

# El síndrome de la espectacularización de la imagen digital en el cine actual: manierismo cinematográfico

Marcos García-Ergüín Maza, Universidad Rey Juan Carlos, España

**Resumen:** La repetición de las fórmulas argumentales y la perpetuación de los éxitos ya obtenidos ha terminado por crear un estilo aparte. Una forma de espectáculo cinematográfico que, dentro de la imagen CGI, ha terminado por crear un modo de representar la acción de manera exagerada. Es decir, con coreografías enrevesadas y una multitud de elementos encargados de sobrecargar la imagen convirtiendo las producciones en productos cinematográficos casi manieristas. Un hecho que denota que, debido a la voraz búsqueda de buenos números de recaudación y a la falta de asombro que el cine digital ha provocado los últimos años, los creadores hayan convertido sus narraciones en espectáculos circenses donde la grandilocuencia tiene más importancia que la historia misma.

**Palabras clave:** cine digital, efectos especiales, estética

**Abstract:** This study tries to figure out how Hollywood pictures exaggerate the representation of reality turning digital films into a baroque creation far away from the audience. There is a nonsense fight between the biggest studios to compete in CGI and create the most spectacular visual effect in order to get success. However, that digital dependence has forgotten the main idea of cinema: the representation of a fiction story based on the real world. Due to this, visual effects dominate Hollywood market and have become their own problem.

**Keywords:** Digital Films, Visual Effects, Aesthetics

## Introducción

Los efectos especiales en la producción cinematográfica han estado enteramente ligados a la historia de la animación y a la misma naturaleza del cine, ya que, como es obvio, la ilusión cinematográfica se trata por sí misma de un efecto visual encargado de representar la imagen en movimiento. Es por ello que, aunque intentemos desligar el cine de animación del cine de captura real y de los efectos especiales, resulte una acción sin sentido. Más aún cuando las grandes producciones, sobre todo las de Hollywood, han incorporado la imagen digital como un medio que domina ya casi la totalidad de sus creaciones, independientemente de que se trate de films de género fantástico, ciencia ficción, drama o documental.

La apropiación de la imagen CGI (Computer Generated Images) ha sacudido los cimientos del cine tradicional hasta conseguir que muchas de las realizaciones, a pesar de no necesitar aparentemente su uso, la han asumido como propia. Y es que el tratamiento de las imágenes por ordenador para su mejora, la creación de elementos, la edición y el rodaje mediante sistemas digitales viene siendo una realidad desde hace ya varios años. Sin embargo, no es la intención de este estudio cuantificar y valorar el porcentaje y el uso de estas herramientas. Este texto pretende exponer los problemas estéticos y narrativos que han provocado este proceso de transformación en el cine actual. Es decir, los cambios que se han producido frente a los componentes audiovisuales de los mismos géneros en los que se trabajaba anteriormente. Porque la imagen digital ha provocado cambios estéticos en el cine, y más en el mercado.

La diferencia radica en las opciones que ofrece la imagen generada por ordenador. O lo que es lo mismo, las posibilidades de creación, de representación y de modificación de nuestra memoria visual y colectiva. De este modo, las opciones varían entre el maquillaje de lo capturado por la



cámara, la creación de personajes y realidades infinitas y la posibilidad de lo imposible. Quizá, la idea que resume y define de mejor forma el devenir del cine actual.

Ahora bien, el ser capaces de realizar y representar en el marco de la pantalla cualquier cosa que queramos va más allá del poder del deseo. Como siempre, cuando hablamos de cine, en términos de producción y creación, estamos hablando de una industria, y como tal, esta industria compete y se enfrenta a otras cinematografías y a otros miembros de la misma con tal de obtener beneficios y unos buenos números de recaudación. Por lo tanto, aquí, el demiurgo cinematográfico se encuentra enteramente al servicio del mercado y del espectáculo. Un contexto, precisamente, en el que debe ofrecer un imposible que deslumbe al espectador y desbanque a sus competidores.

