Análisis estético de la imagen y la escritura en el cine contemporáneo (1990-2015)* financiado por la Universidad de Manizales (Colombia) en el marco de la convocatoria interna de investigación, 2015.

² Universidad de Manizales (Colombia)

E-mail: cfalvarado@umanizales.edu.co

³ Universidad de Manizales (Colombia)

E-mail: wilsonescobar@umanizales.edu.co

Sumario: 1. Introducción. 2. Imágenes expandidas. Cine amplificado. 2.1. Imagen sensible: el problema de lo real. 2.2. Imagen legible: el problema del lenguaje. 2.3. Imagen síntesis: el problema de la técnica digital. 3. Metodología. 4. Análisis de casos: *Gravity* y *Speed Racer*. 5. Conclusiones. Referencias.

Cómo citar: Alvarado, C.F.; Escobar, J.W. (2018) Imágenes realistas contra imágenes plásticas. Variaciones de la imagen cinematográfica en *Gravity* de Alfonso Cuarón y en *Speed Racer* de Lily y Lana Wachowski. *Arte, Individuo y Sociedad* 31(1), 27-40.

1. Introducción

Si ya han pasado más de 120 años desde que los Hermanos Lumière hicieron pública la existencia del cinematógrafo y dieron inicio a uno de los más poderosos mecanismos narrativos que hemos conocido, todavía se mantiene viva la pregunta por la naturaleza de la imagen. No porque no se hayan aventurado respuestas, sino por el hecho de que acorde con el desarrollo de los tiempos, el cine muta, cambia de ropajes y violenta lo que creemos saber sobre sus modos de proyección. Una ya histórica tensión supone que la imagen funciona como un doble, un espejo, un ejercicio de naturaleza objetiva que gracias a la máquina registra la realidad u opta, en contraste, por ser simplemente la materialización de la subjetividad de un creador que manipula su medio conforme a sus propios fines.

No es difícil encontrar que esta tensión ha sido objeto de revisión por diversos teóricos del cine que se inclinan sobre uno u otro extremo. Basta recordar a Arheim (1986) cuyo análisis formalista desafía cualquier forma de duplicación al señalar que la imagen no comparte las propiedades del mundo natural. Es suficiente pensar en el trabajo de Kracauer (1989) que defiende la idea de la imagen cinematográfica como redención de la realidad física, lo cual sugiere la fuerza de la máquina para copiar lo real. Aquí nos estamos fijando en el funcionamiento del dispositivo (que supone tanto el registro, como la proyección). Pero también podemos pensar en el trabajo de los cineastas que intentan, digámoslo en clave artística, comunicar un mensaje estético. Para hacer una suerte de epítome puede recordarse el debate de Pasolini con Rohmer: cine-poesía contra cine-prosa (1976). La imagen puede operar, dirá el director italiano, como una función poética capaz de crear una nueva gramática de lo real (reformulando sus códigos). La imagen, nos sugerirá el director francés, se asemeja a la escritura literaria, se encarga de seguir las cadencias de lo real como han sido matizadas por el lenguaje compartido en cada sociedad.

El cine contemporáneo se enfrenta a otros imaginarios como escenarios de producción. Un cine que, parafraseando a Ferreas (2007), rompe reglas para una constante transformación de la imagen, situación que configura la estética como un dispositivo narrativo poético con rasgos como: narración heterogénea de la heterogeneidad (Salinas, 2010), tránsitos heterogéneos de sujetos marginales, mapas micro-políticos (Valenzuela, 2011), mediación tecnológica en la construcción de realidad como ficción entre lo aparente y lo verdadero (Murcia, 2009), entre otros. Prevalecen los estudios en torno a prácticas de representación (recursos, géneros, textos) y se incursiona en prácticas estéticas (carácter textual del cine, objeto de análisis semiótico). Algunas de las investigaciones van perfilando una cartografía estética singular y plural, como es de esperarse: laberíntica (Heinemman, 2013), ilustrativa (Rossi, 2012) y del tránsito (León, Ortiz & Laila, 2012).

Es de resaltar que los estudios estéticos apenas abren su horizonte de definición como objeto de conocimiento en torno a la imagen-movimiento. Nos atrae el fenómeno de rupturas estructurales del cine contemporáneo y su hibridación con formas del cine clásico (nuevos significados) con la finalidad de un doble abordaje: como dispositivo narrativo poético (perspectiva, propiamente, estética) y como análisis estructural (semiótica textual).

Sea cual sea la tentación, nos valdremos de este pequeño mapeo para poner en evidencia la tensión sobre el modo de funcionar de la imagen en movimiento y sus posibles usos al interior de una cinematografía (que puede variar del trabajo de un autor pasando por una escuela hasta un periodo de tiempo concreto). Si hemos ya dejado en evidencia el universo del lenguaje es porque creemos que la imagen cinematográfica adquiere la capacidad de operar como signo al interior de un sistema tendiente a ser codificado (como sugiere Eco [1976]), lo cual la convierte en pieza de un engranaje, fragmento que establece relaciones de negociación con otros fragmentos, que escala niveles cuando está articulada.

En ese marco, la vocación narrativa del cine que es heredada, no connatural, se inocula a partir de ciertas formas de explorar la imagen asociadas al teatro, la literatura, el espectáculo, para darle a su capacidad expresiva una particular inclinación. Intentamos pensar cómo la imagen (especialmente en los últimos veinte años) sitúa al espectador en una *narrativa propia del pastiche y la simulación* y pone en evidencia cambios estructurales que reconfiguran las estructuras narrativas del cine clásico, en un particular collage con elementos de la modernidad, para conducirse por una estética expandida.

