

## POR LA DEMOCRATIZA- CIÓN DEL CINE

### Una perspectiva histórica sobre el cine digital

**Pedro Alves**

Doctorando

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II.  
Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de  
Madrid. Av. Complutense s/n, 28040 Madrid (España) - Email:  
[pedrombalves@gmail.com](mailto:pedrombalves@gmail.com)

## Resumen

“Hacer cine” ya no es sinónimo, hoy día, de un desembolso de abultadas sumas de dinero, o del hecho de tener que pasar por productoras o distribuidoras cinematográficas. Desde mediados del siglo XX (años 60), los medios digitales han evolucionado rápida y masivamente, llevando al campo de la práctica cinematográfica la democratización del medio, así como innumerables e inéditas posibilidades de creación, producción y distribución para los agentes fílmicos. Con la progresiva implantación de lo digital en el cine, y con el vertiginoso desarrollo tecnológico en las últimas décadas, surgió un cambio muy importante a nivel estético, económico y cultural. Pero más allá del enorme interés suscitado por las posibilidades cinematográficas surgidas recientemente, y por las nuevas formas de utilización y aprovechamiento de este cambio, nos parece esencial saber el modo en que hemos llegado hasta este punto, es decir, de qué modo la Historia del cine nos presenta ejemplos y momentos que en gran medida han contribuido a la implementación de lo digital en el cine. Nuestra propuesta se basa, pues, en

### Palabras clave

*Cine, digital, siglo XX,  
producción, distribución, Historia,  
movimientos cinematográficos*

### Key Words

*Film, digital, 20th century, production,  
distribution, History, film movements*

### Abstract

Nowadays, “making films” doesn’t mean anymore spending huge amounts of money and being dependent on film production or distribution companies. Since the middle of the 20<sup>th</sup> century (the 60s), digital means have evolved in a quick and massive way, bringing into the field of film practice the medium’s democratization, as several and original possibilities for film agents’ creation, production and distribution. With the progressive digital installation within cinema, and with the vertiginous technological development in the latest years, came a very important aesthetic, economical and cultural change. But besides the major interest evoked by the recent film possibilities and by the new forms of using and taking advantage of this shift, we consider to be essential to know how we have come to this point, i.e., in which way Film History has gave us examples and moments that have made a big contribution for the implementation of the digital element within cinema. Therefore, our proposal is to look behind, to establish a theoretical path through the 20<sup>th</sup> century film movements, and to set out a fundamental basis for understanding the current digital situation within contemporary cinema.

hacer una retrospectiva, en establecer un camino teórico entre las diferentes corrientes cinematográficas del siglo XX, a la vez que se pretende plantear una base fundamental para entender la actual situación del cine contemporáneo en el contexto digital.

## Introducción

Las transformaciones tecnológicas ocurridas en las últimas décadas, sobre todo en lo que concierne al fenómeno digital, han originado importantes cambios en múltiples áreas y disciplinas. El cine es una de ellas y la que nos interesa en esta investigación. De hecho, el cambio a lo digital ha aportado una urgencia de adaptación y reposicionamiento de los diversos agentes fílmicos. Ha surgido una “democratización del cine”, que se traduce en un mayor abanico de posibilidades y recursos, especialmente para los nuevos autores que buscan un hueco en el competitivo mercado cinematográfico. La “democratización del cine” la entendemos, pues, como una mayor facilidad y un incremento de las posibilidades de acceder, producir y distribuir productos fílmicos, es decir, la apertura del medio cinematográfico a la participación de un mayor número de creadores y receptores de películas. No obstante, debemos de entender de donde viene dicha democratización.

Un estudio de la Historia del cine nos enseña que este tipo de cambio, con todo lo que encierra, no comporta un fenómeno que no se haya producido antes. Diversos

movimientos y autores cinematográficos han demostrado, a lo largo del siglo XX, una necesidad de repensar el cine y de encontrar nuevas respuestas para las exigencias de sus ideas y deseos, ya que “la evolución del lenguaje cinematográfico viene de poner en tela de juicio los asuntos y estilos de su expresión” (Bazin, 1992, 79). Por eso, y desde el Cine-Ojo de Vertov en los años 20 hasta el Dogma 95 de Vinterberg y Trier al cerrar del siglo, tenemos múltiples ejemplos de momentos históricos que cambiaron (o intentaron cambiar), con más o menos fuerza, la mentalidad de producción fílmica. En décadas más recientes, el desarrollo tecnológico del cine digital ha respondido, directa o indirectamente, a las exigencias y demandas de dichos movimientos, promoviendo herramientas que aportaran mayores posibilidades a los creadores y receptores fílmicos. Nos parece acertado y esencial mirar hacia la Historia y encuadrar nuestra contemporaneidad en un movimiento más amplio que encuadra todos estos momentos y elementos, porque aunque no sea cierto el hacia donde nos dirigimos, es fundamental percibir de dónde venimos.