Consecuentemente, las reglas de juego han provocado que los productos cinematográficos hayan pervertido las referencias visuales para exagerar y multiplicar el impacto visual en las salas de todo el mundo. De manera que los efectos digitales han pasado de ser eso mismo, efectos (o herramientas), a ser efectistas. O lo que es lo mismo, a ser el medio mediante el cual ganar y tomar partido en la carrera cinematográfica. Y con ello, obviamente, el poder y potencial tecnológico, ya que, para crear una imagen lo más destacable posible, es necesario pasar a dominar industrialmente al resto de estudios digitales.

No obstante, no es tanto la calidad del acabado lo que importa, sino la intención del recurso digital utilizado, ya que la multitud de posibilidades ha causado que exista una sobrecarga natural del uso de la imagen tratada por ordenador que ha llevado a muchas creaciones al absurdo. Es decir, al uso de imágenes espectaculares pero sin significado y contenido. O lo que es lo mismo, al uso exagerado de las CGI simplemente para reclamar y demostrar que es posible realizar una toma así, tanto en el sentido técnico como estético. Sin embargo, este hecho no aporta significados cuando se reivindica como un logro técnico-tecnológico, porque no importa que la cámara ofrezca una plano secuencia simplemente para demostrar que puede seguir al sujeto de la acción aportando todo tipo de giros inesperados y mareando al espectador. La capacidad y el dominio deben tener un sentido, servir a la intención narrativa y artística del film.

De modo que la capacidad digital debe ser un recurso con sentido. Sin embargo, en las grandes producciones no se utiliza de esta manera, se usa con la intención de ser un reclamo para las salas, igual que el lanzamiento de los films con tecnología estereoscópica 3D.

En 2012, el entusiasmo y los resultados de taquilla iniciales del 3D se habían atenuado de manera significativa. Los ingresos de proyecciones en 3D decayeron, y la marca de distinción se diluyó como consecuencia de las reconversiones de mala calidad de películas rodadas en 2D. Sin embargo, la política del 3D rindió excelentes frutos como cuña para forzar la conversión de los multicines que habían sido reticentes. Fue el caballo de Troya de la proyección digital (Bordwell, 2013, pp. 20-21).

## La posibilidad de lo imposible

La intención de dibujar la imagen mediante las tecnologías digitales tiene distinto sentido en el medio del cine de animación que en el cine tradicional. Y es que es precisamente del uso de este último medio, mediante los recursos generados por ordenador, de lo que estamos hablando. Porque, de algún modo, es la necesidad y el apoyo en la tecnología lo que está desvirtuando el cine de imagen referencial, en el sentido que ya es difícil discernir qué es cine digital-analógico y qué es una película de animación enteramente digital (sin ser de género *cartoon*). Un fenómeno al que Samuel Viñolo-Locuviche y Jaume Durán-Castells se han referido como la imagen híbrida: *Los efectos de las imágenes híbridas en el cine han generado una gran división de opiniones [...] el uso de las nuevas tecnologías digitales en el cine ha intensificado el enfrentamiento dialéctico entre los partidarios de un cine "puro" comprometido con las formas y maneras del pasado, y los entusiastas prodigitales* (Viñolo-Locuviche, Durán-castells, 2013: 38).

Pero no se trata de relaciones entre dos formas de hacer cine, sino de la identificación de la representación adulterada. Y es que todo efecto especial deja siempre un rastro de su medio de producción, y es precisamente esta huella la que ayuda al espectador a detectarlo, aunque sea de forma inconsciente (Viñolo-Locuviche, Durán-Castells, 2013). De manera que, volviendo a la

intención estética y a la necesidad técnica para demostrar y ofrecer mayor calidad, nos encontramos con que las imágenes digitales no son compatibles con la caracterización natural del movimiento. Por lo tanto, nos encontramos ante una paradoja. Un choque entre el deseo onírico del espectador y el empeño industrial por destacar.

Precisamente, es la intención desmedida que tienen los estudios por espectacularizar sus productos lo que les ha llevado a lo que denominamos “la posibilidad de lo imposible”. Es decir, a la creación digital de lo que no es factible retratar de forma veraz. Eso sí, alejándose por completo de los avances de la animación *cartoon* —ya que en esta industria la competencia se basa únicamente en el diseño y línea de las formas caricaturizadas— que no busca para nada la exageración, sino ser lo más fiel posible a la realidad fotográfica imitándola, como es el caso del pelo de la princesa Mérida en *Brave* (Mark Andrews & Brenda Chapman, 2012).