En últimas, nuestro interés es reflexionar sobre el funcionamiento de la imagen como estrategia de escritura, abordar su marcado uso narrativo en el cine contemporáneo dentro del modelo de *estudio de caso*. Con esto, claro, la contemporaneidad no se agota en términos de interpretación. El interés es una actualización del problema de la imagen a partir del contraste de dos casos, no un modo de describir la totalidad el funcionamiento histórico de una época. Los filmes, como intentaremos ilustrar, operan con la misma intención semiótica (en este caso, de sugerir una ilusión de lo real) pero con mecanismos diametralmente opuestos en términos visuales. Ello, (en ambos casos), pasará por un rasgo central al mundo contemporáneo que es el universo digital. Se suma la imagen síntesis, la imagen simulada como pauta de los modos de producción cinematográfica. El famoso trabajo por ordenador, las técnicas de *CGI (Computer-Generated Imagery)* serán centrales para la factura de nuestros casos, si bien, al momento de la lectura de la imagen pueden pasar a un segundo plano o volverse central. Lo cual, creemos, caracteriza nuestros casos. En este marco veremos cómo el cine conserva la ilusión de realidad. Lo clave es que ese efecto puede lograrse por vías diferentes. Y en cada una de ellas la técnica digital es capital. Porque o se esconde o se revela, pero busca, en nuestros análisis, mantener la magia clásica de la sala oscura.

2. Imágenes expandidas. Cine amplificado

Noel Burch (1999) hace un singular retrato de la vocación narrativa del cine. A partir de dos metáforas (tomadas del siglo XIX) ilustra la tendencia a duplicar o fabricar la realidad. Gesto que advierte que el germen del séptimo arte estaba sembrado

antes de su aparición. Primero, se vale de la novela de Mary Shelley, *Frankenstein*, específicamente del monstruo creado a partir de una reanimación de cadáveres para explicar el cine como sistema expresivo. Como pedazos inconexos unidos a partir de una escritura. Segundo, se apoya en Baudelaire para encarnar la inclinación del cine a la fabulación, pues no se trata de generar una extensión de la vida, sino de hacer que la vida se parezca al arte. En tanto los cantos del poeta, un cine que opera bajo esta metáfora no duplica sino que ofrece un nuevo registro de lo real. Señala el autor que el cine, en su primer intento de sistematización narrativa (década del diez del siglo pasado) dentro del Modelo de representación institucional (*MRI*) muestra el triunfo de la metáfora del monstruo. Escritura que buscaba producir ilusión de realidad, que le interesaba mantener al espectador en la sala convencido de que estaba ante un espejo del mundo.

Para este análisis retenemos dicho punto de vista porque creemos que describe, ahora en el universo digital, lo que ocurre con nuestros dos casos de análisis. Ambos filmes, como mostraremos, operan (con ciertas licencias) dentro del *MRI*, en términos de mantener la ilusión de realidad. Sin embargo, uno de ellos pareciera recuperar, en ciertas formas escriturales, los ecos de la metáfora de Charles Baudelaire.

2.1. Imagen sensible: el problema de lo real

Serge Daney (2004) nos presenta una interesante tematización de la imagen cinematográfica de cara al problema de la representación de lo real. Parte por decirnos que su principal nexo es el territorio visual para resaltar su vinculación con la metafísica occidental inclinada por una visión fotográfica. Esto le da pie a nuestro autor para sugerir que la visualidad no solamente se convierte en una condición de la imagen cinematográfica (tanto porque deja ver, como porque es vista), sino que opera de dos modos. El primero de ellos revela que todo lo que puede ser objeto de representación filmica lo es porque su naturaleza es visible. El segundo modo reconoce el índice de visibilidad propio de la imagen en términos de composición o en términos de un “mínimo común denominador” basado en “modos específicos” de producción.

En esa lógica de los dos modos de la imagen, podemos señalar que ésta se plasma, se materializa, se hace inscripción, y que la experiencia de visualidad, que invita tanto al acto sensible de afectación como de lectura, es una escritura. Daney nos pone en la pista de los cambios históricos. Si su descripción de la imagen como visualidad aplica para el grueso del séptimo arte, su fuerza puede rastrearse en la vocación representativa del cine clásico (*MRI*) como extensión de la vida. Por eso no duda en decirnos que, de cara al llamado cine moderno europeo, hay una ruptura con la obsesión por una visibilidad directa, extensiva de la realidad. Se reclama un cine que rompe con este sueño, que se hace presente en la pantalla. ¿Cuál es el futuro de la figuración? pregunta, y sin duda piensa en una imagen que se distancia de la dinámica especular. Nos recuerda el caso del montaje. En esa línea un montaje moderno que oficia revelando su propia factura (una aparente imperfección) bien puede revivir el fantasma del Señor Baudelaire a partir de estrategias que descubren que en pantalla la vida siempre es producto del dispositivo filmico.

Lo interesante de esta querella es que, gracias al reconocimiento de que el cine tiene factura, permite comprender que oficia en calidad de escritura. En ese sentido, un concepto amplio de visualidad (quizás el primer modo) es simplemente un proceso

de exhibición, allí la imagen todavía no existe. Únicamente cuando la imagen posee un índice de alteridad (dejar de ser doble) puede entenderse como un dispositivo capaz de crear. En este marco, bien puede inferirse una crítica al cine clásico que tiene una vocación exhibitiva. Pero, y eso creemos ocurre con los casos de análisis, al interior del afán exhibitivo, es posible que la imagen como alteridad emerja.