## Objetivos

Con esta investigación se pretende analizar el modo en que, dentro de la Historia del cine, variados autores y movimientos cinematográficos aportaran ideologías, estéticas y formas de producción y/ o distribución que pueden ser consideradas como precursoras de la utilización contemporánea del elemento digital en el cine. Entonces, nuestros objetivos fundamentales son:

- Establecer el camino histórico que ha contribuido a la implantación, utilización y potenciación de lo digital como herramienta al servicio del cine; y
- Entender la cinematografía digital contemporánea (en su producción y distribución) dentro del contexto de la Historia del cine.

## Metodología

En nuestro análisis del fenómeno de la producción y distribución cinematográficas digitales contemporáneas, nos hemos centrado en el análisis de la teoría, de los documentos y ejemplos con respecto a la Historia del cine y a sus agentes creativos. Por eso, consideramos dos apartados cruciales: por una parte, movimientos filmicos al largo del siglo XX, analizando algunos de los aspectos estéticos, técnicos e ideológicos más relevantes; por otra parte, consideramos el surgimiento del potencial digital en el cine y sus principales características, teniendo en consideración ejemplos de este nuevo tipo de cine. Los dos bloques,

en su conjunto y relación, marcan lo que es hoy la cinematografía contemporánea y la evolución de las distintas características de la producción y la distribución filmicas. Desde nuestro punto de vista, el nuevo cine digital constituye una respuesta y la integración de una nueva herramienta en las reivindicaciones estéticas, sociales y ideológicas de los movimientos que analizaremos. Por eso, y para entender hoy la democratización del cine anteriormente mencionada, consideramos necesario el análisis y la relación de los dos campos temáticos.

### 1. “Era una vez, antes del digital...”

La Historia del cine está llena de movimientos que han manifestado intenciones y posicionamientos análogos a los que hoy se

plantean alrededor de la cinematografía digital. Entre ellos, consideramos sobre todo la mayor cantidad de recursos creati-

vos para concretizar proyectos; la asunción de nuevos tipos de ideología, de estética y de praxis filmicas; y la procura y necesidad de fórmulas innovadoras para un mayor y original impacto en el receptor de cine.

En muchos aspectos, dicha Historia se ha construido en base a una oposición o una comparación con el universo y la lógica filmicos hollywoodinenses que, contrariamente a algunos de los cambios y variaciones cinematográficas del siglo pasado, se han mantenido más o menos dentro de los mismos principios de producción y distribución (aunque, hoy, no sean inmunes a las posibilidades digitales en las películas). Por eso, y viendo llegar a un fenómeno digital del cine en su generalidad (sea norteamericano o europeo) tomaremos algunos movimientos cinematográficos del siglo XX como conjuntos que han conseguido modificar y producir una nueva definición de “hacer cine”.

### ***1.1. El Cine-Ojo de Vertov***

En el contexto del contrapunto referido a los formatos de producción de Hollywood, en los principios del siglo XX los cineastas europeos empiezan a buscar nuevas formas de “hacer cine”; y no solamente de hacerlo, sino también de pensarlo. No pudiendo tener, en la mayoría de los casos, las condiciones económicas y logísticas de las películas norteamericanas, buscan un cine más libre, más realista, apartado de cualquier tipo de *star system* o de imperialismos de productoras o distribuidoras. Colocan el

énfasis en la persona, en la necesidad de huir de la ficción como fingimiento y falsedad para llegar a “nuevos procedimientos de verdad” (Ledo, 2004, 31).

Uno de los primeros ejemplos de desarrollo de una nueva praxis filmica es el de Dziga Vertov (principios de los años 20). Dentro del género documental, el autor aborda temas que problematizan cuestiones relativas al hombre, a la sociedad y a la situación de ambos en el difícil contexto de la época (momento posterior a la Revolución Rusa y a la Primera Guerra Mundial). Su estilo de cine, denominado Cine-Ojo, se caracteriza por una mirada al mismo tiempo distante y próxima de la realidad, intentando la máxima objetividad (como un científico) pero sin dejar de estar próximo a la sensibilidad humana. Ledo refiere (2004, 32) que su excepcionalidad “no se encuentra tanto en participar del pensamiento de su tiempo y sí en aplicarlo a un objeto nuevo, el cinematógrafo, como creación singular de una época para, con su obra, ponernos a explorar tanto el cine como la sociedad”. En las propias palabras de Vertov, el Cine-Ojo “es el método de estudio científico-experimental del mundo visible”, “un movimiento que se intensifica incesantemente a favor de la acción por los hechos contra la acción por la ficción”, “es la posibilidad de ver los procesos de la vida en un orden temporal inaccesible al ojo humano” (Ramio y Thevenet, 1998, 33).