La imagen híbrida, sin embargo, parte de una identificación perfecta con el imaginario y la memoria visual colectiva al tener siempre como punto de partida actores de carne y hueso. Pero, al igual que en una retroproyección clásica, recorta a los mismos del contexto en el que se les intenta integrar digitalmente. Un hecho que no se da en el *cartoon*, porque estos seres extraídos de la imaginación de sus creadores forman ya parte de ese mismo fondo.: [...] *la mente humana sentiría empatía por este ser, como ocurre con los muñecos de peluche y los personajes cartoon, mientras que por encima la suplantación es perfecta y no es posible percibir diferencias entre este ser y un ser humano real* (MacDorman, 2012: 98-100).

Así, nos encontramos con que el cine digital destinado al *cartoon* busca más la representación naturalista y fotorrealista que la imagen híbrida, que, de manera contraria, edulcoriza, satura, exagera y artificializa la fotografía con el objetivo de transgredir en la percepción del espectador. Un hecho que aleja la identificación del sujeto con el protagonista y la historia hasta el punto de repudiar su contenido. Y lo importante es que no se trata de una negación ante el argumento o la narración, sino de un rechazo ante el acabado estético. El mismo que se ha esforzado los últimos años en crear “lo imposible”. Algo que contrasta con la búsqueda del fotorrealismo y el estilo documental de los últimos años, cuyo objetivo ha sido manipular también las capturas en la búsqueda de lo contrario: lo antiestético.

La búsqueda de la verdad de la imagen parece asociarse con resultados visuales alejados de los planteamientos más clásicos del cine de Hollywood; se obtienen imágenes consideradas antiestéticas o cercanas a una “estética del feísmo”. Los creadores lo denominan *gritty look*, tendencia que comienza en la década de los noventa y que adquiere gran relevancia en la posterior. (Cortés-Selva, 2013 p. 28)

## Metodología

Este trabajo, a continuación, va a tomar como objeto de estudio una serie de cintas de ficción (construidas mediante imagen híbrida), desde el año 1993 hasta el 2014, para comparar de manera cualitativa la evolución del tratamiento digital en las narraciones. Siempre partiendo de títulos y de grandes producciones, ya que estas están destinadas a todos los públicos y son las que mayor números de recaudación han obtenido, y, por lo tanto, son las que han generado la imagen colectiva durante las dos últimas décadas.

Por otra parte, la elección del cuerpo de estudio se ha basado en el presupuesto destinado a la producción de los efectos especiales y la construcción de la imagen digital, ya que las producciones que más dinero han destinado a tal hecho son las que nos van a proporcionar más respuestas sobre la construcción de la imagen por ordenador. Es por ello que, para contrastar nuestra hipótesis sobre la exageración y la pérdida de naturalidad (“posibilidad de lo imposible”), vamos a atender a la función que las imágenes generadas por ordenador tienen en dichas producciones. Es decir, si han sido utilizadas para la **construcción de la ficción** (imitación de la realidad) o para la **exageración y el efectismo** (lo imposible).

## Estudio comparativo

La ficción se basa en reproducir los estereotipos ya creados y asimilados por la conciencia colectiva. De este modo, ya sea para un film documental, de terror o de acción, la imagen híbrida siempre se encarga de exagerar esos mismos estereotipos hasta denotar su artificialidad. Por ello, si comparamos dos producciones de este tipo, como pudieran ser *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (*Indiana Jones y el reino de la calavera de Cristal*, Steven Spielberg, 2008) y *The adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn* (*Las aventuras de Tintín: el secreto del Unicornio*, Steven Spielberg, 2011), nos damos cuenta de la paradoja en la que incurren las grandes producciones de Hollywood.

