



La forma de mosaico del cine digital.
Hollywood digital y la poética del entretenimiento
Segunda parte

Alberto J. L. Carrillo Canán y May Zindel (BUAP / México)

cs0010121@siu.buap.mx / zindel007@hotmail.com

En la primera entrega de este trabajo planteamos la pregunta de si el nuevo género de cine hollywoodense basado en la espectacularidad de las imágenes procesadas digitalmente no viene a ser un cuestionamiento a la idea tradicional del cine como un medio dedicado a “contar historias por medio de imágenes” y que, en consecuencia, ha venido siendo considerado en gran medida con criterios literarios. En contra de esta tradición, la tecnología de la imagen digital parece desnarrativizar el cine y otorgarle una calidad plana, realmente imaginal. Con esto enfrentamos el problema de la poética del cine en general y de la poética del cine digital en particular. Como un primer acercamiento a esta problemática abordamos el asunto de la poética del cine en general. En esta entrega nos concentraremos en la poética del cine digital.

La forma de mosaico del cine en condiciones digitales

Ciertamente, tanto Benjamin como McLuhan tematizaron agudamente los efectos sobre la percepción y la conciencia generados por las formas tecnológicas que podemos llamar *rápidas*. Sin embargo ni Benjamin ni McLuhan se vieron nunca confrontados con los profundos cambios producidos por la digitalización generalizada. Si bajo las condiciones urbanas e industriales de lo que McLuhan llama “la era mecánica” (GV 9) el “ritmo del movimiento” (CI 19) era ya “demasiado rápido para la reflexión” (CI 19), substituyendo esta última con el entretenimiento, bajo condiciones digitales esta situación se vuelve mucho más acentuada.

Siguiendo a Benjamin y a McLuhan, Scott Lash enfatiza la aceleración ocasionada por tecnologías rápidas de la comunicación tales como el telégrafo, el teléfono, la radio, la televisión y sobre todo la computadora (cfr. CI 68). Lash se concentra en la “duración” (CI 68) de sus “contenidos culturales” (CI 69), una duración en principio “efímera” (CI 72) y cuya característica es que se accede a dichos contenidos principalmente “en tiempo real” (CI 69). La misma idea puede reformularse en términos de McLuhan. El “mensaje” de los medios electrónicos no es su “contenido cultural” – lo que se ve, se escucha, se escribe o se lee por conducto de ellos –. Siguiendo a McLuhan, el “mensaje” de cada medio, incluido cada uno de los que ahora nos ocupan, es cómo dicho medio “(...) configura [*shapes*] y controla la escala y la forma [*form*] de la asociación y de la acción humanas (...) (UM 9). En otra formulación, el mensaje de los medios es su “(...) poder (...) para reconfigurar [*reshape*] cualesquiera vidas que [dichos medios] lleguen a tocar.” (UM 52) El poder “reconfigurador” de los medios que aquí nos interesan derivaría de la naturaleza de su duración característica: el tiempo real. La pregunta es qué hace este con nosotros, cómo nos “reconfigura”. El tiempo real acelera la comunicación y, como lo formula Lash, en tal “(...) aceleración, la cultura se vuelve *efímera*. [Por el contrario:] El monumento dura siglos, si no es que milenios, la novela generaciones y un libro académico una década. El artículo periodístico vale por un día. Las pirámides tomaron siglos para su construcción; el discurso académico de un tratado – que implica reflexión – toma, digamos, cuatro años. El reportaje sobre el último partido de fútbol debe escribirse y transmitirse dentro de los 90 minutos que siguen al partido. Esto no deja tiempo para la reflexión.” (CI 18) Así, pues, el tiempo real nos “reconfigura” no

dejándonos tiempo para la reflexión, nos “transforma” alterando nuestra sensibilidad y nuestra conciencia de acuerdo con ello. En términos generales esto significa que los “contenidos culturales”, entendidos como contenidos de nuestra conciencia, se vuelven efímeros.