Desde el punto de vista de praxis filmica, Vertov sustenta la apología de la máquina,

del aparato de grabación, ya que “sólo la cámara puede permitir la preparación de cada componente natural, sin modificar su identidad, y convertir su representación en uno de los procedimientos de verdad” (Ledo, 2004, 36). Con esto, Vertov demuestra la intención de tratar el caos aparente de la vida y sacarle una organización cronológica, estética, narrativa y temática que no existe en la realidad y que es “inaccesible al ojo humano” (Ramio y Thevenet, 1998, 33). Por eso mismo es un cine que sirve de ojo al hombre común, que gana la competencia para mirar la realidad desde un nuevo y provechoso punto de vista.

Para la ordenación del mundo caótico, es esencial otro aspecto para el cineasta ruso: el montaje. De hecho, Vertov destaca su importancia por el sentido atribuido a las imágenes, por la capacidad de “organizar los fragmentos filmados, arrancados a la vida, en un orden rítmico visual cargado de sentido, en una fórmula visual cargada de sentido” (Ramio y Thevenet, 1998, 34). En la búsqueda de este sentido referido por Vertov, no se remite el montaje para los parámetros de los dramas tradicionales (sobre todo los hollywoodinenses), pero para dentro de la consideración verdadera y humana de la realidad. La noción de “intervalo” para el autor se aleja de la continuidad dramática narrativa norteamericana, pero anhela “un cine de la discontinuidad visual, donde cada momento de la película debe proporcionar una parte del mensaje total y de su verdad” (Aumont, 2004, 25).

Tales características definen también su estilo de cine direccionado hacia la realidad, hacia el hombre y su sociedad. Como ideología y como práctica fílmica, su planteamiento original de un cine alternativo influyó, en los años siguientes, a cineastas tales como Eisenstein, Pudovkin o Kuleshov.

## ***1.2. El neorrealismo italiano***

En la segunda mitad de los años 40, aparece en Italia una generación de cineastas y teóricos fílmicos que quieren también cambiar el modo de hacer y pensar el cine. Los neorrealistas italianos, como hoy se les conoce, van igualmente a intentar acceder, a través del cine, a la verdad y a la realidad del Hombre y de su contexto.

Una de las principales figuras representativas del movimiento fue Cesare Zavattini, que en su *Tesis sobre el neorrealismo* sustenta que el cineasta debe de tener una perspectiva de “descubrimiento de la actualidad”, con una “preocupación humana”, “antirretórica” y “naturalmente socialista”, en la cual “el artista tiene de mirar la realidad a través de la convivencia, instaurando relaciones profundas con los demás hombres y con la realidad, que produzcan resultados en la vida” (Ramio y Thevenet, 1998, 205-207). La exigencia de proximidad del cineasta a la realidad es evidente, ya sea en relacionarse y aprovecharse de los datos del real (gente, escenarios) para comunicar la vida de una forma profunda y con nuevos

sentidos, ya sea en influenciar esa misma realidad a través de películas que evidencien un carácter social de actuación y mejora de las condiciones del mundo real. Es “un cine de viaje hacia lo cercano y, sobre todo, hacia la realidad como relato en sí, no para ir hacia lo verosímil desde lo imaginado sino para transformar en significativo lo real. El mundo como gran escenario, la vida sin guión (...) y la confianza profunda en la cámara, con un cambio de su puesta en forma” (Ledo, 2004, 80).

De hecho, el modo de utilización de la cámara por el cine neorrealista es uno de los principales marcos estéticos del movimiento. Sin dar gran relevancia a la belleza o complejidad fotográficas (como se hacía en Hollywood), “la cámara italiana conserva algo de la humanidad de la Bel-Howell del reportaje, inseparable de la mano y de la mirada, casi identificada con el hombre, prontamente entregue a su atención” (Bazin, 1991, 294). Se plantea una vez más, así, un compromiso con el hombre, con la vida, con una representación fílmica que anhele alcanzar la verdad directamente a través el hombre y en su participación en el mundo que habita.

Por eso también, otra de las mayores innovaciones en términos de praxis fílmica neorrealista fue la introducción y utilización de actores no profesionales y de una gran dosis de improvisación. Rechazando el *star system* típicamente hollywoodinense, cineastas como De Sica o Fellini, entre otros, utilizaban actores no profesionales

con la intención de llegar a un entendimiento y a una representación más ricos y fidedignos de la psicología y del comportamiento del hombre real. Comprometidos con los ámbitos sociales de sus películas, dichos cineastas utilizaban muchas veces a los verdaderos protagonistas de los contextos que retrataban. Al igual que Vertov, deseaban, como refiere Zavattini, representar “la vida al natural” (Ramio y Thevenet, 1998, 79), fuera a través del documental o de la ficción.