En Tintín, a pesar de extraer las referencias mediante actores reales y la captura de movimientos, los personajes pertenecen ya a ese mundo digital. Aquí, no hay imagen híbrida, es enteramente digital (e incluso la podríamos considerar *cartoon*<sup>1</sup>). Por contra, en Indiana Jones, al serlo, la producción exagera los recursos digitales para vender un discurso mucho más grandilocuente. Por o tanto, no se economiza, no se limita, y se invierten esfuerzos en mostrar y dar vida a los extraterrestres, en hacer que el protagonista se coreografie con una familia de monos y se recargue la imagen hasta el extremo. De manera que la narrativa es más barroca (**exageración y efectismo**), mientras que en Tintín, contrariamente, la imagen y el discurso son mucho más contenidos (**construcción de la ficción**).

Precisamente, Spielberg ejemplifica perfectamente el síndrome de la espectacularización. Para ello, conviene que nos remitamos a los orígenes del tratamiento digital, a la industria Light & Magic (ILM) y a la mano del creador californiano. Además, quizá nos resulte de gran ayuda recordar la importancia del trabajo de este creador en *Jurassic Park* (*Parque Jurásico*, 1993), porque, aunque parezca extraño, la multitud de técnicas visuales utilizadas en este largometraje pone de manifiesto los límites de la imagen híbrida y lo que posteriormente hemos llamado “la vejez digital”.

Así, como comentábamos anteriormente, existe una barrera que impide la identificación o la asimilación (como real) de las cintas híbridas, sobre todo, en base a dos conceptos: calidad fotográfica y movimiento. El primero de ellos, obviamente, es una constante que está en continua evolución, dado que la tecnología digital progresa cada día y las calidades, en cuanto a textura e iluminación, se van superando. Pero la segunda es mucho más problemática, ya que la creación de personajes enteramente digitales, o la integración de actores reales en entornos de esta naturaleza, se enfrenta a varias barreras. La más importante de ellas es que es muy difícil integrar capturas (o movimientos de actores) con animaciones digitales (o actores digitales). Y no por el número de fotogramas, sino por el peso y las curvas variables que posee cada movimiento físico, y que cada animador se esfuerza por imitar a lo largo de toda su carrera profesional. Pero aparte de eso, el animador *cartoon* no tiene nada que hacer en este terreno, ya que los movimientos del cine de animación se basan en la exageración, la gesticulación, la sobreactuación y la deformación de los movimientos naturales. De este modo, Mickey Mouse no se mueve como un actor, porque entonces se usaría la rotoscopia para dotarlo de vida. Mickey tiene un lenguaje corporal muy acentuado y sincronizado musicalmente al ritmo y compás de las notas para que sus movimientos, verosímiles o no, transmitan y comuniquen. Por lo tanto, la animación tradicional se enfrenta al problema de incorporar un lenguaje expresivo tomado de la realidad, y no adaptado, del que no se puede salir, física y matemáticamente hablando. Un hecho que, a nuestros ojos, hace que nos demos cuenta, por ejemplo, de la falsedad de un animal creado por ordenador en una imagen híbrida, tal y como ocurría con el gorila de *King Kong* (Peter Jackson, 2005), o tal y como sucedía con los efectos especiales de *stop motion*, en cuyo caso también podríamos citar a *King Kong*, aunque esta vez al de 1933 (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack).

---

<sup>1</sup> Hay que precisar que, aunque se trate de personajes basados en un cómic, no se trata de *cartoon*, ya que éste recibe precisamente su forma de dibujo infantil debido a la necesidad de simplificar las formas para su futura animación. Algo no necesario en esta cinta, porque los movimientos capturados de los actores rompen con este principio.

La imagen animada era una extensión de las imágenes representadas, que han luchado por conquistar el territorio de la ilusión figurativa en tanto que imitación de lo existente. En cambio, la imagen cinematográfica surgió como extensión de la imagen fotográfica y recuperó una técnica antigua consistente en crear imágenes a partir de la huella del mundo (Quintana, Ángel, 2014, p. 50).

Pues bien, este callejón sin salida en el que el cine industrial se ha metido y del que no puede salir —puesto que las exigencias de las proyecciones digitales y estereoscópicas le obligan a seguir mejorando sus calidad— provoca que se haya mejorado en el primer aspecto que comentábamos (la calidad fotográfica) pero que no se avance en el segundo (el movimiento). Y es que es imposible que se llegue a conseguir un movimiento idéntico al de la imagen referencial. Un debate que ya se abandonó con la posibilidad de prescindir de los actores frente a los creados por ordenador. Sin embargo, como decimos, la imagen híbrida se ha convertido en su propio caballo de Troya (Bordwell, David, 2013), porque ahora no puede escapar de la sobrecarga digital. Es decir, ya no es una herramienta, se ha convertido en el paradigma estético actual.