El carácter “efímero” en cuestión se correlaciona con una *estructura reconfigurada* de la experiencia. En palabras de Lash, “[a]nteriormente el contenido de los medios era *narrativo* o lírico y con toda seguridad proporcionaba un ‘significado profundo’. (...) La pregunta es si este nuevo contenido [el contenido cultural accesible “en tiempo real”] (...) puede dar lugar a un significado existencial, como lo hicieron en su momento la poesía épica o la novela (...), (...) claramente no puede.” (CI 70) La comunicación “en tiempo real” es el aspecto más sobresaliente de la “(...) breve duración de la cultura [pero] empezó sin duda con el periódico. Este publica *noticias*.¹ (...) Los periódicos están conectados con el tiempo, con instantaneidad de cierto tipo.” (CI 73) El tiempo real es la expresión radical de un contenido cultural que “(...) no sólo no perdura, sino que es *constantemente nuevo*. De hecho, el contenido es *tan* nuevo que no hay tiempo para la re-presentación (...)” (CI 73), es decir, para la “reflexión” (CI 19). Pero el tiempo real es el caso extremo de ese carácter “efímero” ya tratado por Benjamin en su análisis del periódico como un medio que debilita la “concentración”. En general, la tecnología que abarca “la televisión, el periódico y los medios digitales – (...) no opera a través del discurso. No da tiempo para discursos.” (CI 74) Al referirse a tales medios y a la “facticidad bruta de sus mensajes” (CI 74) Lash dice que “[usted] los lee, recién al despertar, en el diario matutino sobre la mesa del desayuno; los escucha mientras atiende al bebé, en las noticias de las seis de la tarde; o los escucha en la radio del auto luchando en el tráfico de camino al trabajo. Los recibe bajo condiciones de *distracción* y no bajo las condiciones de *reflexión* necesarias para implicarse en un argumento discursivo.” (CI 74) Esos medios simplemente no son “[m]edios discursivos, como el artículo académico o el libro, [los cuales] operan a través de la reflexión y el argumento.” (CI 74) La exposición a tales medios efectúa lo que McLuhan denomina un “entrenamiento psíquico” (UM 84) contra la “concentración” (Benjamin) y especialmente contra “las proposiciones, los enunciados organizados en marcos de conceptos apoyados por un argumento legitimador.” (CI 74) Dicha exposición es un entrenamiento contra la “narrativa” y el “discurso” (Lash) mucho más intenso y amplio que aquel examinado por Benjamin. Tal entrenamiento es la manera en la que dichos medios nos “reconfiguran”.

Ahora bien, al igual que el periódico impreso – por oposición al periódico en línea donde las noticias no cambian cada día sino que se actualizan constantemente – el cine no opera “en tiempo real” – como tampoco lo hacen los contenidos televisivos y radiofónicos pregrabados – pero lo decisivo en su caso es el movimiento acelerado de secuencias de imágenes esencialmente desconexas. La característica de un “contenido cultural” en tiempo real es su cambio continuo e imparable *referido al presente*, al instante vivido. La secuencia cinematográfica es en verdad un cambio continuo e imparable, con la diferencia de que no refiere al presente, de hecho dejando de lado el caso del cine documental, no refiere a nada. Sin embargo, es su naturaleza de flujo continuo imparable la que impide la concentración, la que no da espacio para la reflexión. El resultado: “Una película como *Arma Letal 4* (...) es susceptible de ser vista no a través de la ‘mirada’ *concentrada* [*gaze*. Recuérdese Benjamin sobre la concentración debilitada] sino a través del ‘vistazo’ [*glance*] bajo condiciones de *distracción*.” (CI 69) Tanto el “vistazo” en tanto *forma de la percepción* como la “distracción” (CI 69) en tanto *estructura de la conciencia* son, ciertamente, lo

¹ Énfasis de Lash. En su texto Lash utiliza, por supuesto, el término inglés *news*: it printed *news*. Ciertamente la traducción castellana más acertada es “noticias” pero con ella se pierde un tanto la referencia a lo *nuevo* o a la novedad.