### ***1.3. La Nouvelle Vague francesa***

En la secuencia de las vanguardias ya analizadas, la *Nouvelle Vague* se constituye como otro movimiento de ruptura con un cine superficial y previsible. Directores como Godard, Truffaut, Renoir o Bresson se inscriben en un tipo de cinematografía que busca convertirse en un medio de expresión para concretar estilos e ideas. Es lo que Astruc refiere como un “medio de escritura tan flexible y tan sutil como el del lenguaje escrito” (Ramio y Thevenet, 1998, 221), y que se aparta, una vez más, de la lógica de entretenimiento y de la rigidez de estilo, narrativa y praxis de Hollywood. La *caméra-stylo* surge así como un posicionamiento personal y estético novedoso sobre los eventos que el director elige pasar de la realidad a la pantalla, con la intención de que, como menciona Astruc, “el autor pueda escribir con una cámara como un escritor escribe con su estilográfica” (Ramio y Thevenet, 1998,

224). La *caméra-stylo* es una herramienta para la expresión de un pensamiento y para la asunción de una estética y de un estilo; es también un modo de hacer una apología del creador y de la película, manifestando su libertad y el rechazo de las limitaciones impuestas por el contexto cultural o económico.

La referida libertad creativa y de producción fílmica no deja, como ejemplo de los movimientos referidos anteriormente, de buscar una conexión profunda con la realidad y con el hombre; “lo que sí existe es la puesta en escena, es decir, el estilo, redefinido por cada cineasta e incluso por cada película”, dónde “el contenido hace a la forma” (Aumont, 2004, 60). Godard afirmaba que el cine es la verdad veinticuatro veces por segundo, una demostración de la importancia de cada director mantenerse fiel a la responsabilidad de reflexionar sobre lo real, aunque expresando una historia o visión propias. Es una fuga al cine como espectáculo, como forma en vez de contenido, o como un abordaje superficial y engañoso de la realidad. Lo que interesa, al final, es la definición de estilos narrativos individuales, que obedecen a la individualidad, al genio y al pensamiento de cada autor. La legibilidad de estas películas llegará a través de nuestra posición de testigo de la acción fílmica, mirando hacia los personajes que parecen vivir una historia accidental. Como espectadores, tendremos, entonces, que entrar en “ese filme

latente por el que debemos aprender a deambular” (Ledo, 2004, 97).

#### **1.4. *El Free Cinema inglés***

Buscando un tipo de cine más fresco, innovador, personal y comprometido social y humanamente, el movimiento *Free Cinema* inglés surge en la línea de pensamiento y de reacción de los movimientos planteados previamente. Promociona el combate al conformismo, a la banalización, a la superficialidad y a la lógica de comercialización de las películas. Pretende devolver al cine su vitalidad y su utilidad, su carácter humano y social, su libertad expresiva y creadora, fuera de cualquier tipo de traba o convención. Para sus intervinientes, el director debe de ser libre, comprometido con la realidad y con la sociedad, y debe de abstenerse de utilizar estudios o medios dispendiosos.

Lindsay Anderson - principal figura y voz del *Free Cinema* - defiende este tipo de mentalidad a favor y en nombre del artista que “se libera de los temas marcados, de la pesadez convencional, [que] quiere un cine vivo que se pueda tocar” (Ledo, 2004, 91). La cineasta apela a un cine “respetado por todos, como parte esencial de la vida creadora de la colectividad”, sin restricciones por los moldes comerciales, donde el artista debe de “luchar por mostrar sus opiniones e ideas”, contra los “escépticos”, los “mezquinos” y los “hipócritas” (Ramio y Thevenet, 1998, 269-270). Podemos decir que, en su gran parte, son demandas anti-

guas renovadas en un contexto geográfico y cultural distinto. Lucha pues a favor de un cine de espíritu fresco, que busca un compromiso humano y la comprensión de los aspectos que componen la realidad.

### **1.5. *El New American Cinema***

No solamente en Europa se hizo sentir la necesidad y la reivindicación de los artistas cinematográficos por un cine más democrático y libre. También en EE.UU. un conjunto de cineastas y teóricos cinematográficos denominado como *New American Cinema Group* marcó su oposición a los principios clásicos del cine oficial norteamericano, defendiendo el hombre, su expresión y el análisis humano y social a través del cine. Esto mismo ha establecido el grupo a través de un manifiesto – la “Declaración del *New American Cinema Group*” (Ramio y Thevenet, 1998, 282-284) – donde sustentan, en nueve puntos, un nuevo procedimiento para la producción y distribución de películas. Su principal enfoque es rechazar la influencia de productoras y distribuidoras en las películas, promocionando una mayor libertad del director a través de nuevas formas de financiación y de proyectos de bajo presupuesto. Por eso mismo los autores del manifiesto hacen referencia a la creación de un Centro Cooperativo de Distribución y de un Festival de Cine, y a formas de encontrar mecanismos de distribución fuera del “sistema oficial” y capaces de hacer llegar sus films a una cantidad de público considerable. El grupo creó igual-

mente un fondo monetario común para apoyar a los directores pertenecientes al *New American Cinema* y permitirles desarrollar proyectos sin trabas ajenas de producción o distribución, integrando las individualidades creativas alrededor de un objetivo y de unas tendencias ideológicas comunes.

