

# LA IMAGEN EN SU LABERINTO

JUAN ANTONIO VIGAR

*¿Es una revuelta?  
No, Majestad. Es una revolución.  
(Luis XVI. Versalles, 15 de julio de 1789)*

En el año 2001 me invitaron a participar como jurado en el Festival de Cine y Cultura Latinoamericanos de Biarritz, en el sur de Francia. Allí asistí por primera vez —no sin cierto recelo— a una proyección digital de gran formato. Dentro de un enorme auditorio, con capacidad para 1.500 personas, y en una pantalla de grandes dimensiones pude apreciar algo sorprendente: la notable calidad de aquella proyección y la alta resolución de sus imágenes. ¡Estaba claro! En ese *cinéma numérique* —como los franceses lo denominaban mediante una elegante metáfora— se contenía ya el porvenir del cine, transmutando el presente en futuro, atravesando la frontera de un nuevo tiempo.

Hoy, apenas una década después, todo nos sitúa al borde del apagón analógico. El cine en 35mm parece habitar tan solo en la nostalgia de los viejos cinéfilos, relegado a las filmotecas y a la voluntariosa cruzada de directores como Steven Spielberg, Quentin Tarantino o Christopher Nolan, algunos de los cineastas que se niegan a dejar atrás este formato clásico.

«En Estados Unidos... eso es el 8% de las 45.000 pantallas, es decir, estás hablando de 4.000 pantallas que siguen siendo de 35mm... Desgraciadamente en España no existe este tipo de exhibición, por lo que a finales de año probablemente, nuestro país será uno de los pocos donde no quede ninguna sala con proyección de 35mm».<sup>1</sup>

Un proceso de transformación que avanza muy rápidamente. Porque no solo hemos pasado en muy poco tiempo

de los grandes rollos de celuloide, tan característicos del 35mm, al DCP (Digital Cinema Package), un pequeño soporte que contiene la película y que se abre en los proyectores digitales a través de la KDM —un archivo con clave para que el operador pueda reproducir la película—, sino que, en estos momentos, vivimos una aceleración máxima de este proceso con la instalación generalizada en los cines españoles de antenas para la recepción vía satélite de las imágenes. De tal modo que, con el uso de las correspondientes contraseñas de seguridad y antipiratería, cualquier cine que cuente con esta instalación «podrá descargar de forma segura en sus proyectores una película de tamaño medio —aproximadamente 200 GB— en algo más de tres horas y un tráiler, en apenas unos minutos».<sup>2</sup>

Asimismo, la proyección láser —en desarrollo desde hace algunos años a nivel experimental— está ya en fase de expansión en el mercado dada su gran calidad de imagen y menor coste de mantenimiento, dado que, al no necesitar lámparas convencionales, supone un importante ahorro en consumibles y suministro eléctrico para las empresas de exhibición. Una implantación enmarcada además en la ruidosa irrupción de los proyectores digitales 4K dotados de una altísima resolución, durabilidad y eficiencia.

Una situación que está empujando a los creadores audiovisuales a subirse al carro desbocado de las nuevas tecnologías, a vivir la ansiedad de la innovación diaria. Así, el proyecto Oculus se centra en la experiencia visual integral que suponen las proyecciones en 360°, sin el referente de la pantalla convencional y sumergiendo al espectador en un vértigo de sensaciones que lo rodean y abrazan. La película *Ufotog*, realizada por el prestigioso técnico de efectos

1. Revista Cineinforme. Septiembre 2014. Pág. 35.

2. Revista Cineinforme. Marzo-Abril 2013. Pág. 28.

especiales Douglas Trumbull mediante la tecnología MAGI, consigue generar una sensación de absoluta realidad, como de directo, gracias a su notable resolución, altísima luminosidad y movimiento a 120 imágenes por segundo, lo que quintuplica las 24 de una película convencional. Un modelo análogo al defendido por el veterano director Francis Ford Coppola, quien también parece encontrar el futuro del cine en una creación donde los intérpretes actúen en vivo integrados en imágenes filmadas previamente<sup>3</sup>. En definitiva, realidad virtual versus realidad recreada. Dos conceptos que, aunque en una primera comparación simplista pudieran considerarse análogos, se distancian e incluso oponen en lo esencial. Como lo hacen la realidad artificial frente a la analógica, el mundo cibernético frente al físico o el microprocesador frente al celuloide.

Ante este hecho, ante esta realidad densa e incuestionable, el crítico y estudioso cinematográfico Ángel Quintana se pregunta en un extenso artículo publicado en la revista *Caimán Cuadernos de Cine*:

«¿Qué queda en la imagen digital de la famosa ontología fílmica teorizada por André Bazin, de la huella del universo físico que permanece inevitablemente grabada en la imagen fotográfica de matriz analógica...? ¿Es posible conservar una cierta huella del mundo en una imagen de síntesis generada por ordenador a base de píxeles?»<sup>4</sup>

Estamos, pues, ante importantes dudas existenciales para la industria del cine, ya que las estructuras de la narración fílmica, los recursos técnicos empleados y el valor significativo de las imágenes se ha transformado en apenas un siglo, convirtiendo un medio aún joven —cabe recordar que la primera proyección de los hermanos Lumière data tan solo de 1895— en un canal radicalmente contemporáneo, de mirada indagadora y vanguardista favorecida por los actuales avances tecnológicos. No es trivial entonces que, en el siglo XXI, hayamos dejado de hablar de 'cine' para referirnos al 'audiovisual'. Un cambio —a la luz de lo ya comentado— mucho más profundo que lo meramente terminológico, ya que encierra en sí mismo una modificación trascendente —de hecho, toda una revolución— que nos proyecta en el tiempo, que transforma nuestra acción e intención, que nos evoca aquella genial elipsis narrativa de Stanley Kubrick en la película *2001, Una Odisea del Espacio*, cuando el hueso lanzado al aire por el homínido se transformaba en una nave espacial, en una estación varada en el futuro danzando a los sonos de *El Danubio Azul*. Del pasado al porvenir sin solución de continuidad.