contrario de la recepción discursiva a través de la concentración y del “argumento legitimador” (CI 74). Más aún, “[e]s de hecho el *contenido* de los medios de información lo que es efímero – ya sea en los periódicos, en la televisión, el Internet, la telefonía, o los productos de consumo de marca de movimiento acelerado –.” (CI 72) Así, pues, más que el tiempo real en sí mismo, es el flujo imparable de una presentación continua de mensajes lo que genera la “distracción” como estructura de la conciencia opuesta a la “concentración”. De hecho, es tal flujo imparable el que está asociado con el carácter *efímero* de la cultura, con su carácter de *entretenimiento*, carácter que se acentúa en la medida en la que el flujo de presentación de contenidos culturales deviene más rápido. Tal flujo acelerado es el que reduce la “duración” (Lash) de los “contenidos culturales” despojándolos de toda dimensión narrativa, comprimiéndolos o aplanándolos. En otras palabras, incluso si en su caso no se accede al contenido “en tiempo real”, los éxitos de taquilla del Hollywood *digital* no son otra cosa que el paradigma de los “productos de consumo de marca de movimiento acelerado” (CI 72) de la industria del entretenimiento. En este sentido, el cine digital transforma nuestra sensibilidad y nuestra conciencia de la misma manera en la que lo hacen las tecnologías que transmiten mensajes en tiempo real.

Volvamos ahora a la hipótesis de que una película en particular puede tener un contenido narrativo sutil e intrincado. Si este es el caso, el montaje implica discontinuidades y cambios abruptos de muchos tipos y, especialmente, diferentes niveles; el cine acusa así la “forma de mosaico” descrita por McLuhan. Más aún, si el ritmo de las imágenes es siempre “demasiado rápido para la reflexión y demasiado rápido para la linealidad” (CI 18) propia de la narrativa, la situación es mucho más clara en el caso de los últimos éxitos de taquilla, procesados digitalmente. En el 2000, Anna-Teresa Tymieniecka describió así el carácter espectacular del cine: “Estos colores vívidos, las escenas rápidamente cambiantes, reclaman nuestra atención concentrada (...); el fondo musical que acompaña la acción (...) determina nuestro estado de ánimo (...). La intensidad del color, el ritmo en el que aparecen las escenas y la acción que viene directamente de la pantalla hacia nosotros (...) afectan nuestro campo sensorial. Dados los efectos desconcertantes que los directores pueden lograr ahora en vista de los medios de los que disponen, podemos presumir que la película (...) nos acerca más a la realidad (...); el esplendor en su conjunto simplemente nos deslumbra, *sin dejar espacio alguno para la reflexión meditativa (...)*” (G1 89). Por su parte, dos años más tarde, John Belton señalaba que “[l]as gráficas animadas computacionales les han dado a los cineastas la capacidad de realizar la fantasía de una manera que hace unos cuantos años era sólo un sueño.” (FC 902)² Si todo esto era cierto hace unos años, está claro que los éxitos cinematográficos más recientes son más que nunca una combinación de “efectos especiales y fantasía” (FC 906) basados en la gráfica computacional. De manera que hoy parece razonable pensar en un cambio cualitativo en el estatus del montaje: es en gran medida – y en algunos casos completamente – animación digital. Esos montajes constituyen las llamativas y espectaculares secuencias cortas que cautivan a millones de espectadores en todo el mundo, y parece ser que después de unos pocos días la mayor parte de la gente encuentra imposible narrar las películas sin por ello haber olvidado muchas de sus impresionantes imágenes.³ Una lógica muy clara subyace a una situación tal. Los *cineastas digitales* cuidan al máximo de las imágenes que conducen hacia las secuencias espectaculares. Su labor principal reside en el *control total de la imagen mediante la generación o la transformación digital de la misma*. Y esto solo significa que la historia, la narrativa, pierde importancia como nunca antes.

² El texto de Belton que aparece en FC es Digital Cinema: a False Revolution (FC 910-913).

³ Ignoramos si ya hay estudios empíricos al respecto.