Jay (2007) revisa la denominada crítica al ocular centrismo que el pensamiento francés delata en el siglo XX. Su perspectiva se basa en el hecho de que el crecimiento tecnológico volcado a los medios ha generado un exceso de visibilidad, lo cual se sintoniza con la perspectiva de Daney. En esa mecánica, se interesa por recorrer a varios de los teóricos del cine que revisan el concepto de imagen fuera de la dinámica especular, del puro reflejo de lo real; para ello señala el desenmascaramiento de la idealización del cine (“evocación mística”) en los años sesenta. Esa pérdida de ingenuidad no solo revive el fantasma de Baudelaire, sino que sugiere que la imagen no se agota simplemente en el acto visivo. A ello se sumaba el interés de la naciente semiología fílmica por comprender la capacidad de producción de sentido del cine a partir de sus modos de estructuración; de allí el acento en el papel de los códigos (tanto visuales, como escriturales). Señala Jay, nunca se pierde de vista la relación con la realidad, la necesidad de un soporte referencial para activar la imagen; dar continuidad a la dependencia del lenguaje codificado con el simulacro de la experiencia fílmica.

En este contexto, se hace prioritario el reconocimiento de que la imagen es producto de una inscripción. Sin importar que la inclinación sea en clave de duplicación, en términos de poetización de lo real. Es consecuencia de un mecanismo que genera su presencia como una forma sensible (visual-auditiva) que reclama ser sentida (leída-interpretada). Se observa que tanto el trabajo de la cámara, como los mecanismos de montaje, producen la imagen como inscripción a la que se puede acceder a través de los sentidos. En esto bien podemos recordar la descripción de la historia de la máquina en manos de la técnica propuesta por Brunetta (1997). A partir de la idea del iconauta, pone en evidencia que las imágenes son producidas como una inscripción de la luz capaz de ser convertida en un sistema semiótico para leer. Para nuestro caso, el cine, cualquiera que sea su interés al momento de representar, siempre trabaja componiendo la imagen a través de un dispositivo técnico. Ya para Brunetta, en esta escritura de la imagen, el iconauta se conecta con el universo mediante una visión fractal de diversos lugares; perspectiva que intenta una contemplación global de lo terráqueo. No solo el paso del mundo físico-material al visivo, sino como un mecanismo que conserva la magia de la narrativa.

Mandoki (2006), cuando tematiza las relaciones entre estética y comunicación, expone esta doble dimensión que nos lleva a pensar en la imagen como escritura en el cine. Su propuesta asume que todo fenómeno que afecta los sentidos es de naturaleza estética, en tanto opera en el cuerpo de los vivientes como una membrana que recibe y filtra estímulos. Todo lo que nos rodea, en principio supone una afectación estética a la que suma una suerte de anverso, un correlato. Si el cuerpo recibe un estímulo estético hay un impulso semiótico por hacerlo comunicable. En dicho acto bien podemos pensar en la relación sensible que deviene legible. Toda forma sensible que afecta un cuerpo se semiotiza para poder ser objeto de conversación, discusión, transmisión. En el caso del cine (comunicación estética en Mandoki), la imagen en movimiento implica esa doble dimensión. En palabras de Machado (2000), la imagen

no ha perdido su figuración discursiva-escritural, su poder de codificar conceptos a través de expresiones plásticas-gráficas.

2.2. Imagen legible: el problema del lenguaje

Una de las ideas que define la semiótica asegura que el paso del trabajo sobre el mundo referencial, digamos natural, a un mundo semiótico que es objeto tanto de codificación como de decodificación: “[...] reemplaza la experimentación efectiva sobre los objetos por la experimentación verbal o mental sobre los signos” (Paulus, 1975, p. 7). Nosotros sabemos que esto oficia igual para la imagen en movimiento del cine que mantiene una relación con el mundo de los objetos pero, al mismo tiempo, opera, en clave semiótica, como un mecanismo independiente de producción de sentido. Por ello, el pensador comprende las imágenes como entidades de doble aspecto. Están referidas a, y operan a pesar de la referencia. Y si su insistencia es en lo que denomina *función simbólica* como un uso de los signos en lugar de los objetos, con el interés que el trato en este plano tenga efectos en el mundo de los objetos, bien podemos pensar que las imágenes en el cine operan en dicha clave. En calidad de funciones simbólicas permiten (incluso en el caso en que parecen naturales) generar nuevos modos de organización de lo real que pueden reformular el denominado mundo de los objetos.

Pensamos que la imagen cinematográfica se juega entre el icono y el símbolo. Y básicamente porque gran parte de las teorías semióticas se interesan en la dimensión icónica de la imagen cinematográfica a partir de su naturaleza fotográfica. Ello supone, en palabras de Sebeok, una dimensión analógica que conecta con un referente, muestran “[...] una similitud topológica entre un significante y su denotado” (1996, p. 44). Esta dimensión, a pesar de las duras críticas al iconismo hechas por Eco (1976), se mantiene en términos de analogía. Pero no porque la imagen oficie en calidad de reflejo, sino porque se presenta como un simulacro de analogía (desea parecerse). Es importante en este caso el deseo, porque su carencia de ser la lleva a aparentar (aparecer). Esto, claro, lo sumamos a lo ya reseñado sobre el símbolo. Porque en calidad de producción de un dispositivo, su dimensión semiótica oficia como una función que reemplaza cualquier referente. Allí se produce sentido que, tentativamente, como hemos dicho, puede afectar el mundo de los objetos.

