

**Cuenca García, Celia.**

**Doctoranda en la Universidad Politécnica de Valencia.**

## ***La fisicidad en la imagen. El cine reivindica su esencia***

### ***Physicality on image. Cinema vindicates its essence***

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen, cine, fisicidad, diseño de producción, digital, textura, superficie.

KEY WORDS

Image, cinema, production design, digital, texture, surface.

RESUMEN

El cine contemporáneo ha desarrollado en los últimos años toda una tendencia estética desde la que reivindicar, a través de su forma, la importancia de lo tangible, de lo inmediato y de lo material en contraposición a la aparente invisibilidad de lo digital. Mediante ciertas claves visuales como el grano, el formato, la luz modulada, la referencia a lo natural o la fusión de referentes gráficos, la imagen audiovisual se auto-referencia. El objetivo es llamar la atención sobre lo físico en plena era *wireless*, no como movimiento nostálgico, sino como reflexión acerca de cómo habitamos el mundo y aprehendemos la cultura artística que nos rodea.

ABSTRACT

Contemporary cinema has developed in recent years an aesthetic which claims, through its form, the importance of the tangible, the immediate and the material reality as opposition to the apparent invisibility of the digital world. Through certain visual keys such as grain, format, modulated light, nature references or fusion of graphic referents, the audiovisual image is self-referenced. The objective is to claim the physical nature in the wireless era, not as a nostalgic movement, but as a reflection about how we inhabit the world and apprehend the artistic culture that surrounds us.

INTRODUCCIÓN

Una de las consecuencias más interesantes de la digitalización tiene que ver con la nostalgia que sentimos por lo físico. James Bridle habla con ironía acerca de cómo nadie había reparado en el olor de los libros hasta que apareció la posibilidad del libro electrónico o de cómo ha crecido exponencialmente la venta de vinilos en los últimos años. Según Bridle, echamos de menos una cualidad en la que tal vez no habíamos reparado nunca (Bridle, 2018).

Pero quizá esta atracción no es realmente nostalgia. Quizá ese recuerdo permanente de lo físico nos hace intuir que más allá de la aparente magia de la digitalización, hay siempre un trabajo físico, objetos y construcciones humanas, del mismo modo que detrás de la invisibilidad de los algoritmos hay un histórico de decisiones previamente tomadas por hombres y mujeres. La fisicidad hace referencia a la capacidad creativa y a nuestra responsabilidad como generadores del imaginario colectivo.

El cine contemporáneo, gran configurador de nuestro tiempo, ha sido una de las disciplinas que mejor ha interiorizado esa atracción por lo material. En los últimos años ha desarrollado toda una estética desde la que reivindicar la importancia de lo físico y de lo inmediato y aborda esa propuesta no mediante el relato, sino a través de su cualidad visual. Por un lado porque la esencia del cine ya no radica tanto en las historias que cuenta sino en las imágenes que utiliza para ello. Por otro porque el *frame* es la reducción máxima del audiovisual y es ahí donde mejor podemos encontrar su cualidad básica.

Como escribe Ángel Quintana “Una de las características del cine espectáculo contemporáneo radica en subvertir la primacía de la coherencia de la trama como elemento vehicular de la narración” (Quintana, 2011: 21). Precisamente porque en el cine actual la coherencia ya no parte de la historia, sino de los elementos gráficos que la constituyen. Al fin y al cabo, no hay mejor modo para hablar de la tangibilidad de las cosas que su propia materia y en el caso del cine, esa materia es la imagen. Este planteamiento es un reto para la mirada artística contemporánea.

A continuación revisaremos cinco claves estéticas a través de las que la imagen actual se auto-referencia para generar un discurso en torno a su esencia. Recursos que pretenden dotar de solidez a un elemento que hoy asociamos a la ilusión de lo digital, olvidando la mano física y la mente humana que lo construyen. Estas claves evocan lo que lo que Josep María Esquirol llama un “materialismo bien entendido” (Esquirol, 2015: 66).