Uno de los redactores del manifiesto y fundadores del movimiento fue Jonas Mekas, y una de sus principales insistencias teóricas al definir los propósitos y el posicionamiento del movimiento fue la defensa de lo “nuevo”, de la búsqueda del original. Él mismo afirmaba que “todo lo que retenga al hombre en los moldes de la cultura occidental le impide de vivir su propia vida”, y que las visiones y actitudes culturales nuevas del hombre “contribuyen a la liberación del espíritu humano frente a la materia muerta de la cultura, y abren nuevas perspectivas para la vida” (Ramio y Thevenet, 1998, 288). Igual que otros movimientos, su compromiso es también hacia el desarrollo social y humano del hombre, queriendo con sus películas plantear un nuevo tipo de cine, que pueda contribuir al avance de la cultura y de la persona. Visa una “nueva actitud ante la vida” y una “nueva comprensión del hombre” (Ramio y Thevenet, 1998, 291).

### **1.6. *Dogma 95***

En 1995, los directores daneses Thomas Vinterberg y Lars Von Trier crean el manifiesto del movimiento *Dogma 95* – el “Voto

de Castidad” -, dónde establecen un conjunto de premisas definiendo un código de conducta en la producción de un nuevo tipo de cine. Más allá de la independencia creativa y comercial de sus películas (aspecto común con movimientos anteriormente analizados), reivindican también la utilización de medios técnicos de bajo coste, la colectivización de la obra de arte (quitando la primacía del autor y el aura de *glamour* de los actores) y la conversión de la banalidad en algo exótico (búsqueda de un sentido original y de una mayor conexión con la realidad, con el hombre y su cotidiano). Existe la procura de “una forma de producción abierta, visible, para explorar el medio, para discutir y compartir experiencias locales de manera global y para participar en el desarrollo del cinematógrafo desde una perspectiva social, pedagógica y creativa” (Ledo, 2004, 188).

Podemos decir, por eso, que el *cine-dogma* se libera de la noción de autoría y de producción tradicionales, prefiriendo colectivizar la experiencia cinematográfica y atribuir la importancia a la relación director-actores-cámara como algo global y unificado. El arte cinematográfico es considerado como algo liberador, huyendo de la superficialidad y del entretenimiento, y dando primacía a la reflexión, al imprevisto y al imprevisto - características que, como otras, son transversales a gran parte de los movimientos que precedieran *Dogma 95* y que, también aquí, encuentran un punto más de confluencia. Es, también, el prime-

ro de los movimientos cinematográficos analizados que va a encuadrar la posibilidad de lo digital dentro de sus propósitos, sobre todo teniendo en cuenta el objetivo de bajos presupuestos, la improvisación y la proximidad entre todos los miembros del equipo de rodaje.

### ***1.7. Otros movimientos***

No podríamos dejar de, en un último apartado, mencionar de forma breve otros movimientos cinematográficos que, a lo largo del siglo XX, encuadraron sus propósitos de forma algo similar a aquellos ya aquí analizados. Es el caso, por ejemplo, del Nuevo Cine alemán o del manifiesto de los cineastas checoslovacos.

La situación posterior a la 2ª Guerra Mundial tuvo una gran influencia en los propósitos y reivindicaciones de los dos grupos. En el caso alemán, un grupo de jóvenes directores reivindicaba, en los años 60, mayor apoyo y libertad de producción por los premios y reconocimiento que las películas de dichos cineastas iban teniendo dentro y fuera de Alemania. El Nuevo Cine, así designado, pedía libertad “frente a los convencionalismos usuales de la profesión”, “con respecto a las influencias de socios comerciales”, y “con respecto a la tutela de ciertos intereses” (Ramio y Thevenet, 1998, 298). Dicho manifiesto, aliado al surgimiento de un gobierno socialista que trajo dichos apoyos al cine alemán, habrían de contribuir posteriormente para la afirmación y reconocimiento, en la déca-

da de 70, de directores como Fassbinder o Herzog, por muchos considerados como los mayores exponentes de este Nuevo Cine alemán.

En la antigua Checoslovaquia, la situación de inestabilidad social, económica y política llevó también a un grupo de cineastas nacionales a escribir un manifiesto pidiendo apoyos a entidades y a profesionales cinematográficos internacionales. Su objetivo primordial era el de garantizar la libertad y las condiciones para que una nueva generación de trabajadores de cine pudiera pro-

ducir sus ideas, grabar sus películas, siempre teniendo como objetivo la defensa de un “arte empeñado a subrayar los más esenciales valores humanos: la libertad y el progreso de la humanidad” (Ramio y Thevenet, 1998, 304). Los artistas y cineastas checoslovacos buscaban así, a través del cine, los valores y la reflexión vital que podrían ayudar a pensar y quizás a solucionar la situación del país. Dentro de la línea de los movimientos mencionados anteriormente, es una propuesta más, de un estilo alternativo de cultura fílmica.