De esta forma, podemos colegir que la imagen cinematográfica puede optar, en su acto mostrativo, por simular la vida (complejo del monstruo) o poetizar la realidad (Señor Baudelaire). En ambos casos es siempre el resultado de una escritura propiciada por un dispositivo técnico social. Se juega tanto la presencia de la máquina como la institución creada alrededor del cinematógrafo para ofrecer sueños, contar historia o mercadear fetiches. Parafraseando a Colaizzi (2007), el cine es más que un instrumento de representación, implica un proceso de interpretación para acceder a tramas socio-históricas y económicas en la constitución actores-mundo de la vida. Esto da pie a que la autora cuestione cualquier naturalidad de la imagen, gracias a la imposibilidad de ser una extensión del mundo, como el proponer que opera en clave política.

Quisiéramos, antes de tematizar el cine en el universo digital, recordar algunas de las ideas del director Pasolini (2006). El pensador asegura que el cine es una forma de pensamiento salvaje. La realidad, en sí misma, está compuesta por cinemas, unidades de base de naturaleza visual sobre las que se realiza una operación semiótica. Es

decir, la acción cotidiana como interacción mutua entre representación y naturaleza. De alguna manera, los cinemas son unidades visuales que la naturaleza ofrece sobre los cuales el director realiza un acto de corte y composición. No duda en proponer que existe una lengua del cine que representa las acciones humanas a través de éste como dispositivo. Las acciones están a la base de la realidad, el cine genera una articulación de estas acciones con fines comunicativos. Una interesante paradoja que supone que la imagen es *res* y *nomina* simultáneamente. Enfatiza el autor, el cine es, entonces, lenguaje.

La tendencia naturalista del autor implica que somos capaces de reconocer un código de la realidad sobre el cual se realizan modificaciones en el terreno de la codificación filmica. Ésta se asume como un gran plano secuencia, una continuidad espacio-temporal sin cortes, sobre la cual el filme, de diferentes modos, se acerca o se aleja. De allí que el cine clásico opta por una imagen simulación que desea dar cuerpo a ese plano-secuencia inscrito sobre la naturaleza. Como afirma Pasolini (2006), un metalenguaje inscrito en un tiempo-espacio seleccionados por un autor.

Ahora bien, al poner el acento en el cine como metalenguaje de la realidad, Pasolini nos invita a pensar en el autor como un creador. Su capacidad es la de desviar el código para dar cuerpo a nuevas poéticas. Si bien se puede tomar partido, sea por que el código del cine trate de emular el código de lo real, sea que se opte por la violencia contra dicho código, tiene lugar la producción poética que da pie a diversas imágenes en movimiento, sea la simulación, sea la falsificación.

2.3. Imagen síntesis: el problema de la técnica digital

Si bien la incursión de las tecnologías digitales en el cine puede rastrearse varias décadas atrás, en especial con el interés de apoyar los efectos especiales, en los últimos años han ganado un lugar central en los modos de producción del séptimo arte. Interesa señalar que su presencia está orientada con el mismo espíritu del monstruo de Frankenstein. Su tarea no es otra que la credibilidad, operan con el espíritu icónico que busca como resultado la analogía, a la experiencia de la extensión de la realidad a la pantalla. Ganar realismo, por ejemplo en los relatos fantásticos, para héroes o monstruos, futuros posibles y pasados de antaño, es lo propio del trabajo digital en el presente. Ello hasta el punto que las reconstrucciones reales de escenarios, el trabajo físico de cuerpos u objetos, pareciera una práctica anacrónica.

La técnica del *CGI* (imágenes creadas por ordenador) ha permitido lo que bien podemos comprender como un trabajo de expansión en los modos de producción visual. Lo clave es que en estos casos no opera la dinámica clásica de un objeto que es convertido en luz a través del acto de captura, de registro, sino que es elaborado virtualmente para ser luego incrustado dentro del cuadro con, en la mayoría de los casos, la idea de que su dinámica simulada sea invisibilizada. Para Darley (2002), ello supone la creación de la imagen mediante datos matemáticos introducidos en el ordenador. A un *CGI* se le reclama cuando se nota su factura, cuando su falta de credibilidad visual lo hace aparecer rompiendo la ilusión de realidad. No deseamos entrar en una discusión de mayor profundidad, únicamente sostener que el papel de esta técnica se sintoniza con la vocación representativa del cine. Bien puede decirse se convierte en coartada del *MRI*.

Darley nos recuerda que la técnica tiene un lugar privilegiado en las superproducciones de Hollywood (por lo menos en sus orígenes), guiada por

la finalidad de alcanzar efectos ultrarrealistas como por una marca tendencia al formalismo. En esa línea ofrece una tensión entre el componente narrativo y el componente sensual (diríamos nosotros estético) del séptimo arte. En un primer caso, la imagen digital apoya el afán narrativo del cine y se camufla al interior de una intención mayor: la credibilidad del relato. En el segundo caso, la imagen digital se vale por sí misma, revela su fuerza como creación sensible reclamando atención visual. Y nos atañe pensar que en esta tensión puede anticiparse el tipo de imagen que privilegian los dos filmes, caso de análisis. Uno de ellos opta porque la imagen digital esté al servicio de la narrativa, funciona como imagen-simulación, en el otro se privilegia la sensualidad, la imagen opta por falsificar la realidad (poetizarla a partir de una negación).

