

ÀNGEL QUINTANA

DESPUÉS DEL CINE

IMAGEN Y REALIDAD  
EN LA ERA DIGITAL

BARCELONA 2011



A CANTILADO

Publicado por  
A C A N T I L A D O  
Quaderns Crema, S.A.U.

Muntaner, 462 - 08006 Barcelona  
Tel. 934 144 906 - Fax 934 147 107  
correo@acantilado.es  
www.acantilado.es

© 2011 by Àngel Quintana Morraja  
© de esta edición, 2011 by Quaderns Crema, S.A.U.

Derechos exclusivos de edición:  
Quaderns Crema, S.A.U.

ISBN: 978-84-15277-48-4  
DEPÓSITO LEGAL: B. 39 262-2011

AIGUADEVIDRE *Gràfica*  
QUADERNS CREMA *Composició*  
ROMANYÀ-VALLS *Impressió y encuadernación*

PRIMERA EDICIÓN *noviembre de 2011*

Bajo las sanciones establecidas por las leyes,  
quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización  
por escrito de los titulares del copyright, la reproducción total  
o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento mecánico o  
electrónico, actual o futuro—incluyendo las fotocopias y la difusión  
a través de Internet—, y la distribución de ejemplares de esta  
edición mediante alquiler o préstamo públicos.

## CUERPOS

En la película de corta duración, producida por la Mutual, *Charlot, prestamista* (*The Pawnshop*, 1917), de Charles Chaplin, Charlot se transforma en el encargado de una tienda de empeño. Un cliente, Albert Austin, le entrega un despertador. Charlot observa con curiosidad el artilugio. Lo ausculta y lo percute con los dedos como si fuera un paciente y tuviera que someterlo a una revisión médica. Al constatar que el reloj funciona decide abrirlo para estudiar su mecanismo. Con ayuda de un martillo y de un abrelatas empieza a descomponer el artefacto. El auricular de un teléfono se convierte, por un instante, en la lente de un relojero. Tras untar de aceite los engranajes, los extrae con unos alicates. De repente, las piezas esparcidas en el mostrador parecen adquirir vida propia. En ese momento Charlot decide cortar por lo sano y, después de introducirlas en el sombrero de su cliente, se desentiende del objeto empeñado. El cliente, irritado, exige una justificación. Charlot responde drásticamente pegándole un martillazo en la cabeza.

La escena de *Charlot, prestamista* fue rodada en un único plano fijo de siete minutos, interrumpido por un solo corte que muestra el estupor y la profunda irritación de Albert Austin al ver que le han destruido el reloj que quería empeñar. Durante la escena asistimos al clásico proceso burlesco que lleva hasta el absurdo una situación aparentemente normal. Chaplin juega con la excentricidad que, en manos de un *clown*, adquiere un objeto cotidiano cuando es desplazado de su propio contexto. El reloj se transforma en un paciente, en una lata de conservas y en un sofistica-

do puzle de engranajes mecánicos. Durante siete minutos el cuerpo de Charles Chaplin pasa de prestamista a doctor; de doctor a camarero; de camarero a mecánico de automóviles, y de mecánico a relojero. La ejemplaridad de la escena viene determinada por la capacidad con que, a partir de los mínimos elementos, Chaplin es capaz de introducir lo absurdo dentro de lo cotidiano y transformar una escena de intercambio comercial en la tienda de un prestamista en una escena que no tiene pies ni cabeza, en la que todo se destruye sin solución.

*Charlot, prestamista* es una de las primeras películas cortas de Charles Chaplin. Fue realizada en un momento en que las situaciones cómicas se elaboraban a partir de la improvisación, el hallazgo y la repetición. La puesta en escena se basaba en la simplicidad, en situar la cámara en el lugar preciso que permitiera ver el efecto de los recursos cómicos. Apenas se cortaba nada y lo que acontecía durante la escena no se forzaba. Hoy, esta curiosa película corta establece una fuerte relación con los referentes simbólicos de un mundo que ya forma parte del pasado, en que la idea de modernidad aparece determinada por dos sistemas de tecnología mecánica, la de los relojes y la del cinematógrafo.