No obstante, volviendo a los inicios de los efectos visuales creados por ordenador, observamos que, cuando su finalidad era únicamente práctica (**construcción de la ficción**), fue cuando mejor encajaron las calidades fotográficas y cuando menos se eliminó la libertad expresiva de la estética de los trabajos.

Como bien es sabido, la empresa creada por George Lucas (ILM) ha contribuido a dar vida y a desarrollar la imagen CGI desde sus inicios en 1975, tanto la imagen híbrida como el *cartoon*, incluso contribuyendo a la fundación de Pixar. Ahora bien, *Jurassic Park* (*Parque Jurásico*, 1993) supuso un antes y un después en el estudio. Nosotros lo hemos citado porque los recursos digitales, que se utilizaron con un sentido práctico, han envejecido con gran dignidad. Incluso, fueron mezclados con otras técnicas tradicionales, como la animatrónica, en busca de una mayor calidad (**construcción de la ficción**).

El naturalismo es, quizá, aquello a lo que más ha renunciado el cine de imagen híbrida. Pero *Parque Jurásico* supone una pieza clave para entender el paso fallido que ha dado la CGI en los últimos años. Y es que, a pesar de haber avanzado notablemente la tecnología desde 1993, la aceptación del contexto representado tiene mayor fuerza en *Jurassic Park* que en *Godzilla* (Gareth Edwards, 2014). ¿Por qué? Porque los dinosaurios son utilizados en su contexto digital cuando son necesarios, mientras que las maquetas y los robots se usan cuando se puede conferir a un plano esta forma de trabajo y no es necesario el uso de un dinosaurio CGI. Por contra, en *Gondzilla*, dado el nivel de la producción digital y el menor costo actual, todo es generado por ordenador (**exageración y efectismo**).

Está claro que la tecnología digital se ha abaratado, y que en 1993 no era posible crear todos los efectos por ordenador. Es decir, que el uso de la animatrónica era en parte económica. Pero el uso de los efectos tradicionales para cosas puntuales confería una coherencia fotográfica a las tomas que hoy en día no es posible lograr digitalmente. Y es que, por así decirlo, el látex no debería ser una técnica muerta, sino que debería ser combinada con el ordenador. Algo que, al parecer, han olvidado muchos estudios de Hollywood a la hora de crear ficción, pero de lo que se están sirviendo muchas cinematografías y estudios independientes, como es el caso de *Attack the Block* (Joe Cornish, 2011) —el film con más presupuesto para desarrollar efectos especiales ese mismo año en Europa—, que, para crear los extraterrestres que atacan el barrio londinense de los protagonistas, combina actores disfrazados con mandíbulas digitales de manera superpuesta.

Así pues, en la industria de Hollywood no se están utilizando las imágenes CGI como herramienta para la elaboración de los trabajos cinematográficos, sino que, a nivel industrial, se han convertido en el leitmotiv de las grandes producciones, convirtiéndose incluso en su mayor enemigo. De manera que los grandes estudios deben competir tecnológicamente —dentro las posibilidades técnicas que les ofrece la creación digital y abandonando las bases propias de la construcción cinematográfica— para convertir sus productos en discursos estéticamente impactantes. Algo que les hace abandonar la coherencia visual y recargar sus trabajos con capacidades técnicas que no ofrecen ningún discurso, sino espectáculo.

Volviendo al ejemplo de Steven Spielberg, en *E.T. El extraterrestre (E.T.: The Extraterrestrial, 1982)* podemos percibir lo comentado. Y es que este film consta de dos versiones: la original y la edición 20º aniversario (2002). Pues bien, la primera tiene un tratamiento de alto contraste de claroscuro que la dota de una carácter de suspense, misterio e incluso cine negro que unifica toda la narrativa del film (**construcción de la ficción**). Algo que se debía, en parte, a la necesidad de esconder los trucos de robótica y de diseño del personaje. De manera que se adaptó la forma de dibujar la historia en base a las limitaciones que proporcionaba la tecnología. Sin embargo, con la llegada del citado 20 aniversario, el director californiano, gracias a los avances digitales que el s. XXI le proporcionaba, decidió modificar algunas secuencia, incluir planos e incluso cambiar elementos para hacer lo que, según sus palabras, era el film que le hubiese gustado rodar en su día.