En este contexto resulta básico observar que el *control total de la imagen* no queda reducido a ser un *desideratum* del cineasta y su equipo con el fin de lograr las secuencias espectaculares, nunca vistas, sino que ya para secuencias relativamente convencionales se convierte en una necesidad dictada por la naturaleza del medio digital. La ley que opera aquí es la combinación de dos, como las llama Manovich “operaciones de los medios computacionales” (LN 118), a saber la “selección” (LN 118) e, interactuando con esta, la “composición” (LN 118). La primera de estas “operaciones” expresa el hecho de que no solo la película cinematográfica sino la producción de objetos portadores de mensajes culturales en general está dirigida ya no tanto a producir nuevos elementos sino a reprocesar digitalmente elementos previos. Esta sería, nos dice Manovich, la “(...) nueva lógica de la cultura de la computadora. Los objetos de los nuevos medios raramente se crean completamente de la nada; usualmente son *ensamblados* a partir de partes prefabricadas. Dicho de otra manera, en la cultura de la computadora la *creación auténtica* ha sido reemplazada por la *selección* de un menú. En el proceso de creación de un objeto de los nuevos medios, el diseñador *selecciona* de librerías de modelos 3-D y de librerías de mapas de texturas, sonidos y comportamientos, imágenes de fondo y botones, filtros y transiciones.” (LN 124)⁴ En contraposición, la “operación” (LN 126) que dominaba el cine tradicional, analógico era la “(...) creación de la nada [*from scratch*], como la ejemplifican la pintura y el dibujo (...)” (LN 126). Complementariamente, la “selección” es apenas el paso que da lugar a la “operación” de la “composición digital” (LN 136). En el caso del cine, el propio Manovich da el ejemplo de la película *Wag de Dog* (1997), donde en una complicada escena de una niña caminando por las ruinas de una población con un gato entre sus brazos, solamente la niña es el elemento creado por la película a partir de una actriz profesional, mientras que el gato y la población, todo lo que hay en ella, son elementos tomados de bancos de datos y que, con la ayuda de *software* especial, son “(...) *compuestos* en un solo objeto; es decir, combinados y ajustados los unos a los otros de tal manera que sus identidades separada resultan invisibles.” (LN 136) Lo cierto es que “(...) lo que anteriormente era más bien una *operación* especial ahora se convierte en la norma para la creación de imágenes móviles.” (LN 138)

De acuerdo con lo anterior, el *cine digital* es realmente una tecnología por completo diferente del *cine analógico*, el que se basa en la muy conocida cámara cinematográfica. Podemos decir que el cine digital solamente se parece de manera superficial al cine tradicional o analógico, pero es un medio realmente diferente, lo cual se expresa, precisamente, en las operaciones de la “selección” y la “composición digital”. Manovich nos dice de este nuevo cine que “[c]on gran frecuencia, las secuencias compuestas simulan una toma del cine tradicional; esto es, se ve como algo que tuvo lugar en el espacio físico real y que fue filmado por una verdadera cámara cinematográfica.” (LN 137) Resulta obvio que si no hay tal cámara o si no hay tal realidad filmada por la cámara, realmente ya estamos fuera del cine tradicional – ¿tal vez incluso fuera del cine en sentido estricto? –. Manovich continúa como sigue: “Para lograr este efecto todos los elementos comprendidos en la composición final – por ejemplo la película filmada en la locación (...), película de los actores tomados

⁴ Los “mapas de texturas” se aplican a objetos virtuales tridimensionales – que de otra manera serían totalmente lisos – para hacerlos realistas; los “filtros” son algoritmos que determinan transformaciones específicas de los objetos digitales, por ejemplo, del color de las imágenes, de las formas volumétricas; las “transiciones” son algoritmos que determinan cómo se pasa de una secuencia o imagen a otra, por ejemplo, mediante una “disolución” en la que la primera imagen se desvanece para dar paso a la aparición progresiva de otra.

frente a una pantalla azul⁵ y elementos 3-D generados por computadora – son alineados en perspectiva y modificados de tal manera que tengan el mismo contraste y la misma saturación cromática. Para simular profundidad de campo algunos elementos se hacen difusos mientras que otros se hacen más nítidos. Una vez que todos los elementos han sido ensamblados, para incrementar el ‘efecto de realidad’ puede añadirse el movimiento de una cámara virtual a través del espacio simulado. Finalmente se incorporan artefactos⁶ como el grano de la película o el ruido del video.” (LN 137). Manovich apunta que este último paso es opcional, pero nosotros debemos hacer notar que si se realiza, entonces el cine digital simula no ya la realidad sino al cine analógico mismo: se simula el cine tradicional junto con su simulación de la realidad. Se trata de una simulación de segundo grado o *metasimulación*.⁷