El objetivo de esta comunicación, por lo tanto, está directamente relacionado con la necesidad de analizar el cine desde una perspectiva estética con independencia de su cualidad narrativa. Porque es ahí precisamente, en los aspectos visuales, donde podemos detectar información valiosa acerca de cómo nos enfrentamos al mundo. Concretamente al debate reciente que parece contraponer una realidad *wireless* y una necesidad primaria de contacto físico.

## METODOLOGÍA

Para hablar de este discurso, presente en el cine contemporáneo, he elegido cinco películas del último año que contienen un ejercicio gráfico capaz de llamar la atención sobre la imagen cinematográfica en sí misma. Ejercicios que están presentes en otras películas contemporáneas, pero también en las series, el videoclip, la publicidad y la fotografía actuales.

Para analizarlas y por los motivos que he explicado en la introducción, voy a limitarme a atender a la esencia gráfica y estética de cada película, independientemente de su trama narrativa. Estas películas son *Assassination Nation* (2018) de Sam Levinson, *Spider Man: Into the spider verse* (2018) de Peter Ramsey, Bob Persichetti y Rodney Rothman, *Mandy* (2018) de Panos Cosmatos, *Terminal* (2018) de Vaughn Stein y *Annihilation* (2018) de Alex Garland.

Para la selección he valorado un estreno reciente (todas pertenecen a 2018) de modo que en todo momento trabajamos sobre material muy actualizado y cuya influencia podemos detectar en nuevos estrenos. Debe ser así necesariamente si queremos hablar de lo que está ocurriendo hoy con la industria del cine.

Por otro lado se trata de películas que atraviesan géneros diversos. Eso se debe a que no estamos trabajando en torno a una tendencia específica, sino a un tono, a cierto discurso que no tiene que ver con un tipo determinado de cine, sino con un síntoma cultural que se deja ver en la imagen cinematográfica. Lo que este discurso puede aportar va más allá del cine. Habla del modo de construir y consumir imágenes, y por lo tanto, de la forma en la que creadores y público aprehendemos el mundo que nos rodea a través del arte y la cultura.

La metodología de análisis se ha llevado a cabo a partir de los planteamientos críticos de Jacques Aumont según quien “hablar de texto fílmico es considerar el *film* como discurso significante, analizar su (o sus) sistema(s) internos(s)” (Aumont, : 203). A partir de este planteamiento existen dos procesos de análisis. El primero estudia el *film* como mensaje codificado, es decir, hace referencia a un estudio externo comparativo. El segundo es un análisis interno en su nivel textual y auto-significante.

Puesto que en este texto vamos a trabajar de un modo superficial para poder abarcar ejercicios diversos y tener una visión más general, voy a bordar el análisis desde ambos procesos. Por un lado destacaré el ejercicio estético representativo de una película en relación a otras producciones. Por otro profundizaré un poco más en lo que ese recurso supone para la película que lo contiene y cuál es su significado discursivo. El objetivo es poder analizar de un modo ágil pero determinante una cualidad representativa del discurso cinematográfico general.

## DESARROLLO

Mientras que gran parte del cine contemporáneo genera una imagen limpia en la que la magia del CGI pasa inadvertida para el espectador medio, hay otra rama, también importante, que quiere mostrar el trucaje de la construcción y la esencia del *frame*.

Pensemos en *Instagram*, por ejemplo. Sus imágenes no tienen cualidad de objeto, casi nunca llegarán a imprimirse. Y sin embargo hay una atracción indiscutible por sus filtros, por dotarlas de una textura concreta: envejecida, rugosa, satinada... Más allá del resultado final, la labor del filtro es aportar a esa fotografía una fisicidad que de otro modo jamás poseería.