De algún modo, las facilidades de la era digital hicieron que Spielberg pudiese realizar lo que le era imposible anteriormente, y que pudiese reconstruir y modificar lo que quisiese. Un hecho que le permitió incluir planos de E.T. corriendo y disfrutando de un baño. O lo que es lo mismo, crear secuencias en las que los movimientos del personaje fuesen más naturales y no estuviesen encorsetados por los límites de la estructura robótica inicial. Por desgracia, todos los cambios en el original llevaron a desestabilizar los pilares básicos y la naturaleza misma de la cinta. Porque, introduciendo las nuevas visualizaciones, se cambió por completo ese perfil tétrico que poseía al principio.

A la versión de 2002 de *E.T. el extraterrestre* le ocurrió lo que, en definitiva, padecen las grandes producciones actuales de Hollywood: que han perdido la capacidad de sugerir. De este modo, como ocurre con el cine erótico y el explícito, el cine ha perdido su creatividad y su personalidad a la hora de contar la misma escena. O lo que es lo mismo, E.T. pierde su encanto cuando se demuestra digitalmente que es un ser que actúa como un humano. Porque, de alguna manera, se está demostrando que es digitalmente humano, mientras que en la versión original no se intentaba demostrar que era humano robóticamente. Todo lo contrario, se intentaba contener al personaje para que al verlo nos creyésemos el trampantojo. Algo que convierte al cine actual en un cine más condescendiente, puesto que ya no se da el simulacro, ya no se intenta adaptar lo representado. Ahora, simplemente se abusa y se utiliza el medio digital sin reparo alguno para recrear lo deseado. De manera que se anula el reto y la lucha entre el celuloide y el creador, ya no existen barreras, ya no existen problemas a la hora de construir nuestro imaginario, y el cine pierde su forma porque ya no existe esa referencia original. Es por ello que ahora se recurre a lo imposible, ya que es la única manera de trascender. Y con ello, se abandonan los márgenes de la realidad e incluso de la fantasía.

En la cinta de Peter Jackson, *The Hobbit: The Desolation of Smaug (El hobbit: la desolación de Smaug, 2013)*, a pesar de recurrir, para la construcción cinematográfica, a todo tipo de herramientas digitales, hay una secuencia que se convierte en el paradigma del manierismo cinematográfico. Se trata del momento en el que, al igual que en la novela de J.R.R. Tolkien, los enanos y el hobbit se escapan del reino de los elfos metidos en barriles y arrastrados por la corriente.

En la secuencia, los protagonistas son atacados por una horda de orcos y se produce una persecución a lo largo del curso del río hasta su desembocadura. Pero la acción se exagera eliminando cualquier rastro de comparación y de identificación. Y no se trata de la integración de los fondos ni de la mezcla de elementos, sino de la exageración de la acción representada. Aquí, aparte de ser los elfos unos habilidosos guerreros, su perfección los aleja de la verosimilitud. Légolas (Orlando Bloom) salta sobre las cabezas de los enanos y realiza todo tipo de piruetas entre el agua, los orcos y la tierra de una manera que ni el mejor de los trapeceistas podría realizar, ya que su ejecución sería físicamente imposible (**exageración y efectismo**). Y esta hipérbole audiovisual es la que separa cada vez más a las grandes producciones del gran público.

Precisamente, esta sobreexplotación e interés en recrear lo imposible es la que provoca que estas cintas tengan una mala “vejez digital”. Y es que no se trata de que la calidad de las producciones vaya mejorando y los films vayan quedándose desfasados, porque esto forma parte inherente del cine desde sus inicios. Lo que antes resultaba natural ahora ya no lo es, como es el caso de la stop-motion u otro tipo de técnica cinematográfica. La relevancia radica en la forma de construir el discurso y en el abandono y la falta de interés por retratar un universo y una historia que

se aleje del espectáculo y se acerque más al origen mismo que la ha inspirado: *La imagen híbrida digital no puede prescindir de la captura de las huellas de lo físico, ni del poder de la imaginación. Para representar lo imposible como verosímil es preciso partir de lo posible como inverosímil* (Quintana, Ángel, 2014: 50).