3. Metodología

Cabe señalar que ésta es una lectura orientada, en principio, a analizar el cine desde dos ángulos diferentes. Primero, desde una perspectiva propiamente estética que se interesa por el trabajo de materialización del cine en términos sensibles. Segundo, a partir de un punto de vista semiótico-textual que supone el operar con base en sistemas sígnicos que se enlazan entre sí. Se hace un desplazamiento de los conceptos clásicos de imagen (como doble) y montaje (como encadenamiento) para reconocer los cambios estructurales de un cine que recupera parte del clasicismo de Hollywood y parte de la modernidad europea.

Pensar la imagen en el cine contemporáneo remite al análisis de una producción polifacética, quizás ambigua (cruce de elementos formales con no formales), en un quiebre con los modelos clásicos, sin conocerse aun su potencia frente al manejo de macro-categorías como: espacio-tiempo, imagen-escritura, territorialidades-ritmos, cuerpos-objetos, etcétera. Para este estudio, situado en la relación imagen-escritura, emergen como categorías de análisis: estética expandida y sistemas sígnicos. Ello supone pensar el ejercicio investigativo como una narrativa metodológica; es decir, un trabajo no lineal del discurso filmico (ir, devolverse y volver sobre los textos), en su asignación de significados como la base del develamiento del doble sentido.

La investigación asume un modelo hermenéutico-filmico (textual) como enfoque cualitativo contemplado dentro de los estudios de caso que, como tendencia en esta área de conocimiento, acceden a fuentes secundarias (filmes) para hacer una re-construcción de los textos sociales en el inter-juego narrativo y la delimitación de una determinada estética. En este evento, dos filmes del periodo contemporáneo del cine, tomados como corpus de trabajo (muestra opinática, intencional): *Gravity* (2013) de Alfonso Cuarón y *Speed racer* (2007) de Lily y Lana Wachowski.

4. Análisis de casos: *Gravity* y *Speed Racer*

Los casos de cine contemporáneo, objeto de análisis (*Gravity* de Alfonso Cuarón y *Speed Racer* de las hoy Hermanas Wachowski), son ejemplos de cine clásico en el presente (por lo menos en términos del *MRI* de Burch) que buscan en principio mantener la ilusión de realidad para el espectador. Ambos, aunque de diferentes modos, operan con imágenes síntesis, son ejemplos claros del uso de la técnica

CGI. No estamos ante el caso de un cine vanguardista que opte por el mecanismo de desmontaje de lo real propio de la metáfora del Señor Baudelaire. No tratan de romper con la ilusión de realidad, no sabotean los mecanismos narrativos afinados para generar lo que autores como Cassetti y Di Chio (2013) denominan una narrativa fuerte. En cualquier caso, bien pueden reconocerse como dos filmes-espectáculos dirigidos a un gran público. Puede decirse que la imagen síntesis procura lo que el cine ha tenido como vocación, introducir al espectador dentro del espectáculo como si fuera, en palabras de Pasolini (1976), una semiología de la realidad.

Partiendo de este presupuesto, digamos de un enfoque general similar de ambos filmes, sí nos encontramos frente a dos tratamientos formales diametralmente opuestos. Bien podemos decir que *Gravity* opta por el ultrarrealismo (gracias al *CGI*) y se inscribe en el sueño de representar la realidad en clave especular. Claro ejemplo de los deseos de Kracauer de una redención de la realidad física, caso de cine clásico en su más clara expresión. El complejo del monstruo actualizado. En palabras de Darley (2002), estamos en presencia de un uso de la imagen síntesis con inclinación narrativa. Invisibilización del artificio en favor de la vida plegada en pantalla. *Speed Racer*, como señalamos, también busca que el espectador penetre en el espectáculo. Sin embargo, hace un uso completamente diferente de la imagen síntesis. Nos gustaría decir que se concentra en su componente estético para reformar su fuerza significativa. Diría Darley, opera en clave sensual. Los ecos del Señor Baudelaire se hacen sentir. Si bien no se destruye el principio de realidad, sí se vuelve maleable, indicaríamos plástico. Y esta plasticidad se hace clara al conseguir, a partir de los resortes del relato, un particular juego que revela el artificio. No es un trabajo de metalenguaje, pero sí un acto de hacer que el lenguaje se haga visible. Técnica al descubierto. En el primer caso, la realidad se persigue gracias a una imagen simulación, en el segundo gracias a una imagen falsificación.

Cuarón ofrece una historia que bien puede enmarcarse en el argumento del regreso a casa. En síntesis, entrega el casi milagroso regreso de un miembro de una tripulación espacial, Doctora Ryan Stone, quien ve destruida a su nave y compañeros en medio de una misión que orbita la tierra. La clave representativa, sin dudas, es de cuño realista (ultrarrealista si pensamos en el trabajo del *CGI*). No hay preocupación sobre la fuerte presencia de la imagen síntesis que reconstruye el espacio exterior con sus diversos componentes: la tierra, la luna, el sol, las naves y las estaciones espaciales, los tripulantes en medio de cruentas condiciones. El interés del director es que el espectador, durante la función, asuma una extensión simulada de lo real. Si recordamos la idea de Pasolini (1976) en torno a que la realidad en sí misma opera como un gran plano-secuencia, pareciera que Cuarón hace eco de ello entregándonos, al comienzo del filme, un virtuoso plano secuencia que nos pone en situación y presenta el primer obstáculo para los personajes que da comienzo al drama. No sería difícil decir que el primer acto del filme opera en clave de plano-secuencia con el fin de duplicar la vida.

