



El grano fílmico nostálgico

Adrià Guardiola Rius
adria.guardiola01@estudiant.upf.edu

Profesor: Manuel Garin Boronat
Asignatura: Estética del Cine Contemporáneo
Curso: 2018-19

Máster Universitario en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos
Facultad de comunicación
Universidad Pompeu Fabra

Resumen: A través de un análisis crítico acerca del *exceso de realismo* achacado al cine digital en relación al celuloide, se procura comprender cómo el grano fílmico ha configurado el estatuto del Cine oficial y como ha devenido actualmente un índice de originalidad ante la generalización del píxel en el cine digital. Las relaciones entre técnica e ideología en el audiovisual contemporáneo dibujan nuevos retos meta-cinematográficos, entre los que predomina una creciente *nostalgia analógica* como mero fetiche de la mercancía y la originalidad en el capitalismo actual.

Palabras clave: *Cine digital, celuloide, píxel, grano fílmico, resolución, nostalgia analógica, simulación*

Abstract: Through a critical analysis of the excess of *realism* attributed to digital cinema in relation to celluloid, an attempt is made to understand how the film grain has configured the status of official cinema and how it has currently become an index of originality in the face of the generalization of the pixel in digital cinema. The relations between technique and ideology in contemporary audiovisuals draw new meta-cinematographic challenges, among which a growing *analogical nostalgia* predominates as a mere fetish for merchandise and originality in today's capitalism.

Keywords: *Digital cinema, celluloid, pixel, filmic grain, resolution, analogical nostalgia, simulation.*

En la feria celebrada en Las Vegas “CES 2019” (Consumer Technology Association), la marca china Huawei alzaba su nada discreto stand con un evocador eslogan: “*Seeing is believing*”. Como resumen sintomático de nuestra era resulta esclarecedor: *ver es creer / ver para creer*. Teniendo en cuenta que el gigante asiático se dedica a producir y vender aparatos tecnológicos que *proyectan imágenes* alrededor del planeta, tiene bastante sentido que argumenten en pos de un “realismo fotográfico” que, tal y como apuntaba Bazin:



Cartel de Huawei

“Por vez primera una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin intervención creadora por parte del hombre, según un determinismo riguroso. La personalidad del fotógrafo sólo entra en juego en lo que se refiere a la elección, orientación y pedagogía del fenómeno; (...) La fotografía obra sobre nosotros como fenómeno “natural”, como una flor o un cristal de nieve en donde la belleza es inseparable del origen vegetal o telúrico.”¹

Así, parece que las grandes marcas productoras de *soportes visuales* estarían más o menos cerca de una ontología de la imagen fotográfica baziniana. Más adelante, Bazin afirma: “Un dibujo absolutamente fiel podrá quizá darnos más indicaciones acerca del modelo, pero no poseerá jamás, a pesar de nuestro espíritu crítico, el poder irracional de la fotografía que nos obliga a *creer en ella*”². ¿Bazin y Huawei se dan la mano?

Para creer en dicha imagen asistimos, actualmente, a una vorágine de gran velocidad productiva entorno a la resolución. Alejados, lentamente, de la reflexión entorno a la calidad de la fotografía, el cine vive una gran revolución interna que, en términos de *majors*³, profundiza en el aspecto cuantitativo de la imagen. Nos preocupa, no tanto el origen ontológico de la imagen (que Huawei da por descontado) sino la “cantidad” de realidad que podemos llegar a encontrar en una imagen. Naturalmente efectúan el salto: a más cantidad, más calidad.

Paradójicamente, esta relación de tamaño es inversamente proporcional si nos referimos al soporte de grabación. Es decir, asistimos a una creciente miniaturización de la tecnología de grabación versus un aumento sustancial del tamaño de las pantallas de proyección (sean en salas de cine o en las pantallas de dominio doméstico). La realidad virtual (es decir, la proyección inmersiva y constante de 360 grados) sería, por ahora, el

¹ Bazin, A. (2001) *¿Qué es el cine?* (1958) Madrid, Rialp

² Ibid. p.28

³ “The Big Six” que, como apunta Bordwell en Pandora’s Digital Box: “The six principal Hollywood production and distribution companies: Disney/Buena Vista, Twentieth Century Fox, Paramount Pictures, Warner Bros., Sony/Columbia, and Universal.”

máximo exponente de esta pantalla que se expande hacia el abismal infinito; quizás una suerte de distópico *expanded cinema*⁴.

