



La fotografía en el cine: una visión polémica de Christopher Doyle

por José Tripodero

Christopher Doyle, uno de los directores de fotografía más célebres de la periferia cinematográfica por sus trabajos con Gus Van Sant (*Paranoid Park*, 2007), Jim Jarmusch (*Los límites del control*, 2009), Zhang Yimou (*Héroe*, 2002) y Wong Kar-Kwai (*Con ánimo de amar*, 2000), aunque marginado por la industria de Hollywood de la que sólo atendió el llamado en un par de ocasiones, encendió la mecha de una polémica sobre el desempeño de sus colegas en la era digital, a raíz del Oscar a la Mejor Fotografía que recibió Claudio Miranda por *Una aventura extraordinaria* (2012). En la entrevista realizada por el portal asiático *Blouin* el australiano dice que el premio otorgado por la Academia de Hollywood es “un insulto a la cinematografía” y agrega: “Eso no es dirección de fotografía. Eso es un control de la imagen por los poderes que ella tiene”. Lo cierto es que Ang Lee (el director) y el propio Miranda aseguran que el 97% de la fotografía se controló en postproducción y no en el set. Doyle expresa que el premio en sí no es el problema sino que sus pares sean los que le entregan el premio, certificando la labor de un director de fotografía que ha hecho casi todo su trabajo detrás de una computadora: “La misma Asociación de Directores de Fotografía (ASC) le da un premio a una imagen totalmente digitalizada”, sentencia. A partir de esta polémica, es pertinente retroceder algunos años para entender la contemporaneidad en la creación artificial de las imágenes cinematográficas.

Matrix, la mediación entre el registro analógico y los efectos digitales

La dicotomía entre digital y analógico tiene un historial de batallas que se agudizan en períodos críticos. El principal tópico de la polémica es la técnica y su uso. El caso paradigmático de *Matrix* (1999) significa que el “destino de la técnica llega por fin al espectáculo de masas” afirma Domin Choi en su libro *Transiciones del Cine*. En *Matrix* se daba un fenómeno que podría jugar con dos camisetas en un mismo partido. Por un lado la destreza técnica de utilizar cámaras analógicas ubicadas estratégicamente en un semicírculo para grabar cada segundo de una acción particular, es decir el 35 mm de la película fotográfica se empata con el resto del material filmado con una cámara de cine. Por el otro lado está la reproducción de esa imagen, que genera un efecto sin precedentes en el que la cámara parece moverse en 180°, la apariencia de este movimiento es por lo que André Bazin no estaría muy de acuerdo, ya que pensaba que el artilugio técnico debía estar puesto delante de cámara y no detrás. Sin embargo, a pesar de ser un efecto construido con materiales analógicos (cámaras de fotos) el resultado es un artilugio digital porque la imagen reproducida está alterada por elementos montados en postproducción: el empate del material fotografiado con las cámaras de fotos, el registro de la cámara de cine y la trayectoria de los disparos que despiden ondas. Esto último es la intrusión digital que se hace evidente en el plano.

octubre
2016



ISSN: 1853-0427

El "efecto *Matrix*", fusión analógico-digital

Bazin, entonces, aquí sí estaría de acuerdo con el efecto pero no con el método empleado. ¿Cambiaría acaso la crítica sobre estos planos de *Matrix*, si se quitaran las ondas creadas digitalmente?, ¿Pierde valor la técnica y el recurso de las cámaras de fotos analógicas por el uso posterior de una técnica digital?