La secuencia de *Charlot, prestamista* es paradigmática del arte de Charles Chaplin y del modo como introdujo la absurdidad de lo cómico en el mundo objetual de la vida moderna. Privilegiando el plano único, sin ningún efecto de montaje y con los mínimos recursos, Charlot logra ser muchos personajes a la vez. El cuerpo delgado y pequeño de Charles Chaplin no cesa de transformarse sin recurrir a trucajes ópticos ni a efectos de montaje. El *clown* puede llegar a ser muchas cosas a la vez, sólo necesita provocar cierto sentimiento de estupor en el espectador mediante la mímica. *Charlot, prestamista* fue rodada a principios del

siglo xx, cuando lo determinante en el cine no era contar historias, sino crear situaciones que rompieran con lo cotidiano y privilegiaran lo cómico. El actor cómico creía en la perfección del gesto y en la capacidad de la puesta en escena para transformar el mundo. Cuando Chaplin se dirigía a sí mismo, situándose como Charlot frente a la cámara, inventaba un modelo de cine en que la presencia física era esencial. El cuerpo era la estrella de la función. La película ensalzaba la poética de la gestualidad. El proceso de transformación de un simple objeto cotidiano en algo absurdo podía revelar un desajuste frente a los mecanismos de la existencia moderna y construir una insólita dimensión del ser en el mundo contemporáneo.

Charles Chaplin representa la infancia de un cine que se inventó a sí mismo a partir de la reescritura de los mecanismos del *music-hall*, del teatro popular y del circo. Su modelo estaba alejado tanto del teatro melodramático que triunfaba en algunos sectores populares a partir de relatos folletinescos como del teatro burgués que utilizaba el vodevil para ejemplificar los pequeños vicios burgueses de la época. Chaplin triunfó porque consiguió que se identificaran con su personaje las clases populares que asistían a las salas y que buscaban un espectáculo visual basado, muchas veces, en el poder de pantomima, en las persecuciones delirantes y, sobre todo, en la destrucción del orden social establecido.

Charles Chaplin no tardó en convertirse en el rostro más popular del siglo xx, en un auténtico icono del superviviente dentro de un mundo acelerado. Su puesta en escena fue perfeccionándose gracias a una serie de películas cortas, de una bobina o dos bobinas, mediante improvisaciones rodadas en unos pocos exteriores que se repetían de película a película. Los cortos de Chaplin sirvieron para ela-

borar una poética del esbozo que el cineasta perfeccionó en sus obras de madurez, cuando tuvo un dominio absoluto del arte de la construcción del *gag*. En su peculiar sistema de películas articuladas como apuntes de situaciones cómicas, la intuición y la habilidad en el rodaje eran más importantes que el acto de estructuración narrativa inherente a la escritura de un guión. El relato era un simple contenedor de propuestas que encerraba una serie de escenas cómicas que podían funcionar aisladamente. No necesitaban ajustarse a la linealidad de ninguna narración. La creación de Hollywood como emblema del modelo de ficción de esencia narrativa eclipsó el cine de la improvisación sustituyéndolo por un cine del relato, de la causa-efecto y de la presentación, el nudo y el desenlace.

La idea del cine como sistema de representación mecánico y como espacio de reinención del cuerpo parece formar parte de la arqueología del pasado cuando se confronta con los cuerpos que James Cameron pone en movimiento en *Avatar* (2009). La película no cuenta la historia de un cuerpo ágil y camaleónico, sino la de uno enfermo. Un soldado paralítico, Jake Sully—Sam Worthington—, es enviado a una compleja misión de conquista y limpieza de un planeta lejano. Para poder infiltrarse en el interior del planeta Pandora, habitado por la tribu de los Navi, el soldado Sully debe cambiar su apariencia física. Gracias a la tecnología puede transformarse en otro ser. Se instala en una especie de ataúd criogénico y durante el sueño abandona su condición física real para convertirse en un ser esbelto. Siendo otro, puede viajar hasta el mismísimo corazón del planeta perdido. No obstante, para convertirse en otro, Sully debe someterse a una doble mutación: su cuerpo herido es sustituido por el de su hermano gemelo, mientras que su mente es transferida genéticamente al cuerpo de uno de