Podría ser entonces que esta tendencia por lo tangible no sea sólo una consecuencia nostálgica por lo analógico, sino una llamada de atención en torno a que lo físico sigue formando parte de nuestro entorno y aún modifica el modo en que experimentamos el mundo. La imagen cinematográfica, que tras la digitalización se convirtió en algo casi virtual, vuelve a reclamar su propia fisicidad y a llamar la atención sobre su peso, su construcción y su solidez.

Las cinco películas que he mencionado antes son ejemplos de cómo mediante un recurso gráfico concreto la imagen adquiere una presencia real en la que somos capaces de percibir su creación y su manipulado. Como ver las manchas y arañazos de los negativos antiguos al proyectarse sobre la pantalla. La película digital también revela una textura única, impostada, pero muestra de una fisicidad conceptual determinante.

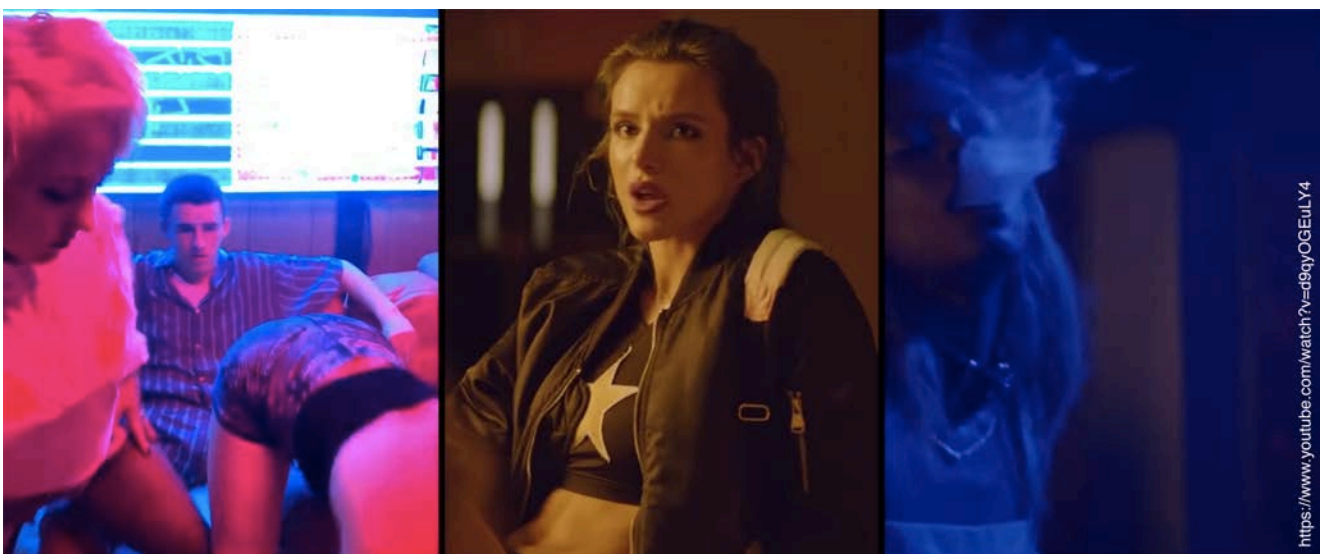
A continuación vamos a profundizar en la estética de estas cinco películas para detectar sus respectivos ejercicios gráficos.

*Assassination Nation* es una actualización de la historia de las brujas de Salem. La comunidad incrimina falsamente a un grupo de adolescentes a las que culpa de haber cometido un delito cibernético. En esta película los nuevos medios toman un papel protagonista y su conflicto central gira en torno al poder que esos medios tienen para generar opinión. La pantalla se vuelve un elemento esencial.

Por eso la realización de la película no se limita a crear secuencias de las chicas o los vecinos utilizando móviles o *ipads*. Más bien aporta a la pantalla y a la imagen una independencia y una textura propias, destacando la cualidad de objeto de sí mismas. Evidenciando la pantalla no como ventana o realidad, sino como objeto tras el que actúan unas manos, una mente y una intención humanas.