Los instrumentos actuales del registro

Matrix es un caso testigo pero también abre la puerta al nuevo siglo, ese en el que finalmente se materializó (literalmente) la equiparación cualitativa del formato de registro digital con el analógico. En los primeros años de la década del '90 el formato MiniDV causó furor por su portabilidad y por la posibilidad de abaratar costos en los materiales de registro, claro está que la calidad estética no alcanzó a la de los estándares profesionales, aún así encontró adeptos (ver los casos del fenómeno *Dogma*). Para el film *Star wars: Episodio I - La amenaza fantasma* (1999) de George Lucas, la compañía Sony diseñó la primera cámara digital de cine de 35 mm. El lanzamiento en términos comerciales no podía ser más apropiado pero no se trataba más que de una primera aproximación, ya que los costos de ampliación a 35 mm eran costos, es decir el pasaje de digital a analógico era un paso inevitable para poder proyectar en las salas de cine, las cuales guardaban correspondencia con la calidad (todavía) imbatible de las cintas con aluros de plata.

La tecnología aplicada al cine fue bienvenida siempre y cuando el supuesto salto de calidad fuera proporcional a una depreciación de los costos, como sucedió con la irrupción del sonido y del technicolor, por nombrar tan sólo dos acontecimientos en la vida del lenguaje. Un punto de inflexión es el desarrollo, finalmente, de cámaras digitales que mantengan la calidad del filmico a un costo inferior. Como se sabe obtener, revelar, exponer y montar material tangible siempre fue caro, ya sea en 16 mm o en 35 mm. El video digital permite, a partir del almacenamiento innato de las cámaras, grabar (cambia hasta el verbo, ya no es más filmar) varias horas sin la necesidad de reponer material de registro. La revolución instaurada por estas cámaras no sólo se limita a estas virtudes, sino también a la otra mitad que corresponde al desempeño de un fotógrafo de cine y que es la iluminación. Cámaras como la Red One Mysterium o la Sony F65 han cambiado el paradigma del diseño lumínico, ya no es necesario recurrir a un kilaje considerable de luces, esto se debe a las diversas funciones que poseen para abrir o cerrar el obturador, eliminar automáticamente reflejos, entre otras posibilidades sumadas a los diferentes softwares cargados en el disco rígido de los aparatos. Esta novedad, que la propia cámara sea el instrumento de una primera corrección de la imagen, no desarticula por completo el trabajo del fotógrafo en el período de postproducción. El material filmico necesita corrección de color y otros procesos que son (o fueron) manejados a voluntad, es decir el desempeño de continuar una labor -la del fotógrafo- siempre existió y es más, siempre fue imprescindible, tanto como el montaje.

Técnica y experiencia

Lewis Mumford, en su libro "Técnica y civilización", aseguraba que la función del cine estaba en "simbolizar y expresar, mejor que ningún otro arte tradicional, las concepciones del espacio y del tiempo en el sentido

moderno, tal como concibieron Einstein, Bhor, Bergson o Alexander” cita Choi. La técnica, a través de la cámara como aparato, permite recrear la realidad del mundo del hombre además de aquellos que no existen pero que sí son visibles a partir de la construcción ilusoria. Nunca un arte representó mejor la manipulación del espacio y del tiempo como el cine, tanto para dar cuenta de una realidad o de una imaginación a través de la técnica. Si el cine sigue siendo el arte de la manipulación -y volvemos al principio de la cuestión- ¿importa acaso como se llega al resultado final del artilugio, sea el caso de la pera digital de *Star wars: Episodio I - La amenaza fantasma* o el 97% de *Una aventura extraordinaria*? Aquí anclamos en otra variable, la experiencia.

La experiencia vivida luego de ver *Una aventura extraordinaria*, ignorando la versión 3D, no se aleja demasiado de la experiencia *Matrix*. En ese ejemplo, como se mencionó, se develaba el truco y se enunciaba su falsedad absoluta porque eso que se veía no podía suceder en este mundo pero era evidenciado de tal manera que el contrato social con el espectador se rompía al poner, en imágenes, movimientos digitales conformados por ceros y unos, es “la pérdida de la creencia en el mundo, paralelo a la pérdida de la creencia en el cine” –dice Choi-. La técnica tiene, así, una (nueva) influencia en la experiencia, es una manipulación de la percepción.