## 2. La digitalización del cine

A partir de nuestro análisis sobre los aspectos y propósitos esenciales de los principales movimientos cinematográficos del siglo XX, podemos deducir algunas características generales comunes: mayor libertad de autor, creativa y estética; menor dependencia de entidades ajenas de producción o distribución; bajos presupuestos; innovación y originalidad fílmicas, en contraposición al cine clásico y previsible. Si algunos de estos elementos dependen, en última instancia, del director y de sus ideas y objetivos, otros tienen directamente que ver con la existencia y posibilidad de utilización de herramientas de producción y/o distribución que contribuyan a la ya mencionada libertad, independencia y contención económica. Una de esas herramientas es, indiscutiblemente, el video y el cine digital.

En esta corta historia, tendremos de distinguir el surgimiento progresivo de distintos tipos de formatos de grabación (video, DV o HD), así como la incorporación de nuevos recursos y herramientas en las áreas de post-producción, animación, efectos especiales y difusión. Dicho desarrollo tecnológico aportó posibilidades que, en la línea de los movimientos históricos analizados, han permitido cambios importantes en las formas en las que hoy percibimos, hacemos y recibimos el cine.

### *2.1. La evolución del cine digital*

Cyril Neyrat presenta, en su artículo “Historia portátil del cine digital” (2008), una cronología breve pero suficientemente pormenorizada para percibir la evolución de la tecnología digital y sus aplicaciones en

videos o películas. La consideración de dicho desarrollo técnico dentro del cine nos permite verificar la respuesta que el elemento digital permitió a muchas de las demandas analizadas anteriormente, sobre todo en lo tocante al progresivo aumento de la libertad de autor y de las nuevas posibilidades estéticas y técnicas filmicas, llevando a sus agentes a experimentar nuevos tipos de producción y consumo de cine. Por otra parte, la innovación tecnológica siempre ha sido un motor de desarrollo en cualquier campo de trabajo, y el cine no escapa a dicha tendencia. Por eso, “la identidad tecnológica del cine es una vez más destacada y reconcebida en relación a cuestiones sobre la diferenciación y significancia continua del médium” (Bennett, Furstenau y Mackenzie, 2008, 4).

Volviendo a Neyrat (2008) y en líneas generales, verificamos que, desde el nacimiento del videoarte en los años 60 (artistas como Warhol, Vostell o Paik empezaron a utilizar el video como soporte de grabación y creación artístico), variados recursos técnicos y tecnológicos se fueron desarrollando hasta nuestros días (y que aún hoy se siguen desarrollando a una impresionante velocidad). A nivel de soportes de grabación, la evolución del video para el DV y después para el HD trajo la capacidad de captar imágenes de modo fácil, portátil y más barato que grabando en película. Fue, en cierto modo, la concreción del sueño de Jean-Luc Godard de tener siempre a su lado una cámara portátil que le

permitiese grabar en cualquier momento “sin equipo o guión” (Neyrat, 2008, 76). Dicha evolución de los soportes de grabación aportó una mejoría creciente de calidad de imagen que, desde hace unos años, ya puede competir directamente con los medios de producción visual más costosos. Es el caso, por ejemplo, de la película *The Blair Witch Project* (1999) de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, que con un bajo presupuesto (cerca de \$40.000) y totalmente grabada en DV consiguió tornarse un éxito de taquilla y recaudar cerca de \$250.000.000.

Para este tipo de cambio en el panorama cinematográfico mucho ha contribuido también el desarrollo de tecnologías para ordenadores (desde John Whitney en los años 60), donde la posibilidad de generar imágenes gráficas utilizando exclusivamente el soporte computacional permitió producir películas totalmente digitales o introducir elementos visuales y efectos especiales que antes se tornaban impensables. Uno de los principales y más actuales productos de este “nuevo” tipo de cine es, hoy, la cinematografía 3D.

En cuanto a la distribución y a la recepción cinematográficas, también ahí el elemento digital originó un conjunto de oportunidades interesantes. El video, el DV y el HD permitieron la comercialización de VHS's o DVD's y el acceso por parte del público a copias privadas de reproducción de los filmes. Más recientemente, la distribución y presentación de algunos proyectos filmi-

cos ya se hace también a través de Internet. Esto permite una forma de divulgación accesible para cineastas emergentes y un abanico infinito de promoción fílmica. Sin embargo, también se da cada vez más el problema de la piratería y de defensa de los derechos de autor, una vez que este acceso facilitado aumenta el riesgo de copia ilegal y de plagio relativamente a las películas.