A nivel estético, la película se convierte en una sucesión de texturas en las que el píxel, la tecnología LCD y el vidrio de las pantallas sustituyen a la aparente invisibilidad de la imagen digital. Ocurre lo mismo con el formato. En varios momentos de la película, la panorámica queda atravesada por dos líneas negras que dividen la pantalla en tres bloques verticales. Por un lado, el ejercicio nos remite a la simultaneidad temporal de acciones diversas, por otro, al formato móvil y por último y más importante, al recuerdo de que estamos, no ante la vida, sino ante la pantalla.

Artistas como Dua Lipa o Billie Eilish han utilizado el mismo recurso en sus videoclips y marcas como Patagonia o Adidas lo han adaptado a sus campañas publicitarias. Por un lado, resuelven la problemática de la visualización móvil. Por otro, la panorámica a veces negra, a veces blanca, parece dotar de límites, fondo y espacio a una pantalla dentro de la pantalla, evidenciando unos límites que durante tantos años el cine ha tratado de disimular, pero que ahora suponen la veracidad más absoluta.



Frame de *Assassination Nation* con triple pantalla partida donde se evidencia el formato.

*Spider Man: Into the spider verse* es una ampliación del universo expandido de *Spiderman*. Pero frente a las adaptaciones anteriores, esta versión aporta una estética nueva y enriquecedora que no habíamos visto antes en el cine de superhéroes y quizá, en ningún otro género. En este caso y gracias a las posibilidades de la animación, el diseño de producción se permite introducir, de manera equilibrada, estilos de animación diversos. Aquí el protagonista, Miles Morales, tiene un estilo de animación *cartoon* renovado pero reconocible en el cine de animación. Su enemigo, sin embargo, Kingpin, es casi abstracto, una ilustración más experimental donde el cuerpo es un gran rectángulo gris y la cabeza un punto desproporcionadamente pequeño. A ese contraste, además, se añaden referencias gráficas de cómic tradicional y otras técnicas diversas como el 2D, *hand-draw*, *anime*, *graffiti*, *stop-motion*, *CGI* y *glitch*.

El resultado es un pastiche en el que técnicas diversas se entremezclan evidenciando un trabajo de construcción objetual donde bordes, texturas, referencias y reinterpretaciones quedan al descubierto. Un gran ejemplo son las onomatopeyas que adquieren cualidad gráfica, igual que en una viñeta: "Que *Un nuevo universo* confíe en usarlas como herramienta para reforzar la narración es algo inaudito en un mundo donde las películas de superhéroes parecen atadas por una supuesta realidad. (...) (véase momento en que un "Whoooooops" del tamaño de un rascacielos acompaña a nuestro protagonista mientras salta por la gran ciudad)" (Sala, 2018). La intensidad de la acción ya no se limita a la propia narración, sino que adquiere cuerpo sobre la superficie de la imagen.

Esa idea de pastiche en el que referencias y técnicas se combinan está presente en otras producciones actuales. En la ciudad ficticia de Greendale, aparentemente ambientada en los años cincuenta, *Sabrina* (Roberto Aguirre, 2018) descubre la magia entre *laptops*, coches clásicos, vestuario colono, Panteras Negras y cómics de Neil Gaiman. El resultado es una combinación irreal de referencias gráficas que imposibilitan detectar el tiempo de la narración y, más allá de su lógica mimética, la imagen revela su propia ficción encarnándose en combinaciones inverosímiles de objetos.



Frame de *Spider Man: Into the spider verse* con referencias gráficas al cómic.