Una aventura extraordinaria es una heredera de *Matrix* porque conviven en el mismo espacio lo diegético y lo virtual (continuemos sin el 3D por el momento), sin embargo no hay lugar para el desglose de los mundos, todo convive en uno sólo: tanto la muerte tangible de los animales como el salto “mágico” de una ballena potenciado con colores artificiales (y digitales). En un plano tenemos la convivencia de los mundos; las escenas que pertenecen a un orden de lo irreal, de lo onírico -en términos narrativos- o de lo virtual -en términos técnicos- irrumpen en la historia del protagonista y en su barco a la deriva. Si en *Matrix* la alteración se daba con elementos y recursos de lo analógico al servicio de lo digital durante el proceso de filmación, en *Una aventura extraordinaria* se ignora ese proceso o mejor dicho, se realiza en postproducción lo que se ignoró en este paso previo. Ahora, ¿en qué cambia este sorteo del proceso para la experiencia del espectador? En el primer film, el efecto de las cámaras de fotos no incide en la narración, el movimiento como si fuera el de un travelling semicircular parece generado por la cámara de cine, es cierto que sensorialmente no opera de la misma manera que un travelling semicircular per se. Lo que sucede con el film de Ang Lee es que todo lo que integra la imagen no puede ser más que obra de la postproducción, incluso aquello que no lo es: el protagonista y la pequeña embarcación conviven -como ya se dijo- con la creación digital pero no interactúan, es sólo contemplación tanto para el espectador como para el personaje humano. Hay, en definitiva, una influencia de lo digital en la diegésis.

El formato 3D es el último eslabón de la cadena del montaje, ya no existe la necesidad de pegar planos sino más bien de yuxtaponerlos, no sólo en términos del espacio sino también del tiempo. Hay en esta técnica o formato (según la calificación de los complejos cinematográficos, luego adoptado por los críticos) un antepasado: el fundido encadenado.^[1] Este efecto era común en el cine negro, especialmente cuando el protagonista (detective, investigador casual, etc.) descubría algo importante para la trama; la cámara se quedaba con su rostro en primer plano al mismo tiempo que uno nuevo aparecía, el cual podía ser un plano general o del mismo personaje en otra situación y en otro tiempo. Si bien el fundido encadenado no es un uso de la fotografía sino del montaje, el 3D ha tomado de su concepto, aunque no para dar cuenta de un manejo del paso del tiempo sino para crear un efecto de simultaneidad en un mismo plano, sin cortes.



En *Una vida extraordinaria*, la intervención digital se apodera de la diégesis.

La resistencia analógica

Contemporánea a *Una aventura extraordinaria* es *The master* (2012), un film a contracorriente de los tiempos del 3D o de cualquier otra novedad digital que se asoma (el HRF, un sistema que proyecta a 40 cuadros por segundo). Su concepción no puede ser más analógica, fue filmada para ser exhibida en un formato de 70 mm, al viejo estilo del Hollywood clásico, claro que en gran parte del mundo se exhibió (irónicamente) en formato digital. Una primera aproximación puede llevarnos a la dimensión nostálgica en cuanto a los modos de hacer cine, sumado al tiempo de la narración que se sitúa a mediados del siglo XX. Si bien el director Paul Thomas Anderson hace un recorrido tácito y silencioso por esos tiempos de la era Einshower -en la que el capitalismo comienza su avanzada más feroz- el sentido dramático de su fotografía está reposado en la antítesis de sus cálidos colores con el estado emocional oscuro del personaje, que se aprecia en los primeros minutos. Esta sensación de realismo, como armado estructural del film, tiene su raíz en la técnica empleada, en el material filmico y en mantener las imperfecciones, identitarias del soporte. Un nuevo contraste con la "hiperdigitalización" de estos tiempos que busca borrar huellas del registro en la proyección pero que exhibe la planificación de un mundo ficcional inventado por completo en el proceso de postproducción. Se genera, además, una confusión conceptual cuando no hay diferencia entre el mundo grabado en un set por una cámara que registra y en el mundo recreado artificialmente en una computadora, un caso iniciático, que es el que nos trae el problema, es el de ya mencionada *Una aventura extraordinaria*.