La destreza de este primer acto en clave de plano-secuencia, es tanto fruto del trabajo narrativo del director como de la imagen síntesis que posibilita (tras ocultarse a sí misma) un singular virtuosismo visual. Ello bien va desde el hecho de presentarnos a una compleja cadena de acontecimientos (que incluyen diálogos triviales, como la destrucción de la nave por los escombros de un satélite artificial, el terror de los personajes, etcétera) sin corte alguno, hasta el cambio de velocidad de la cámara que se acompasa según el drama de la escena. Este ojo virtual, con

el cual se identifica el espectador, se mueve cadenciosamente siguiendo el ritmo hipnótico del cuerpo de los personajes en un espacio sin gravedad. No obstante, cuando tratan de salvarse, en medio de la destrucción total provocada por el impacto a alta velocidad de los escombros, la cámara se acelera con la vertiginosidad que simula los acontecimientos. Este cambio dromológico no hace otra cosa que mostrar cómo el trabajo tecno-narrativo (*CGI* y la mano del director) se conjugan. El fin siempre es el verismo físico que sugiera, por simulación, la duplicación de lo real.

Lo que bien sabemos es que este tipo de trabajo, que ofrece como efecto discursivo una duplicación de lo real, se logra a través de un complejo ejercicio técnico. De allí la insistencia en la imagen como escritura de lo real, como resultado de un dispositivo técnico institucional. Y *Gravity* es un bello compendio del complejo trabajo semiótico al servicio de la ilusión representativa. Casi, podríamos decir, opera como un pequeño dossier de diversos recursos de la narrativa clásica al servicio del reflejo. No es gratuito el juego de reflejos que nos revela la idea de imagen como espejo. Destacamos uno en particular: la tierra reflejada en el casco de los astronautas, en especial de la protagonista. A lo largo del relato, como un objeto de deseo expreso (regresar de nuevo a ella), la tierra aparece retenida en el visor del casco mientras miramos a los ojos a nuestros personajes, mientras los vemos luchando por su vida. Este singular trabajo que duplica (dos objetos, dos cinemas), inscritos en una misma superficie, evoca alegóricamente al cine obsesionado con registrar el mundo físico.

Así, nuestro filme se sintoniza con la dinámica de lo visto y lo visible presente en el cine clásico. Este singular juego supone que lo que se ve en pantalla corresponde con lo visto y que el espectador, virtualizado en la cámara, oficia de sujeto de visión. Pero recursos como el de la cámara subjetiva permiten que el punto de vista del espectador se sincronice con el de un personaje. Ver lo que otro ve. Juego de duplicación de la mirada. En palabras de Aumont (1985), en el cine clásico, el entrapamiento como sujeto u objeto de las miradas (actor-espectador).

En medio de ello también tiene lugar lo que autores como Deleuze (1984, 1986) denominan semi-subjetiva, juego que permite una mirada indirecta. Creemos que todo ello ocurre en nuestro filme. Sumado además a la narrativa del plano secuencia en coartada con el *CGI*. En una particular escena que revela la difícil situación de nuestra protagonista de cara a su incierto destino, vemos cómo la cámara se acerca lentamente de un plano general hasta un primer plano. Gracias a la magia del *CGI* penetra al interior del casco y reemplaza a los ojos de la Doctora Ryan. En un movimiento sin corte la cámara objetiva deviene subjetiva. Y como espectadores notamos el cambio de punto de vista con gran naturalidad. En ese mismo movimiento, la cámara se desplaza para regresar de nuevo a su posición de registro, pero logra ofrecer una semi-subjetivación al revelarse al lado del rostro del personaje. Son dos miradas que se cruzan, tanto la cámara como el personaje miran lo mismo (la tierra). Virtualización del espectador que no sustituye al personaje.

Como sugeríamos, *Speed Racer* privilegia el trabajo del *CGI*, la imagen síntesis, y desea mantener la ilusión de realidad del cine clásico. Sin embargo, su estrategia es otra y bien podemos reconocer en ella una distancia con la imagen verista, con el sueño de redención de la realidad física. En su lugar, el trabajo visual nos revela la pantalla, la superficie en calidad de lugar de inscripción, de lienzo digital. Su estrategia es la sensualidad de Darley (2002). Puro esfuerzo por revelar el trabajo estético. En clave narrativa es un filme clásico, en clave visual coquetea con la vanguardia, falsifica abiertamente la representación. Las hermanas Wachowski adaptan a la pantalla

grande la serie anime *Mach go* de la década del sesenta de Tatsuo Yoshida. Desean que varios rasgos del anime migren a la imagen en movimiento en lo que bien puede comprenderse como un trabajo de pastiche. En clave intertextual la imagen del anime es reconstruida visualmente. Esto supone que literalmente reconocemos los colores, las formas y los movimientos anime en pantalla, acompasados con la imagen real. Este *live action movie* ofrece una hibridación entre el cine, el manga y el anime que no oculta en ningún momento esta intención.