Todas estas cuestiones son pertinentes pero extensas, por lo que no nos detendremos en ellas en profundidad. Lo que queremos remarcar es que el desarrollo vertiginoso del cine digital en la segunda mitad del siglo XX y primera década del siglo XXI posibilitó en gran medida la “democratización del cine” de la cual hablábamos inicialmente, a través de la creación y promoción de mayores posibilidades para los autores, con la utilización de nuevos medios de grabación, montaje, efectos especiales y distribución. Respondiendo a exigencias transversales a los distintos movimientos cinematográficos analizados al principio, contribuyen, de igual modo que ellos, a definir algunas tendencias actuales del cine digital y algunas particularidades interesantes del mismo.

## ***2.2. Tendencias de un nuevo cine digital***

Hoy en día, numerosos creadores, productores y distribuidores cinematográficos consiguen afianzarse e incluso sobrevivir en un mercado competitivo y saturado gracias al surgimiento y al constante desarrollo tecnológico del potencial digital en el cine.

Lequeret afirma que las pequeñas cámaras digitales, “después de los documentalistas, han conquistado a los realizadores de ficción”, presentando una serie de ventajas que permiten la producción de proyectos sin grandes limitaciones de presupuesto, técnicas o estéticas, una vez que permiten “una calidad de imagen que mejora de día para día” (Lequeret, 2000, 1). Entre dichas ventajas, encontramos la autonomía (medios más baratos y sin grandes obligaciones de dependencia de productoras o distribuidoras), la agilidad (rodaje en espacios pequeños, con un equipo reducido), la rapidez de grabación, la proximidad director-equipo-actores, o la autenticidad (la discreción de los medios técnicos digitales aumenta el grado de confort de los intervinientes delante de la cámara).

Existen casos paradigmáticos del nuevo panorama del cine digital. Bill Plympton, por ejemplo, es un director de cine de animación analógica y digital que plantea su forma de trabajar bajo 3 reglas muy simples: “mantener la película corta, pensar en una duración de un máximo de 5 minutos”; “mantener la película barata”; y “ser gracioso” (Cardoso, 2010). La financiación de cada una de sus nuevas películas queda garantizada por la venta de DVDs y por los premios obtenidos por sus anteriores proyectos (llegó a ser nombrado para los Óscar de Hollywood), lo que permite al director mantener algo esencial para su arte: la independencia creativa.

Hay también jóvenes cineastas, como hemos dicho, que hacen uso de las herramientas digitales para entrar y crear una carrera en el circuito cinematográfico. F.C.Rabbath, por ejemplo, es un joven cineasta que empezó grabando pequeños cortos con su cámara portátil digital y divulgándolos en su página personal de Facebook. Las “F.C.Creations” han alcanzado visibilidad y han llegado a un público disperso por el mundo entero gracias a la Internet, sirviendo también, en la actualidad, para que el autor pudiera pedir apoyos a otros usuarios para la financiación de su primer largometraje.

Otro caso es el de Patrício Faísca, un joven portugués sin formación y sin experiencia en cine que empezó grabando cortos con amigos y que hoy ya tiene su propia productora filmica (aunque no profesional), la New Light Pictures. Su modo de producción se caracteriza sobre todo por utilizar gente conocida, pedir favores para obtener los materiales y servicios necesarios, rodando películas bajo una lógica comunitaria de recibir la ayuda, en la medida de lo posible, de amigos, familia y conocidos. Han conseguido visibilidad, el apoyo de la Algarve Film Commission para próximos proyectos y la participación de un corto en un festival de cine en Nueva York. La productora implica ya en sus proyectos a “un equipo de veinte jóvenes, alrededor de los 20 años, apasionados por el cine que se dedican a crear películas de alta calidad” (“Cinema Independente Algarvio”, 2011).

Estos son algunos ejemplos paradigmáticos de la situación actual del cine digital. La democratización económica y cultural de los medios de producción (cámaras portátiles DV y HD) y de distribución (proyección y distribución digital y/o online), allá del constante y vertiginoso desarrollo tecnológico (recordemos el creciente número y la progresiva calidad de películas en 3D), permiten, por una parte, una mayor libertad e independencia de los agentes fílmicos para concretizar sus proyectos cinematográficos. Por otra parte, originan nuevos elementos estéticos, técnicos y creativos que posibilitan a los autores de cine experimentar y plantear nuevas cuestiones y nuevos procedimientos en sus obras. Esta apertura y riqueza no acontecen únicamente en el proceso de creación, sino también en la divulgación y presentación de las obras. También han proliferado los festivales de cine y los canales online de divulgación cinematográfica, permitiendo la aplicación de la lógica *low-cost* a la distribución y a la recepción de las películas. La digitalización de los sistemas de proyección en teatros y en salas de cine, así como la existencia de bases de datos de video y redes sociales en la web (Youtube, Vimeo, Facebook), dan la posibilidad a los cineastas de dar visibilidad a su trabajo, así como presentan una mayor facilidad de acceso, por parte del público, a un gran número de obras fílmicas. El cine ha migrado desde las entidades productoras hacia los círculos de amigos cineastas, desde las grandes salas de

cine hacia las pequeñas pantallas de nuestros ordenadores. Es una praxis pero al mismo tiempo un sentimiento de democra-

tización fílmica; ya no somos más exclusivamente asistentes, sino también potenciales creadores en esta nueva etapa del cine.