*Mandy* es una película que reinterpreta la serie B de los años 70 en una combinación demencial de sectas religiosas, venganzas románticas y experimentación psicotrópica. Pero lo más llamativo de su propuesta visual es la constante del grano sobre la superficie de la imagen. Sin duda, es una referencia directa a aquellas películas en las que se inspira, pero también es un modo de llamar la atención sobre la imagen como artefacto, como superficie. La imagen digital es perfecta, pulcra y limpia. Añadir grano es generar un defecto impostado, falso e innecesario. Pero que precisamente por eso reclama la atención de la mirada y lleva a cuestión esa aparente perfección en la que quizá no se había reparado antes. El grano dota de textura, solidez y profundidad a una superficie que hoy puede ser invisible y pasar inadvertida si la realización lo desea.

Además del recurso del ruido en la imagen, el director utiliza otros trucos. Superpone dos secuencias modificando su opacidad para fundir dos planos en uno solo haciendo que dos rostros filmados puedan convertirse en un uno o dando paso a secuencias casi abstractas de una potente carga artística. El director de *Mandy* juega con la imagen digital del mismo modo que en los setenta podía jugarse con el negativo pero para referenciar una tangibilidad que en realidad no posee. Como buscar una textura de óleo en una opción de *Photoshop* para enfatizar la sensibilidad del proceso creativo más allá de la máquina.

El ruido, más allá de *Mandy*, ha aparecido en el último año en películas como *First Man* (Damien Chazelle, 2018) o *The Old Man and the Gun* (David Lowery, 2018). Películas que hablaban del pasado y cuyo discurso, a pesar de estar hechas con técnicas digitales, quiere también considerar la posibilidad de que seguimos sintiendo atracción ante la tangibilidad de las cosas.



Frame de *Mandy* en el que se combinan, mediante un juego de opacidades, dos planos simultáneos.

*Terminal* es un verdadero ejercicio de estilo. Bonnie, una camarera misteriosa, protagoniza una intrincada historia de venganza que transcurre en el interior de una estación de metro. Lo realmente hipnótico de la película es una constante y forzada iluminación que obliga a convivir en un sólo plano a fuentes de luz amarillas, rosas y azules absolutamente inverosímiles. Lo interesante de esa propuesta no es referir a un ambiente nocturno plagado de luces de neón sino generar un ambiente onírico, extraño y difuso: un ambiente de historia y de fábula urbana abiertamente ficticia.

A la película no le interesa que nos creamos su relato, sino que nos demos cuenta de que es tal cosa. Las luces varían de unas gamas de colores a otras, surgen de fuentes de luz inexplicables y modulan los cuerpos de los personajes sin ninguna lógica física. Y aún así, son el mejor recurso de la película. Casi como si esas luces dijeran “Esto es un decorado, estos son actores y ella va a disparar balas falsas. Pero fíjate, no puedes dejar de mirar.”

*Terminal*, como *Nerve* (Henry Joost y Ariel Schulman, 2016) o *The Neon Demon* (Nicolas Winding, 2016) utilizan la luz para potenciar su propia ficción. La imagen de nuevo, quiere auto-referenciarse y hacer notar su presencia. Ya no es importante evocar el realismo de una historia, sino compartir la experiencia de la construcción cinematográfica. Es estimulante para los creadores y un halago a la educación crítica y visual del espectador.



Frame de *Terminal* en un forzado gran angular y múltiple iluminación modulada.

Por último, *Annihilation* es una más de las muchas historias de apocalipsis y redención que hemos podido ver en los últimos años. Sin embargo, concentra más que ninguna una de las constantes que hasta ahora sólo se podía intuir. En esta especie de subgénero que podríamos llamar *Ciencia Ficción Intimista*, compuesto por películas como *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) o *Arrival* (Dennis Villeneuve, 2017) e influenciado, sin duda, por *Solaris* (Tarkovsky, 1972), el referente vegetal y animal adquiere una presencia constante, incluso en tramas que poco o nada tienen que ver con la naturaleza.