los habitantes del planeta Pandora, un mundo salvaje en el que el soldado tiene como misión penetrar en busca de los yacimientos de un preciado material que los humanos han descubierto. Así, el cuerpo de Jake Sully genera su propio avatar, posee un otro yo que es capaz de transitar por otro mundo. En ese nuevo mundo las figuras y los paisajes no han sido fotografiados, sino creados mediante el ordenador. El soldado paralítico se transforma en un ser de tres metros de altura, ágil y atlético, capaz de integrarse dentro de un universo salvaje en que es posible correr, trepar por los árboles, saltar de liana en liana o viajar a lomos de unos seres mitológicos, mitad caballos mitad dragones. El ser prisionero de un cuerpo atrofiado y de las prótesis tecnológicas—la silla de ruedas, la nave espacial, los aparatos informáticos—reencuentra en el paraíso perdido una movilidad que no posee en el mundo real. El cuerpo natural se eclipsa para dar paso a un cuerpo de color azul capaz de integrarse en un paisaje virgen—el planeta Pandora—que ya no se ajusta a las coordenadas de las leyes físicas, sino a las diseñadas mediante el poder de la imaginación.

La fábula de *Avatar* nos habla de la precariedad de todo paraíso, eternamente amenazado por las neurosis del hombre civilizado. La simplicidad de sus planteamientos simbólicos y narrativos convierte la película en una fábula propia de un manual de ecologismo para principiantes. No obstante, su sentido como parábola sobre espacios virtuales tiene poco que ver con el ecologismo tradicional o con el trascendentalismo americano que buscaba la integración del individuo en los grandes espacios, y bastante más con el futuro tecnológico. El paraíso que emerge como mundo originario es un paraíso cibernético, mientras que los seres que amenazan con destruir la integridad de ese mundo ideal son figuras provenientes de un espacio analógico,

interpretadas por actores de carne y hueso. Los auténticos malvados de la historia son los humanos. Los actores protagonistas han sido filmados en un estudio y, mediante una serie de sofisticados efectos de posproducción, su cuerpo ha sido trasladado y fusionado en un universo que sólo existe en función de la capacidad creativa de la propia tecnología informática.

El planeta Pandora surge como un entorno de ficción en que cierta idea de lo sublime romántico aparece recreada mediante el uso del 3D. El paisaje está compuesto por acantilados abismales, por árboles que parecen implorar las almas de los muertos, por manantiales en los que brollan grandes cascadas de agua que se transforman en metáfora de la vida. Entre estos paisajes ideales, para reforzar el efecto de profundidad de la puesta en escena, flotan partículas en movimiento—ácaros de polvo, bruma, insectos diminutos—, lo que nos indica que en el nuevo futuro de la imagen tecnológica, entre la figura y el fondo, pueden flotar todo tipo de partículas diminutas. Toda esta naturaleza es pura simulación y los cuerpos que en ella habitan no son más que sofisticados dibujos animados. Los cuerpos, los paisajes y las partículas de *Avatar* son el resultado de un complicado proceso de cálculo llevado a cabo mediante una serie de combinaciones aritméticas binarias.

El cineasta francés Olivier Assayas retrató en la fábula futurista *Demonlover* (2002) algunos de los posibles caminos hacia los que parecía desplazarse la imagen fílmica a principios del nuevo milenio. En una escena, Diane de Monx—Connie Nielsen—, empleada de la empresa audiovisual Volf y presumible espía de Megatronix, viaja con su representante, Hervé Le Millinec, a Tokio para reunirse con los máximos ejecutivos del imperio audiovisual japonés. Su objetivo consiste en crear diferentes redes multina-



cionales a partir de los procesos de fusión empresarial. La reunión sirve para poner en evidencia cuáles son, a principios del siglo XXI, los fines de una industria audiovisual en que los capitales nacionales se integran en operaciones internacionales. La industria audiovisual aparece como una industria ambiciosa cuyo proyecto estratégico principal consiste en crear grandes imperios que sean capaces de ejercer tanto el control del *hardware* (la tecnología) como del *software* (los productos de consumo). A diferencia del Hollywood clásico, cuyo poder residía únicamente en la producción de *hardware*—las películas—para los estudios, las nuevas multinacionales del audiovisual contemporáneo consideran que para su industria son tan importantes las películas como los proyectores digitales 2K que sirven para proyectarlas en las salas. Tan importante resulta velar por los derechos de autor y garantizar la buena difusión en salas de sus propias producciones como distribuir los discos duros externos en los que muchos consumidores almacenan las mismas películas descargadas de forma ilegal desde la red.