La problemática del registro parece ser más bien de una voluntad, si se quiere estética y hasta nostálgica, con la resistencia de algunos directores que continúan *filmando* sus películas y no *grabándolas*. ¿Qué sucede con el cine de la periferia de Hollywood? Tomemos el caso de *Like someone in love* (Abbas Kiarostami, 2012), film realizado en Japón con un tratamiento basado en el uso de los espejos, vidrios y otras superficies para refractar y reflejar a la protagonista, la idea del cuadro dentro del cuadro. El experimentado director de fotografía, Katsumi Yanagijima trabajó con una cámara digital de 35 mm. La reproducción de las imágenes de *Like someone in love* guardan correspondencia con imágenes captadas por una cámara analógica, aquí también ingresa el factor de la voluntad. Yanagijima continuó su labor en posproducción con tareas de corrección de color y otros ajustes técnicos de la misma manera que si hubiera registrado las imágenes con una cámara analógica de 35 mm y por órdenes de Kiarostami mantuvo cierto realismo sin que ningún color en particular tomara protagonismo. La historia se desarrolla, en gran parte, durante una noche en

Tokio y la protagonista atraviesa media ciudad en un taxi en el que se reflejan carteles, otros autos y transeúntes. Si bien el contexto en el que se emplaza condiciona a cierto tratamiento estético de las imágenes por el uso de los colores y las luces diegéticas, el contexto de la historia es otro, es el de un realismo que se evidencia cuando el film atraviesa esta primera mitad (y la noche). Esta decisión, manifiesta, es una resistencia pero es también una aceptación de la actualidad fotográfica del cine. Por un lado, está la decisión de trabajar con un aparato de registro digital, ya sea por motivos presupuestarios o de otra índole y, por otro, está la veta artística para elegir un estilo del tratamiento de la imagen obtenida, que no radica en el uso de cierta temperatura color o una gama de colores sino en el sentido dramático que tiene la fotografía del film con el guión, con el relato. Es decir esta suerte de realismo que parece tener una correspondencia con lo analógico, formato en el que parece esconderse más el artilugio y la “mentira” del cine en estos tiempos, además de todas las lecturas posibles sobre su reaparición en el cine más periférico, como una resistencia artística en términos fotográficos a la corriente digital que delata, aún más, al cine como un espectáculo artificial.

Referencias bibliográficas

Domin Choi. *Transiciones del Cine*, Buenos Aires, Santiago Arcos, 2009.

Sam Gaskin. Revista *Blouin Art Info* [en línea]

<<http://sea.blouinartinfo.com/news/story/874483/christopher-doyle-interview-part-2-life-of-pi-oscar-is-an>> [Fecha de consulta: 11/04/13], 2013.

Rafael Sánchez. *Montaje Cinematográfico*, Buenos Aires, La Crujía Ediciones, 2013.

[1] También se denomina *dissolve* y es una superimpresión de un plano que termina y otro nuevo que aparece encima, una imagen surge sobre la otra (Sánchez, 297:2003)

(0) Comentarios

Dejar un comentario

Nombre

Email

Comentario



Última actualización:
11-10-2016 14:55:37

buscanos en facebook!



IUNA

Instituto Universitario Nacional del Arte

Azcúenaga 1129. C1115AAG

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

(54.11) 5777.1300

Área Transdepartamental

de Crítica de Artes

Bartolomé Mitre 1869

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

(54.11) 4371.7160 / 4371.5252

Las apreciaciones expresadas en los artículos publicados en ArteCríticas son de entera responsabilidad de cada autor. Esta publicación online no se hace responsable de ellas.