*Annihilation* está protagonizada por una mujer dedicada a la biología y al estudio de células madre para combatir el envejecimiento y, en última instancia, la muerte. Lena se embarca en una aventura en la costa, donde una fuerza desconocida está haciendo mutar a la vegetación y la fauna en multitud de repeticiones hasta convertirlos en seres eternos. La naturaleza se encarna en planos y secuencias exóticos donde la fisicidad de lo vegetal adquiere un protagonismo salvaje.

Hemos visto el mismo ejercicio en *Arrival*, con la insistencia sobre el paisaje o en *Interstellar* donde planetas y galaxias desconocidas acompañan planos casi abstractos. La representación del poder de lo orgánico es de nuevo una llamada de la imagen a la propia esencia de las cosas y a su fisicidad inherente. Un recuerdo de que lo digital no ha terminado con la solidez de lo que nos rodea.

Lo interesante no es sólo que lo natural sea un referente conceptual y teórico que nos habla directamente de lo material. Si no que su estética rompe con el imaginario tecnológico reciente hacia el que se construyen la mayoría de *blockbusters* de la ciencia ficción. Dentro del mismo género se opone una línea de estética pulida, tecnológica y futurista y otra de imágenes más puras y densas de vegetación, fauna salvaje y mundo orgánico.



Frame de *Annihilation* donde se referencia a una fuerza sobrenatural con un grafismo orgánico y casi abstracto.

## CONCLUSIONES

“En el campo de la técnica, las vistas Lumière no hacían más que privilegiar la función mecánica como paradigma de la tecnología de los nuevos tiempos. La modernidad del cinematógrafo cuestionó el poder de una determinada imagen idealizada para convertir la búsqueda hipotética verdad de las imágenes en una especie de utopía inalcanzable hacia la que se dirigió determinado modelo de cine” (Quintana, 56: 2011).

La necesidad de la imagen por referenciarse a sí misma tiene una tradición histórica y la imagen sólida de la que hemos hablamos, la que muestra una falsa textura o evidencia sus límites, pertenece a un cine que avanza en esa dirección. Un cine que se construye a partir de la tecnología más avanzada pero que precisamente por ese motivo quiere mostrar también su lado humano, tangible y elemental. Es interesante que hoy, que todo se encamina hacia la virtualidad de las cosas, de las relaciones, de los hábitos cotidianos, la imagen cinematográfica se sirva de la propia tecnología para recordar su carácter analógico, al menos en un nivel conceptual.

Mediante la luz modulada, el grano, el formato vertical, el pastiche posmoderno o la reivindicación de lo natural, el cine expone una intención: la de reivindicar la fisicidad de las cosas en plena era *wireles*, no como nostalgia, sino como reflexión acerca de cómo habitamos el entorno e interpretamos nuestra cultura. Como escribe el crítico estadounidense David Thomson algo ha cambiado en el

potencial del mito y las películas se han tornado más profundas. Hoy “el mensaje no es sólo ¿A que son divertidas? sino ¿Estás mirando con suficiente detenimiento?” (Thomson, 14: 2015).

#### FUENTES REFERENCIALES

Aumont, J. (1983). *Esthétique du film*. París: Éditions Fernand Nathan.

Esquirol, J. M. (2015). *La resistencia íntima*. Barcelona: Acantilado.

Quintana, À. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.

Thomson, D. (2015). *How to watch a movie*. Nueva York: A. Knopf.

Sala, J. M. (2018). Por qué “Spider Man: Un nuevo universo” te hace mejor espectador. En *Canino Mag*, 28 de diciembre de 2018 (HYPERLINK: <https://www.caninomag.es/spider-man-nuevo-universo-te-mejor-espectador/> [Acceso: diciembre, 2018]).

Bridle, J. (2018). James Bridle on New Dark Age: Technology and the end of future. En *Verso Books*, 20 de julio de 2018 (<https://www.youtube.com/watch?v=7hSj01bAZAU> [Acceso: julio, 2018]).