Este tipo de trabajo que visualmente supone una psicodelia de colores y movimientos, que, en términos de relato, responde al universo diegético: las carreras automovilísticas, es posible gracias a la técnica del *CGI*, a la imagen síntesis. En este caso, el trabajo digital es opuesto. La técnica no se oculta para ofrecer una fotografía de lo real, sino que se desnuda para que lo real se falsifique, aparezca solo como evocación. Irónicamente desaparece por ausencia-exceso. Nada o mucha realidad hay en las imágenes de *Speed Racer*. Tan plásticas (en el sentido de trazo) son las competencias en que participa Meteoro, nuestro protagonista, que no reconocemos sino pálidamente el mundo real del automovilismo. Nada de realidad podría decirse. Tan poderosa es la poética de la velocidad de estas imágenes que el mundo de las carreras jamás nos ofrecerá tal emoción. Cualquier carrera, cualquier rally, languidece ante este exceso de realidad. Reconocemos, así, la idea de la imagen no como calco, sino como modo de producción que busca generar efectos sobre lo real. De allí que se genere una poética dromológica que amplifica la emoción del mundo de las competencias automovilísticas.

Subrayamos que la totalidad del filme opta por una escenografía construida por *CGI*. La imagen síntesis se rehúsa a presentarnos espacios, objetos, incluso cuerpos como si fueran extensión de una perspectiva realista. Más cercanos al barroquismo, su preciosismo delata su exceso de realidad. Cielos que parecen pintados, paisajes que estallan como si fueran una pintura pop, cuerpos que rompen cualquier ley física para devenir objetos maleables, falsifican todo sueño de duplicación. Con un interés nostálgico, la década del cincuenta se convierte en referencia para este pastiche. No podemos ver sino referencias culturales tanto en la arquitectura, mobiliario, vestuario que ofician de mecanismo de tributo a la serie original, a una época que, como efecto estético, le recuerdan al espectador a cada momento que está ante una falsificación, ante el cine como un arte de la mentira.

El caso más interesante del trabajo de una imagen síntesis al servicio de la falsificación estética de la realidad la hallamos en la construcción de las competencias. Diferentes combates entre autos son dibujados con velocidades frenéticas que desnaturalizan tanto el movimiento natural de los vehículos como su propia dimensión física. Con la cercanía a la estética del anime, en imagen real esto ofrece un nuevo sistema de relaciones en el que pista, auto, conductor y cámara hacen una nueva escritura de lo real que se asemeja a una ópera mecánica, a una danza metálica. Definimos este proceso como una suerte de desmaterialización. Vemos devenir el asfalto en luz, vemos convertidos los autos en una banda de colores que vibra a alta velocidad. Tras ello se puede constatar, en clave de metáfora, el cine como arte lumínico, la escritura en imágenes que hace del mundo efecto de una pantalla.

Esta imagen síntesis, en clave de falsificación, también se reconoce gracias a la técnica de superposición. En diferentes momentos y con distintas intenciones (narradores deportivos cubriendo las carreras, personajes recordando el pasado o soñando con el futuro) se sobreponen, en calidad de siluetas, los cuerpos de los

personajes sobre acontecimientos que tiene lugar en un espacio y/o tiempo diferente. Sumado a ello esta técnica, de corte del personaje respecto al fondo, se suma a un mecanismo de intercambio móvil con la cámara, lo cual genera, para el espectador, una perspectiva del movimiento, imposible de percibir en el mundo físico. Literalmente el personaje se encuentra en el mismo punto del cuadro, fijo, porque no tiene movilidad diegética, pero se desplaza gracias a que el fondo es desplazado y la cámara también. Caso claro de la imagen como escritura de lo real que introduce nuevas anotaciones sobre el movimiento a partir del trabajo cinematográfico.

5. Conclusiones

Con base en los dos casos de análisis bien podemos decir que la vocación narrativa-representativa del cine se mantiene en la contemporaneidad. Las relaciones con lo real siguen siendo una condición de los modos de construcción cinematográfica que tocan directamente su dimensión como dispositivo. Si bien es cierto que sigue presente la tendencia a redimir la realidad física para la imagen, la fotografía total que supone olvidar que la pantalla es una membrana, también, como hemos visto, es posible un cine narrativo que se acerca al trabajo que revela el lenguaje, que revela la escritura, que desea que no se pierda de vista el artificio.

En medio del universo digital, la imagen síntesis (tanto narrativa como sensual) se convierte en una de las técnicas centrales para este movimiento de choque entre lo real como extensión (*Gravity*) y lo real como construcción (*Speed Racer*) que se remonta a los orígenes del cine, a la lucha entre el cine directo de los Lumière y el cine trucaje de Méliès. Lo clave es tener presente que pese a la tendencia realista, siempre el cine opera como escritura. Lo que varía es el efecto deseado, el tipo de poética propuesta. No existe la imagen doble, sino la imagen simulación y la imagen falsificación (entre otras posibles variedades).

Gravity, caso emblemático de la imagen simulación, del acto de esconder la técnica, es un complejo trabajo de escritura que combina códigos fílmicos de diferente naturaleza (planos secuencias, semi-subjetivas, mecanismos de reflejo). El resultado, a simple vista, puede ser la poética de la duplicación, el deseo de ser doble (aunque, como veíamos, con cierto grado de exceso). Pero, para ello, la imagen en movimiento logra un fino equilibrio entre su capacidad sensible (estética) y su dimensión significativa (semiótica). No cabe duda que este filme opera bajo la égida del cine clásico incluyendo los recursos digitales para alcanzar el sueño representativo, así sea siempre simulado.

Nuestro segundo caso, *Speed Racer*, tiene como intención que el espectador penetre en la pantalla, se sitúe en el centro de la representación. Opta por la ruta de la falsificación. Lo real es y siempre será artificio. No duda en hacer evidente su inscripción. La imagen síntesis anuncia todo el tiempo que es falsa, artificialidad plegada sobre una superficie. Así, plano a plano, la magia narrativa nos envuelve, hay un recordatorio del arte como invención. La poética es fruto de una escritura, como en todo el cine, pero aquí se inclina por el pastiche que genera hibridación con un medio expresivo como el anime, con la estética de la *cultura pop*.