Ahora bien, el efectismo estético puede convertirse en un recuso narrativo, tal y como ocurre en *Inception* (Origen, Christopher Nolan, 2010). Porque la realidad de esa ficción onírica se basa en la construcción de los efectos digitales. Es decir, aquí, el efectismo no está vacío de contenido, sino que forma parte de ese mismo universo en el que se ven inmersos los personajes, en el que los edificios cambian de forma y la gravedad pierde sus propiedades. De manera que no son efectos visuales creados para adornar la representación a modo de envoltorio, sino que son el contenido mismo del producto. Por lo que la espectacularización puede llegar a ser parte de la narración y no ser un mero efecto de **exageración y efectismo** para convertir una historia en algo visualmente más impactante.

De la misma manera, tal y como sucede con el caso de Origen, en *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) se utilizan los efectos visuales al servicio de la narración y la representación de una realidad que nos es ajena: el espacio exterior. Y con ello, el espectáculo, que también incorpora imagen estereoscópica, no se sale de contexto, sino que forma parte de esa misma ficción. Es decir, los recursos visuales no son barrocos, son funcionales. La cámara gira en torno a los personajes con un plano secuencia porque la naturaleza del espacio lo permite, y, de hecho, ayuda a ser más fiel con la realidad exterior, mientras que muchas otras grandes producciones se sirven del mismo recurso fuera de contexto, simplemente porque su presupuesto lo permite y lo pueden dejar como constatación de su poderío constructivo.

## Conclusiones

Está claro que, dentro de la imagen híbrida, la creación digital sirve para construir los elementos necesarios para la ficción. Y, por lo tanto, la **construcción de la ficción** siempre se va a dar en cualquiera de las producciones, independientemente del presupuesto. Porque la imagen generada por ordenador tiene una naturaleza práctica: la representación y la creación de lo que no podemos capturar mediante la cámara. Sin embargo, dentro de la gran industria y de las grandes producciones —o lo que es lo mismo, dentro de las realizaciones que más dinero destinan dentro de su presupuesto a generar imágenes por ordenador— se ha perdido el pragmatismo y la función en detrimento de la estética, la **exageración y el efectismo**.

A pesar de que en toda gran producción la misión de los efectos digitales es la de la construcción de la ficción para poder representar lo que no existe en la realidad, como pudiera ser un dragón, se tiende a la “posibilidad de lo imposible”. Es decir, a crear una estética mucho más grandilocuente en la que los movimientos de cámara, las coreografías de los personajes y la verosimilitud de la secuencia se elimina por completo para convertir las tomas en espectáculos circenses vacíos de contenido.

Con los films que hemos estudiado, hemos visto cómo se ha incrementado con el paso de los años la inclusión de secuencias que buscan la exageración y el efectismo dentro de sus narraciones. Sin embargo, esta es una elección económica y estética. La primera porque pretende deslumbrar y competir frente a otros grandes estudios, y la segunda para ofrecer un producto que reclame la atención del espectador. Pero, cómo no, la elección de estilo puede conllevar la utilización del efectismo como recurso narrativo y no tan sólo como espectáculo visual, tal y como sucede en el caso de *Inception* (Origen, Christopher Nolan, 2010) o *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013).

No obstante, tal y como hemos visto, las dos tendencias son aplicables dentro de la misma cinta, porque el tratamiento, tanto el de exageración como el de construcción, se puede aplicar a una secuencia o escena sin impregnar toda la estética del film. De este modo, dentro de los casos que hemos estudiados, se puede dar una intención constructiva pero proporcionar a una secuencia concreta un carácter mucho más grandilocuente. Ahora bien, la falta de equilibrio entre las dos perspectivas puede hacer que el efectismo sobresalga y rompa la película sacando al espectador de

la historia. Por ello, gracias a la forma de representar o solucionar una acción determinada, se consigue que la balanza determine que la cinta trabaja la exageración y el efectismo.