Pero, el análisis riguroso de la realidad nos lleva a reconocer que la disociación radical entre lo analógico y lo

digital no deja de ser un intento más teórico que práctico de conceptualizar un cambio, de certificar aceleradamente una defunción, de impulsar una transformación tan esencial para los creadores como rentable para los fabricantes de nuevas tecnologías audiovisuales. Así, con más urgencia que sensatez nos aprestamos a matar lo viejo para que viva lo nuevo. Desde luego, algo nada imprescindible, ni tan siquiera necesario. Porque no todo es desolación en la mirada atrás —ello, a diferencia de lo sucedido a la mujer de Lot, no nos convierte irremediamente en estatuas de sal— y, por supuesto, ninguna renuncia suele ser plena, absoluta. De hecho, frente a esta situación de interesado antagonismo, nacen proyectos de síntesis para un futuro de vida en común entre lo analógico y digital. Por ejemplo, el proyecto *Archivator*, financiado por el programa europeo Eurostars Eureka, investiga la creación de un sistema que permita almacenar datos digitales en películas de 35mm. Algo que encuentra su razón y lógica en lo que apunta el técnico de efectos especiales Javier Mosqueda:



Fotocomposición. JJ. Reina

«No hay ningún soporte de los que se utilizan para almacenar datos digitales que se considere lo suficientemente duradero como para asegurar que una película podrá ser vista de nuevo dentro de cien años en su calidad original. Por ello todas las miradas se han vuelto hacia el soporte de siempre, a ese que desde hace años se está dando por muerto».<sup>5</sup>

A ese que, sin embargo, se convierte siempre en nuestro último refugio, en certeza de que, de alguna manera, el fu-

3. Fuente, diario El País. Belinchón, Gregorio y Sucasas, Ángel Luis. «Siguiente pantalla: el cine en 2024», 24 de agosto de 2014.

4. Quintana, Ángel. «Los nuevos desafíos de la imagen digital. El sueño fotorrealista, la imagen de síntesis y la huella del mundo». *Caimán Cuadernos de Cine*, Julio-Agosto 2014. Págs. 88-91.

5. Mosqueda, Javier. «El proyecto Archivator». *Caimán Cuadernos de Cine*, Julio-Agosto 2014. Págs. 92-93

turo sigue estando en los paisajes minerales de John Ford, la melancolía emotiva de Douglas Sirk, la elocuencia narrativa de Orson Welles, el humor irónico de Billy Wilder y, por supuesto, en el soporte que hizo todo ello posible: el 35mm. No cabe entonces asumir como inevitable la devastación hercúlea que lo digital supone para todo lo previo, con su paso soberbio y engreído, con sus miríadas de bytes y píxeles. El cine de siempre sigue siendo bálsamo y remedio contra el vértigo digital —no contra la evolución positiva que ello supone—, convertido en referente, en mundo aparte lejos de la lluvia ácida y las gigantescas pantallas de neón de la ciudad de Los Angeles en 2019, de ese futuro sombrío que nos vaticinara Ridley Scott en *Blade Runner*, su mágico poema visual sobre la búsqueda del tiempo y la trascendencia de los seres. Exactamente lo que experimenta hoy un espectador que, aun seducido por las virtudes de lo tecnológico, de lo digital, se resiste a perder su identidad como cinéfilo. Oídos familiarizados con el rodar silente de una gran bobina, ojos siguiendo la estela de luz de un proyector analógico, magia y ritual de una sala oscura con olor a *Cinema Paradiso*... En definitiva, un modo de entender el cine que también nos pide conservar lo que fuimos frente a lo que hoy nos empujan a ser. Algo que, por su parte, los teóricos de este medio siempre han tenido muy claro:

«La teoría cinematográfica, como toda escritura, adopta la forma de palimpsesto; conserva rastros de las teorías anteriores y acusa la repercusión de discursos próximos o limítrofes».<sup>6</sup>

Ojalá que en todo esto prime finalmente la armonía sobre la exclusión, abriendo con ello puertas a tan complejo y apasionante laberinto. Entonces estaremos en la senda correcta del progreso racional y emocional, de la evolución creativa y plena. Y quizás así acabemos desterrando el oscuro presagio de Jean-Paul Marat —el político cuya ferocidad hostigara tanto al rey Luis XVI— cuando afirmaba: «Las revoluciones comienzan por la palabra y acaban por la espada». Porque ya sabemos que, en ellas, resulta muy fácil perderlo todo, empezando casi siempre por la cabeza.

*Juan Antonio Vigar es director del Festival de Málaga Cine Español*

---

6. Stam Robert, «Teorías del cine». Paidós Comunicación, 2001. Pág. 23