El primer filme analizado es inscripción que trata de ocultar la huella de la escritura digital, nuestro segundo filme es inscripción que visibiliza la huella escritural como parte de una poética que exalta otros modos de configurar. Al final ambos filmes puede

catalogarse como espectáculo. Ambos, narrativamente, generan ilusión de realidad. Pero ambos, al mismo tiempo, nos recuerdan que lo real es siempre mediado por el dispositivo. Y que así creamos que un filme es ultrarrealista (imagen simulación) y el otro una quimera (imagen falsificación) los dos siempre nos entregan la realidad como producto de una mediación tecno-narrativa. Como derivada, podemos señalar, primero, que los sistemas sígnicos (categoría de análisis) se entrelazan mediante una operación en el ámbito semiótico-textual al interior de una cine narrativo donde la imagen síntesis deviene en tendencia realista; segundo, que una estética expandida (categoría de análisis) permite reconocer una poética de la duplicación y una poética de la falsificación.

Referencias

- Arheim, R. (1986). *El cine como arte*. Barcelona: Paidós
- Aumont, J. et, al. (1985). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Brunetta, G. P. (1997). *El largo viaje del iconauta. De la cámara oscura de Leonardo a la luz de los Lumière: por un mapa europeo del navegar visionario*. Valencia: Episteme.
- Burch, Noel. (1999). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Cassetti, F. & Di Chio, F. (2013). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Colaizzi, G. (2007). *La pasión del significante. Teoría del género y cultura visual*. Madrid. Biblioteca Nueva.
- Daney, S. (2004). *Cine arte del presente*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós.
- DeFaria, C., Heyman, D., Jones, S., Penny, N. (productores) y Cuarón, A. (director). (2013). *Gravity* [cinta cinematográfica]. EU.: Warner Brothers.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1986). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- Eco, U. (1971). Sobre las articulaciones del código cinematográfico. En Dellavolpe, G., et, al. *Problemas del nuevo cine*, pp. 77-108. Madrid: Alianza Editorial.
- Ferreas, J. G. (2007). Lecciones de puesta en escena: Análisis de las técnicas de filmación en el cine de John McTiernan. *Revista Electrónica Razón y Palabra*. Instituto Tecnológico y de Educación Superior de Monterrey, México, vol. 12, Nro. 6. Web, www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520729012 (recuperado marzo 2016).
- Heinemman, D. (2013). Canto de sirena: la voz en off en dos películas de Raúl Ruíz. *Revista Comparative Cinema*, (1) 69-78. Web, <http://www.raco.cat/index.php/CinemaComparat/article/view/271924>.
- Hill, G., Silver, J. (productores) y Wachowski, L., Wachowski, L. (directoras). (2008). *Speed racer* [cinta cinematográfica]. EU.: Warner Brothers.
- Jay, M. (2007). *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Akal.
- Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.
- León, A.M., Ortiz, C. & Laila, E. (2012). El cine de Jim Jarmusch. El deseo opuesto al movimiento. *El Artista*, 9, 182-198.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. México: Siglo XXI.

- Murcia, I. (2009). Copiar o crear: La postmodernidad desde el cine de Michelangelo Antonini y Brian de Palma. *Revista Aisthesis* (Universidad Católica de Chile, Instituto de Estética), 45, 103-121. Web. www.redalyc.org/pdf/1632/163213309007.pdf.
- Pasolini, P. P. (1976). Cine de poesía. En Pasolini, P.P. & Rohmer. *Pier Paolo Pasolini contra Eric Rohmer: cine de poesía contra cine de prosa*, pp. 9-41. Barcelona: Anagrama.
- Pasolini, P.P. (2006). *Cinema. El cine como semiología de la realidad*. México: UNAM.
- Paulus, J (1975). *La función simbólica y el lenguaje*. Barcelona: Herder.
- Rossi, M. J. (2012). Dar la letra al film, dar cuerpo a las ideas: cine, filosofía y hermenéutica. *Revista Nuevo Itinerario* (Revista de Filosofía), (7), VII. Web. <http://hum.unne.edu.ar/revistas/itinerario/revista7/articulo10.pdf>.
- Salinas, C. (2010). Melodramas, identidades y modernidades en Latinoamérica en el cine actual: De amores Perros a sábado. *Revista Aisthesis* (Pontificia Universidad Católica de Chile, Instituto de estética), 48, 112-127. Web. [Dialnet-MelodramasIdentidadesYModernidadesLatinoamericanas-637915.pdf](http://dialnet-melodramasidentidadesymodernidadeslatinoamericanas-637915.pdf).
- Sebeok, T. (1996). *Signos: una introducción a la semiótica*. Barcelona: Paidós.
- Shelley, M. (2009). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. 3º edición. Madrid: Siruela.
- Valenzuela, L. (2011). En tránsito. Desplazamientos nimios en el cine latinoamericano (2000-2010). *Revista Aisthesis* (Universidad Católica de Chile, Instituto de Estética), 48, 141-154. Web, [Dialnet-EnTransitosDesaplazamientosNimiosEnElCineLatinoamrica-no-3637903.pdf](http://dialnet-entransitosdesaplazamientosnimiosenelcinelatinoamrica-no-3637903.pdf).