En un momento significativo de *Demonlover*, los ejecutivos japoneses muestran una serie de imágenes provenientes de un manga-porno y realizadas según los procedimientos de la animación bidimensional (2D). Las imágenes que aparecen en la pantalla proponen una determinada forma de exploración de las potencialidades eróticas de un cine de animación destinado a un público adolescente que ha decidido sustituir la violencia propia del manga clásico por la creación de fantasías delirantes que puedan alimentar todo tipo de pulsiones. Los ejecutivos japoneses constatan que este modelo de imágenes extremas ya ha empezado a formar parte del pasado. Su nuevo campo de investigación consiste en la realidad virtual generada mediante la crea-

ción de imágenes tridimensionales (3D). Los nuevos industriales del marketing audiovisual creen que es preciso vender fantasías que mezclen la violencia con el erotismo y que exciten la libido de los usuarios de la red creando nuevos efectos de realidad. De repente, las imágenes de una moderna Lara Croft con el cuerpo tatuado invaden la pantalla mostrándonos el proceso de sofisticación que reviste el acto de fabricación informática de un cuerpo animado de aspecto humano.<sup>1</sup> La escena fue rodada a inicios del nuevo milenio, cuando la animación 3D todavía no había encontrado su difusión pública en las pantallas. En ella se nos advierte que para los nuevos ejecutivos del audiovisual el poder del cuerpo artificial está dispuesto a usurpar el poder del cuerpo real. Los actores del futuro serán las criaturas generadas mediante el uso del ordenador, unos seres virtuales que de forma progresiva irán simulando atributos humanos.

Las imágenes 3D que nos muestra *Demonlover* nos remiten a una serie de mundos artificiales que intentan acercarse a los mundos fotografiados por el cine analógico con la intención de llegar a usurparlos y sustituirlos. En el momento en que se rodó *Demonlover*, el paradigma de ese modelo de cuerpos artificiales se encontraba en algunas películas japonesas de animación para adultos como *Final Fantasy* (2001), de Hironobu Sakaguchi y Moto Sakakibara, que fracasaron en taquilla porque no encontraron un público concreto y masivo.

Ocho años después de estas reflexiones, los cuerpos azules de los habitantes del planeta Pandora de *Avatar* se con-

<sup>1</sup> Lara Croft es una arqueóloga aventurera y temeraria que ha protagonizado una serie de exitosos videojuegos llamados Tomb Rider, surgidos en 1996. Ha sido definida como la heroína con atributos humanos más exitosa de la historia de los videojuegos. El personaje fue encarnado posteriormente en el cine por la actriz estadounidense Angelina Jolie.

virtieron en el ejemplo que define el nuevo modelo de cuerpo artificial del cine espectáculo. Su apariencia no es la de unos seres reales, sino la de criaturas mitológicas provenientes de la iconografía sánscrita, con algunos rasgos propios del *kitsch* occidental. El público que, de forma masiva, ha certificado el éxito comercial de la película de James Cameron no ha buscado la similitud entre los seres mitológicos y alguna criatura real, sino que ha preferido admitir como verosímil la existencia de un cuerpo diferente de lo humano. El éxito de *Avatar* reside en que alrededor de este cuerpo extraño se han originado los mismos procesos de identificación que se crearon con los glamourosos actores hollywoodienses de los años dorados del cine clásico. El público sufre por el destino de la pareja de amantes del planeta Pandora. Aplauda su capacidad de reacción frente a un mundo destruido y aprueba su deseo de reconstrucción de un entorno majestuoso. La reacción es la misma que motivaba a los espectadores de finales de los años treinta a aplaudir la rebeldía codiciosa de Scarlett O'Hara y su deseo de levantar la mansión de Tara en *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939), de Victor Fleming. Los tiempos han cambiado tecnológicamente, pero los procesos de ilusionismo y catarsis propios de la tradición aristotélica persisten.

Resulta curioso observar el origen de la palabra *avatar*. El término proviene del sánscrito y está relacionado con el proceso de descenso o encarnación de Vishnú, el dios hindú de la preservación y la bondad. Vishnú poseía diferentes avatares en su presentación en la tierra, entre los cuales los más populares fueron Rama y Krishna. El término *avatar* fue acuñado en el campo de los videojuegos durante los años ochenta y fue utilizado a partir de su palabra inglesa homónima, que lleva implícita, en un sentido religioso, la