En definitiva, el camino que debería seguir la industria cinematográfica necesitaría equilibrar su capacidad tecnológica y basar su competitividad en las referencias exclusivamente creativas. Es decir, servirse de su capacidad para solucionar problemas y aspectos audiovisuales. Así pues, la responsabilidad la deberían tener los textos narrativos, no las posibilidades. De este modo, resulta lógico que *Gravity* arrasase a sus contrincantes a los mejores efectos especiales en la gala de los Oscar de 2014. Porque, aquí, la resolución técnica se ponía al servicio de la historia. Por lo tanto, se buscaban soluciones digitales para crear los elementos visuales necesarios para transmitir al espectador la sensación de claustrofobia y, contrariamente, de infinito que generaba el espacio exterior en la protagonista (Sandra Bullock). Y con ello, los recursos creados para tal efecto se convertían en una herramienta para dotar de expresión a la imagen, no en una herramienta expresiva por sí misma. Y es que, en conclusión, la imagen híbrida no debería usar la creación digital como base para escribir su texto narrativo, porque entonces adquiriría el protagonismo y se convertiría en el recurso reivindicativo. Es la imagen en su totalidad, y como referencia a la realidad original, la que estaría obligada a asumir toda la responsabilidad. Consecuentemente, los recursos generados por ordenador deberían ayudar a que la recreación no se aleje de esa misma referencia.

## REFERENCIAS

- Bordwell, D. (1997). *On the history of film style*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- (2005). *Figures traced in light: On cinematic staging*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- (2006). *The way Hollywood tells it: Story and Style in modern movies*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- (2007). *Poetics of cinema*. New York: Routledge.
- (2013). El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense. *Archivos de la Filmoteca*, 72, pp. 13-21
- Cortés Selva, L. (2013). Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital. El estilo visual realista. *Archivos de la Filmoteca*, 72, pp. 23-35.
- Furniss, M. (2007). *Art in motion: animation aesthetics*. United Kingdom, Eastleigh: John Libbey Publishing.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinemat— grafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.
- Mittell, J. (2009). *Genre & Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Nueva York, Estados Unidos: Rutledge.
- (2001). *Cartoon Realism: Genre Mixing and the Cultural Life of The Simpsons*. Velvet Light.
- MacDorman, K.F.; Kageki, N. & Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), pp. 98-100.
- Manovich, L. (2001). *The Language of the New Media*. Cambridge, MA & Londres: MIT Press.
- North, D. (2008). *Performing Illusions. Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. London: Wallflower Press.
- Quintana, Á. (2014). Los nuevos desafíos de la imagen digital: El sueño fotorrealista, la imagen de síntesis y la huella del mundo. *Caimán cuadernos de cine*, 29, pp. 88-91.
- Viñolo-Locuviche, S. y Duran-Castells, J. (2013). Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrida. *Archivos de la Filmoteca*, 72, pp. 37-49.
- Wells, P. (2012). Computer Animation. Margins to Mainstream. En C. Lucia, R. Grundmann & A. Simon (eds.), *The Wiley-Blackbeull History of American Films. Vol. IV. 1976 To Present*, 86 (pp. 448-471). Malden: Blackwell Publishing.
- (2002). *Animation and America*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

## SOBRE EL AUTOR

**Marcos García-Ergüín Maza:** Su trabajo se ha basado en la experimentación, el video-arte y la animación 3D. Licenciado en Bellas Artes y Doctor en Comunicación Social, se introdujo profesionalmente en el mundo del cine y la televisión como operador de cámara y editor. Todo ello compaginándolo con exposiciones fotográficas individuales y la realización de trabajos de animación digital, lo cual le permitió crear una pequeña productora de animación. Poco después, comenzó sus estudios y trabajo en Historia del Cine Español y sus géneros mediante una serie de becas de investigación y se incorporó a la docencia universitaria como profesor asociado en ESNE (Escuela Universitaria de Diseño e Innovación). Su campo de estudio son los géneros cinematográficos, el componente nacional y cultural que de ellos se desprende, el cartoon y la adaptación de los géneros de cine clásico a la animación.