Como puede verse de la descripción hecha por Manovich del proceso de “selección” y “composición”, en aguda contraposición con el cine tradicional, el cine digital en vez de manipular la realidad *enfrente* de la *cámara* construye la escena en el *interior* de una *computadora* (cfr. LN 303), incluyendo el notable paso de simular la cámara misma – y no únicamente la imagen tomada con la supuesta cámara –. En los casos en los que todavía hay imágenes tomadas con una cámara, estas ya no son un *producto final*, sólo en espera de ser editado, sino que son mera *materia prima* a ser manipulada intensivamente en la computadora, transformada radicalmente por esta. En cualquier caso ya no existen los “(...) eventos que ocurrieron delante de la cámara (...)” (LN 309) ni la cámara misma, con “(...) el resultado de un *compuesto* [que] es un *espacio virtual* (...)” (LN 138). No solamente se tiene que “(...) el resultado final es un mundo virtual que realmente no existe (...)” (LN 138), sino que de hecho, el resultado es cada vez con más frecuencia una “realidad fantástica, imposible” (LN 309) y, sin embargo, que es “perceptivamente consistente” (LN 310), es decir, algo que “(...) se ve[] como si pudiera haber existido en el espacio tridimensional y, por tanto, pudiera[] haber sido fotografiado.” (LN 310) Ya no se trata de realismo fotográfico sino de la “toma con realismo fotográfico” (LN 139) aunque en ella llegue a no haber ninguna fotografía en lo absoluto.

El nuevo carácter de las tomas como *mera materia prima* para manipulación computacional más o menos intensiva apunta a otra gran diferencia entre el cine tradicional y el digital que debilita el carácter narrativo de este último. A saber, el primero se basa en fotografías y de ahí obtiene su gran realismo. Pero la base para ello es, precisamente, que las fotografías sean tomadas esencialmente como un producto terminado, no hay una gran flexibilidad para alterarlas dado que “(...) un cineasta tradicional tiene a su disposición medios limitados para modificar las imágenes una vez que quedan grabadas en película.” (LN 305) Por el contrario, el cine digital somete sus imágenes fotográficas – cuando todavía las hay – a alteraciones muy amplias para poder componerlas con otros elementos visuales variados, especialmente con los contruidos de la nada mediante animación digital. Con ello la imagen fotográfica convertida en mera *materia prima* del cine digital adquiere, lo que

⁵ La *blue / green screen* es una pantalla contra la cual se hace una fotografía o una toma cinematográfica y al producto resultante se le remueve todo aquello azul o verde, quedando solamente las figuras que interesan, las cuales “se montan” – se componen – poniéndolas sobre otras imágenes.

⁶ Se llama “artefactos” a todos los defectos respecto de lo que serían la imagen o el sonido ideales.

⁷ En general, la simulación digital de la realidad para la cinematografía recibe el nombre industrial de “(...) ‘efectos invisibles,’ definidos como ‘escenas realzadas por computadora que engañan a la audiencia haciéndola creer que las tomas fueron producidas con actores vivientes en locaciones, pero que realmente están compuestas de una mezcla de tomas digitales y de acción real.’ Mark Frauenfelder, citado por Manovich (LN 309).

Manovich llama, “maleabilidad intrínseca” (LN 304), maleabilidad que no existe en la *fotografía* pero que era esencial en la *pintura*. Así, una película “(...) en un sentido general se convierte en una serie de *pinturas*.” (LN 304) Ciertamente, el cineasta digital y su equipo son tecnólogos, no artesanos, pero su material es tan maleable como el del pintor. Esta maleabilidad no solo es inherente sino que es indispensable para la imagen del cine digital e *implica una concentración en la imagen*, en cierto sentido como la concentración del pintor. El pintor siempre se concentró – todavía lo hace ahí donde existe como reliquia de tiempos pasados – justamente en la imagen, no en una narrativa. Así pues, la maleabilidad de la imagen digital o digitalizada es otra expresión de que en el nuevo cine la narrativa es lo de menos. De hecho es la maleabilidad de la imagen desde la imagen misma y no la narrativa lo que determina qué se puede hacer como cine. Manovich lo formula diciendo que “(...) al permitir al cineasta el tratar a la imagen como una pintura (...), la tecnología digital redefine qué es lo que se puede hacer con el cine.” (LN 305)