## Conclusiones

Podríamos desarrollar consideraciones y definiciones epistemológicas sobre lo que es video o cine, de lo que es artístico o no, pero consideramos que eso forma parte de otra investigación. Lo que sí es pertinente e indubitable es que el cine vive hoy una nueva existencia, con más posibilidades, mayor libertad, con procedimientos y resultados más variados. La democratización fílmica se puede entender como la meta de un conjunto de deseos que, como hemos visto, recorren todo el siglo XX, dentro de diferentes culturas, países, autores y estéticas de cine. Vertov, De Sica o Godard no tenían el elemento digital como propósito de sus demandas, pero la digitalización del cine posibilita, sin lugar a dudas, gran parte de la libertad, independencia creativa, experimentación y originalidad reivindicada por los cineastas.

Hoy, en una época en que la crisis económica asola cada vez más a los países y retira progresivamente la capacidad política y cultural de financiar producciones audiovisuales, el cine digital se enmarca dentro de las ambiciones de hacer películas con bajos presupuestos y gran independencia, libres de limitaciones impuestas por productoras

o distribuidoras y susceptibles de ser recibidas por un amplio público a través de canales de exhibición más independientes y compartidos. Sin embargo, también es verdad que dicha libertad debe de buscar un marco conceptual, con propósitos estéticos válidos y coherentes; es decir, el elemento digital no dejará nunca de ser una herramienta más dentro del cine. Tal como afirma Richard Crudo, “los escritores tendrán aún que soñar maravillosas nuevas historias. Los productores juntarán personas y recursos que hacen todo posible. Los directores dirigirán, los actores actuarán. Los directores de fotografía continuarán componiendo sus planos, iluminándolos, y utilizando su conocimiento en el *set* y en su función” (Swartz, 2005, XVI). Por eso, y aunque el cine se democratice, los creadores fílmicos deberán seguir construyendo su visión artística y asumiendo un compromiso humano y artístico con los contenidos que eligen. Se trata, pues, de dar un contenido a la forma, y de intentar que la democratización del cine a través del elemento digital no sea exclusivamente un ejercicio vacío y banal de un nuevo tipo de cinematografía.

## Referencias

AUMONT, Jacques (2004). *Las teorías de los cineastas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

BAZIN, André (1992). *O que é o cinema?* Lisboa: Livros Horizonte.

BENNETT, Bruce; FURSTENAU, Marc; MACKENZIE, Adrian. Introduction. In BENNETT, Bruce; FURSTENAU, Marc; MACKENZIE, Adrian (dir.) (2008). *Cinema and technology: cultures, theories and practices*. New York, USA: Palgrave Macmillan, pp. 1-18.

CARDOSO, Joana Amaral (2010). “Bill Plympton ensina a fazer animação low-cost”, *Jornal O Público – Suplemento Ipsilon* (2010, 13 de Marzo). Recuperado (28 de septiembre de 2011) de <http://ipsilon.publico.pt/cinema/texto.aspx?id=252825>.

“Cinema Independente Algarvio”. (2011, 14 de julio). *Jornal Algarve 123*. Recuperado (28 de septiembre de 2011) de [http://www.algarve123.com/pt/Artigos/2-1182/Cinema\\_independente\\_algarvio](http://www.algarve123.com/pt/Artigos/2-1182/Cinema_independente_algarvio)

LEDO, Margarita (2004). *Del Cine-Ojo a Dogma 95*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

LEQUERET, Elisabeth (2000). “Petites caméras sur grand écran: enquête sur les caméras DV” in *Cahiers du Cinéma*, n° 544, marzo 2000, pp. 44-48. Recuperado (19 de enero de 2005) de [www.otrocampo.com/5/cd\\_lequeret.html](http://www.otrocampo.com/5/cd_lequeret.html)

NEYRAT, Cyril (2008). “Historia portátil del cine digital” in *Cahiers du Cinéma España*, n°8, enero, pp. 75-84.

RAMIO, Joaquín Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Eds) (1998). *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.

SWARTZ, Charles S. Introduction. In SWARTZ, Charles S (dir.) (2005). *Understanding Digital Cinema*. Burlington, USA: Elsevier, pp. 1-7.

### *Cita de este artículo*

ALVES, P. (2012) Por la democratización del cine: una perspectiva histórica sobre el cine digital. *Revista Icono14 [en línea] 20 de Enero de 2012, Año 10, Vol. 1*, pp. 120-134. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>