Tal y como apunta el camaleónico Oscar en *Holy Motors*⁵: “Al principio las cámaras pesaban más que nosotros. Luego se hicieron más pequeñas que nuestras cabezas. Ahora ni siquiera las vemos”. Palabras de Carax que rememoran los consejos que Benjamin nos dejaba en su *Breve Historia de la Fotografía*:

“La cámara se hará siempre más pequeña, siempre más dispuesta a tomar imágenes fugaces y escondidas cuyo impacto despierta en el espectador sus mecanismos de asociación. Aquí debe intervenir la leyenda, el pie de foto, (...) sin la cual toda construcción fotográfica se queda en aproximación.”⁶

Particularmente llamativa es la respuesta que, ante este aparente exceso de realidad, pretende buscar cierta autenticidad aurática a través de la recuperación de soportes analógicos. Podemos encontrar indicios de una creciente revalorización del celuloide, (sea en 35mm, 16mm o 8mm) en multitud de películas, videoclips y productos audiovisuales de diferente índole:

“Symptoms of this ‘analogue nostalgia’ in its broadest sense can be found in every area of culture and society. For example, in 2012, the Academy for Motion Picture Arts and Sciences awarded the most Oscars to *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011) and *Hugo* (Martin Scorsese, 2011). Both of these films celebrate not only the artistic qualities of early cinema but also the celluloid filmstrip as its material basis, and what David Bordwell calls the ‘Steampunk flavor’ (2012, p. 7) of analogue film projection. Similar trends can be observed in the context of avantgarde art. Many of the most successful contemporary installation artists display a deep affection for outdated analogue media.”⁷

El calado de este “retorno al pasado” es, obviamente, multidimensional. El boom de la ropa de segunda mano, lo vintage y lo retro forman parte de esa “parodia (que) reemplaza al sueño como una nueva forma de plusvalía”⁸ y, obviamente, el cine aporta su perspectiva, sea desde el análisis o desde la práctica:

⁴ “There are manifold trends that indicate that virtually all cinema has felt the profound impact of television and is moving inevitably toward synaesthesia. The progression naturally includes intermediary steps first toward greater “realism,” then cinéma-vérité, before the final and total abandon of the notion of reality itself” en *Expanded Cinema*, p.79, Gene Youngblood (1970, USA). Quizás fue excesivamente optimista al postular: “Through the art and technology of expanded cinema we shall create heaven right here on earth.”

⁵ Marignac, M., Prévost A., Tinchant, M. (productores) Carax, L. (director) (2012) *Holy motors*: Francia, Wild Bunch, Arte Cinema, Pierre Grise Productions

⁶ Benjamin, W. (2011) *Breve historia de la fotografía* (1931). Madrid, España, Casimiro libros

⁷ Schrey, D. (2014) *Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation. Media and Nostalgia*, Francia, The French Press Institute.

⁸ Hirose, J.F. (2014) *Cine-capital: Cómo las imágenes devienen revolucionarias*, Argentina. Tinta Limón.

“Recent scholarship in media and cultural studies has framed this reappropriation of old goods and styles with reference to questions of authenticity and nostalgia and has highlighted the extensive and pervasive presence in the media of this rising phenomenon.”⁹

Y lo más importante:

“Niemeyer interprets contemporary nostalgia as a reaction to accelerated times and the impact of digital technologies and as a desire to overcome and cure our ‘homesickness’ for the past via media itself. This nostalgia boom is vast; it is transmedial and transcultural, and presents multiple facets and embodiments. In truth, what can be seen as fetishism for the past and its regurgitation in the present constitutes a significant feature of contemporary film production, exemplified by the plethora of biopics, period dramas, and heritage films currently in circulation.”¹⁰

Teniendo en cuenta las diferencias sustanciales que hay entre los dos formatos (digital y analógico) en relación a la producción, distribución y exhibición, ¿de dónde surge esta necesidad de restaurar los modos de producción del pasado? ¿Genera una nueva estética el uso del celuloide en un mundo tendiente a lo digital? ¿Es una tendencia revolucionaria o conservadora?

Empecemos por definir la resolución. Siendo una palabra de naturaleza polisémica, aquí traemos a colación lo referido a la *resolución de pantalla*: es el número de píxeles que puede ser mostrado en una pantalla. Haciendo una breve antología de la cantidad de píxeles que podemos mostrar, podemos apuntar que, teniendo en cuenta que en 1998 Sony ofreció la primera cámara con resolución HD (eso es, 1920 x 1080 píxeles en pantalla), en la CES 2019, celebrada en Las Vegas este año, los televisores ofrecen una resolución de 8k, es decir, 7680 x 4320 píxeles en pantalla. En 20 años la carrera tecnológica ha multiplicado por 4 la resolución en pantalla y no parece tener intención de aminorar el ritmo. Para empezar a comprender la aparente necesidad que motiva la producción de pantallas con altas resoluciones es útil fijarnos en esta definición de 8K:

“8K displays are able to produce images with such smooth gradients and high levels of sharpness that objects shown can appear even more realistic than in real world. This phenomenon is referred to as hyperrealism.”¹¹

⁹ Baschiera, S. & Cadouro, E. (2015), “Retro, faux-vintage, and anachronism: When cinema looks back”. Amsterdam University Press. Journal of Media Studies

¹⁰ Ibid. 8

¹¹ Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/8K_resolution

Las implicaciones de esta definición tienen una profundidad difícil de acotar. Más allá del evidente sustrato filosófico que dan por sentado, el 8K nos enfrenta a una realidad “más realista que el propio mundo real”. Empezamos a conectar píxeles con ansiedad.



Fotograma de *Slacker*

Linklater, en el film *Slacker*¹² muestra un personaje que vive algo similar. Es un chico joven que, obsesionado con ver la realidad a través de pantallas, comenta la impresión que tuvo al ver sangre después de un altercado en su vida real: le pareció menos creíble que la que estaba acostumbrado a ver en las pantallas. Esa sangre real, no parecía real (la película fue rodada en 16mm).

Pero esas imágenes no estaban rodadas a 8K; estaban rodadas en video de baja definición¹³, cosa que pone en duda la relación cantidad=calidad. Siguiendo con la definición, el 8K puede llevar al espectador a confundir realidades, hecho que referencia como hiperrealismo. Oficialmente nos encontramos en el pantano de la posmodernidad (solo hemos tardado dos páginas). Tal y como apunta Baudrillard:

“No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias. Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse —tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte, o, mejor, de resurrección anticipada que no concede posibilidad alguna ni al fenomenomismo de la muerte. Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias.”¹⁴

La pregunta es: ¿deberíamos ponernos tan dramáticos ante un stand de televisores? ¿Estamos exagerando ante un producto que, aparentemente, solo busca generarnos una sensación de confort? Quizás no sea tan objetiva como se plantea, a priori, esta sensación de confort. No es lo mismo asimilar que diferir. En otras palabras, no es lo mismo tragar que escupir. Si algo busca la resolución en pantalla es la profundización del

¹² Linklater, Richard. (1990) *Slacker*, USA

¹³ Curioso subterfugio del supuesto progreso técnico capitalista el hecho de catalogar, a partir de una progresión en el tiempo, la resolución anterior como “baja”. En efecto, nadie definió esta resolución como “baja” en el momento en el que se desarrolló.

¹⁴ Baudrillard, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona, España, Editorial Kairós

aspecto mimético de la imagen. El uso que oficialmente se espera de las pantallas es aquél que insiste en convertirlas en una equivalencia absoluta del objeto original:

“For them, (Bolter & Grusin) one of the driving forces of media history is the desire for immediacy or the ‘transparent presentation of the real’ (2000, p. 21). This desire finds expression in media’s attempt to erase all indicators of mediation and present their representations as ‘life itself’ (or, at least, as a direct window onto it).”¹⁵

Mientras todo funcione correctamente, todo bien. Pero también se genera una desconfianza, un miedo a no saber discernir entre original e imitación. Ahora, ¿por qué dudar tanto de nosotros mismos? ¿Acaso no hay rasgos representativos que desvelan la naturaleza de la copia?

La mediatización que supone la pantalla tiene, como principal característica, la naturaleza de su soporte. Cuando nos referimos a píxeles estamos hablando de cine digital, mientras que si hablamos de grano fílmico o de celuloide estamos pensando en un formato analógico. Así, los 8K son la cantidad de píxeles que caben dentro de una pantalla, refiriéndonos, por lo tanto, a la cinematografía digital. Conforme más píxeles podamos construir en un sensor cada vez más pequeño, más capaces seremos de “representar la realidad”. Los píxeles se han convertido, de esta manera, en una suerte de átomos equivalentes a la desfragmentación final de la realidad: un intento de espejo absoluto. Por lo que, tal y como apunta ácidamente Hito Steyerl, en un mundo digital: “Resolution determines visibility”¹⁶. A más resolución, mayor visibilidad. O, convirtiendo en política la lectura inversa: “To become invisible one has to become smaller or equal to one pixel”¹⁷. El píxel como medida universal. Tal y como apunta Jappe:

“Evidentemente, existe un vínculo entre la digitalización del mundo a lo largo de las últimas décadas y el enorme auge de las investigaciones genéticas y sus aplicaciones prácticas. El “desciframiento”, o más exactamente, la descodificación de los genomas de las especies vivientes, incluido el hombre, ha avanzado (...) gracias a la informática que “lee” el genoma como si se tratara de un programa.”¹⁸