Manovich nos dice, por ejemplo, que las transformaciones de la “realidad familiar (...) en algo físicamente imposible” (LN 310) quedan “motivadas por la narrativa de la película” (LN 310). E inmediatamente nos da los siguientes ejemplos: “El cuerpo metálico, resplandeciente, del Terminador en *Terminator 2* es posible porque el Terminador es un *cyborg* enviado desde el futuro; el cuerpo de hule de Jim Carrey en *La máscara* (...) es posible porque el personaje porta una máscara con poderes mágicos.” (LN 310) Y la pregunta aquí es la de cómo es posible que se le ocurran a alguien tales tramas que son un escándalo para los intelectuales. Lo cierto es que, por ejemplo, *Terminator 2* se hizo *ex professo* para explotar la técnica de *morphing* – de transformaciones plásticas de un objeto visual – y la técnica de iluminación refleja: una vez que hubo tales algoritmos para el procesamiento digital de imágenes fue posible crear el primer carácter básicamente digital en la historia del cine. Un ejemplo más reciente es el caso del personaje *Venom* en *El hombre araña 3*.⁸ Justamente *Venom* es un ejemplo paradigmático de que en la era del procesamiento digital de imágenes la historia de un filme – en este caso el personaje alienígena y sus acciones – más que un texto es un mero pretexto para generar gráficas computacionales impresionantes. En este sentido, el *Terminador*, la *Máscara* y *Venom* atestiguan un cambio radical: el cine analógico parte de una trama y busca las imágenes correspondientes, el cine digital imagina las imágenes y concibe *alguna* trama para justificarlas. Es decir, en el cine analógico o tradicional, aún cuando las imágenes fagocitaran la trama, esta era la guía para la construcción de las imágenes, en el cine digital hemos llegado a que las imágenes posibles matemáticamente son la guía para concebir alguna trama. *Se trata de la total inversión de la relación entre trama e imágenes. Estamos pues, frente a un nuevo género.* En este género se cumple a la perfección la tesis de Vilém Flusser en el sentido de que en la época de las “imágenes técnicas” (PhF 11) en general, “(...) la escritura está siendo subordinada a la producción de imágenes (...)” (W 68).

En resumidas cuentas, la “composición” es la operación clave en la producción cinematográfica basada en el *control digital total* de la imagen no solamente para las grandes y espectaculares creaciones virtuales donde la creación desde la nada se utiliza intensivamente, sino para películas realmente convencionales.⁹ Como dice

⁸ *Venom* es un ente alienígena con una estructura que asemeja lejanamente – sin el vientre – algo así como una compleja araña proteica, inestable.

⁹ Véase Parisi: “Hace una década solamente unos pocos intrépidos, encabezados por *Industrial Light and Magic*, la empresa de George Lucas, estaban haciendo trabajo digital de alta calidad. Hoy, el procesamiento digital de imágenes se considera una herramienta de producción indispensable para todas las películas, desde pequeños dramas hasta las más grandes sofisticaciones visuales.” Citado por Manovich (LN 309, nota de pie de página). Así, Manovich

Manovich, “[t]omar elementos de bancos de datos y librerías [de objetos digitales] se convierte en el procedimiento estándar; crearlos de la nada se convierte en la excepción.” (LN 130) Y esta excepción es, justamente, la constituida por los *cinéastas creadores*, los verdaderos *poetas* líderes del nuevo género cinematográfico constituido por los *blockbusters*, es decir, los efímeros éxitos de taquilla que son el ejemplo más acabado del nuevo Hollywood. Estos cineastas no están obligados al control total de la imagen por las meras razones básicas de lo que Manovich llama “la nueva lógica de la cultura de la computadora” (LN 124), sino porque dicho control es exactamente el *dideratum*, la voluntad totalmente consciente del nuevo cineasta digital cuyo objetivo básico son la novedad y la espectacularidad, lograda única y exclusivamente por la introducción del efecto especial más nuevo, es decir, mediante la aplicación de los *algoritmos* que son el último grito de la *ciencia de las gráficas computacionales* y que, con gran probabilidad, son aquellos con base en los cuales se imaginó la película en cuestión y se concibió su trama. En el caso de estos cineastas líderes, el uso mismo de la “operación” de “selección de elementos prefabricados” (LN 131) queda completamente supeditado al uso de la “composición digital” centrada en elementos totalmente nuevos creados “de la nada” con base en las matemáticas.

Hemos visto ya que de acuerdo con Benjamin la imagen creada por el pintor es “(...) una imagen íntegra, mientras que la imagen del cinematógrafo está fragmentada de múltiples maneras (...)”, y Benjamin procede de inmediato a decir que “(...) sus fragmentos están reunidos en concordancia con una nueva legalidad [si comparamos con los elementos de la pintura]” (I 158). Bajo la imagen digital la “nueva legalidad” (I 158) para ensamblar los elementos inconexos del *montaje de secuencias* y de la *composición de cada imagen* no es nada más que la novedad y la espectacularidad de dicho ensamblaje. La verdadera ley para componer el “mosaico” cinematográfico bajo condiciones digitales es *la espectacularidad que en sí misma es novedad*. Por necesidad, el nuevo cineasta creativo es el que procede bajo el *desideratum* del *control digital total sobre la imagen* con miras a la novedad y la espectacularidad. Él se apoya básicamente en equipos de matemáticos y científicos de la computación frente a los cuales el guionista deviene una figura totalmente secundaria, supeditada a aquellos. Según señalamos, Flusser considera que a partir de la fotografía “(...) la escritura está siendo subordinada a la producción de imágenes (...)”, lo que ahora podemos precisar diciendo que en el *nuevo género* del cine digital la escritura, el texto, ha sido completamente dominado por el código digital y los algoritmos matemáticos. Lo cierto es que la narrativa se convierte en un mero fantasma. Pero ello significa que el nuevo cine digital es esencialmente plano. El tiempo no tiene un papel narrativo en él, pero esto es una afrenta para la mayoría de las teorías del cine y replantea el problema de la poética del cine retrotrayéndonos hasta Lessing.

nos dice que “[e]n los noventa los directores de Hollywood llegaron a apoyarse crecientemente en la composición para ensamblar porciones cada vez más extensas de las películas. En 1999 George Lucas estrenó *La guerra de las galaxias, episodio I* (1999) y, de acuerdo con Lucas, 95 por ciento de la película estaba ensamblado computacionalmente.” (LN 138) Se trata, pues, como ya señalamos en el texto principal, de que “(...) lo que anteriormente era más bien un operación especial se convierte en la norma para la creación de imágenes móviles.”

Bibliografía y abreviaturas

- M = Barthes, Roland, *Mythologies* (1957), Hill & Wang, New York, 1972.
- I = Benjamin, *Illuminationen, Ausgewählte Schriften* (1955), Suhrkamp Verlag, Frankfurt / M, 1977.
- UO = Bogost, Ian, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge, 2006.
- FC = Brady, Leo & Cohen, Marshall, *Film Theory and Film Criticism* (1974), Oxford University Press, 2004.
- VM = Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen* (1992), Paidós, Barcelona, 1994.
- PhF = Flusser, Vilém, *Für eine Philosophie der Fotografie* (1983), European Photography, Göttingen, 2000.
- MK = Flusser, Vilém, *Medienkultur* (1993), Fischer Taschenbuch, Frankfurt / M, 2002.
- W = Flusser, Vilém, *Writings, Electronic Mediations*, Trad. Eric Eisel, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002.
- AC = Greenberg, Clement, *Art and Culture. Critical Essays* (1961), Beacon Press Books, Boston, 1909.
- GH = Juul, Jesper, "Games Telling Histories? A Brief Note on Games and Narratives", en: *Game Studies* 1, no. 1 (2001), <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- CI = Lash, Scott, *Critique of Information*, Sage Publications Ltd., London, 2002.
- La = Lessing, Gotthold Ephraim, *Laokoon*, en: *Werke in sechs Bänden*, Schriften zur Antiken Kunstgeschichte, Band 5, Stauffacher-Publishers Ltd., Zürich, 1965.
- LN = Manovich, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001.
- UM = McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), MIT Press, Cambridge, 1998.
- LM = McLuhan, Marshall & McLuhan, Eric, *Laws of Media. The New Science* (1988), University of Toronto Press, Toronto, 1999.
- GV = McLuhan, Marshall & Powers, Bruce R., *The Global Village, Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, Oxford University Press, New York, 1989.
- ET = Spielberg, Steven, Entrevista televisiva.
- G1 = Tymieniecka, Anna-Teresa, "Reality and its Simile", en *Glimpse, Phenomenology and Media*, volume 1, number 1, Publication of the Society for Phenomenology and Media Studies, San Diego, 1999.
- H = Yohe, James, *Hans Hofmann*, Rizzoli Internacional Publications Inc., New York, 2002.