Entonces, ¿cuál sería el equivalente del píxel en 35mm? La nitidez del grano fílmico. A lo largo de la historia de la fotografía, la sensibilidad de las películas ha ido aumentando (50 ISO, 800 ISO, 640.000 ISO actualmente), necesitando cada vez menos luz para revelarse. “La escasa sensibilidad a la luz de las primeras placas exigía, en efecto, una larga exposición al aire libre, y esto, a su vez, aconsejaba realizarlas en un lugar

¹⁵ Schrey p.31

¹⁶ Steyerl, H. (2010). “How not to be seen” Nueva York, USA, MOMA Museum.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Jappe, A, (2018), *La sociedad autófaga. Capitalismo, desmesura y autodestrucción*. Logroño, España, Pepitas de Calabaza.

apartado, donde nada viniera a entorpecer el proceso”¹⁹. La técnica, de algún modo indeterminado, se reflejaba en el mismo acto fotográfico, conformándolo. Esta misma sensibilidad aparecía, tanto en fotografía como en cine, en una particular textura que atravesaba todo el film, así como en manchas, hilos, o demás proyecciones que se interponían materialmente entre la óptica y el celuloide (tanto en el rodaje como en la proyección). Estas constataciones conscientes del soporte fílmico son fruto de cada época y su consecuente tecnología, de manera que solo empiezan a aparecer las marcas de un soporte concreto en el momento en el que queda obsoleto:

“In fact, nostalgia for seemingly obsolete modes of representation is a way of theorising changes in media with rich tradition and a surprisingly constant rhetoric. From the critique of writing in Plato’s *Phaedrus* to the fears associated with the introduction of the printing press to the defensive reactions towards those new technologies of the nineteenth century that are now commonly referred to as ‘analogue media’ and the lamenting of the ‘phantom world of television’ (Anders, 1956), every media technological innovation can be, and has been, told as a nostalgic narrative of loss and decline (Serres, 2001).”²⁰

Así, a medida que avanza la sensibilidad fotográfica de la película o incluso los fotogramas por segundo (de 16 a 24) la técnica precursora parece transformarse en un intento fallido de representar fielmente la realidad.

Este conjunto de *rastros* en la imagen son parte sustancial de la naturaleza del 35mm, es decir, de la mayoría de películas rodadas desde los inicios del cine hasta el año 2010. Este conjunto de especificidades del soporte son parte del “look cinematográfico”; en otras palabras, el aspecto que debería tener una imagen para poder inscribirse naturalmente en la categoría de Cine.²¹ La *normalidad visual* cinematográfica (con sus irrupciones y sus desarrollos del color, el 70mm, el sonido envolvente, etc.) se basaba en un aspecto concreto que era invisible para la mayoría de espectadores, pues su naturaleza analógica no había mutado. Hasta que llegó el digital:

“It was the biggest upheaval in film exhibition since synchronized sound. Between 2010 and 2012, the world’s film industries forever changed the way movies were shown. For decades, a simple routine was followed. A film print emerged from a photographic laboratory and was coiled onto 35mm reels. Jammed into squat, hexagonal

¹⁹ Benjamin, W. (2011) *Breve historia de la fotografía* (1931). Madrid, España, Casimiro libros

²⁰ Schrey, 2014.

²¹ Obviamente, estamos generalizando al no mencionar toda aquella historia del cine que ha combatido la hegemonía visual. Películas underground, cine-arte, experimentos fílmicos, películas en 16mm, en Super8mm, etc. Aun así, se inscriben, muchas veces, como contraposición a un cine oficial que, efectivamente tiene dicho “look cinematográfico”.

shipping cases, the reels were sent to a theatre. There a projectionist inspected the print and prepared it for showing.”²²

Bordwell continúa con esta divertida y melancólica rutina que, de algún modo, era el reverso de la experiencia estética que suponía para los espectadores ver una película. Enfatizando el contexto industrial en el que nació el cine, apunta:

Movie cameras and projectors, not-so-distant kin of the sewing machine and the machine gun, emerged from an age ruled by mechanics, optics, and chemistry. Cinema was one of the last remaining nineteenth-century machines. But ours is the age of plastic, electronics, and keystrokes. Film on film was an anachronism. Sooner or later it would be transformed into ones and zeros. (...) Watching a film projector, you saw a busy, chattering machine, at once lumering and delicate. Watching a digital projector you see nothing. Films have become files.

Las películas se han convertido en archivos y el celuloide en píxeles. El soporte cinematográfico ha mutado en el cambio de analógico a digital, y en este traslado la superficie analógica se ha revalorizado considerablemente. Los rasgos característicos del 35mm parecen, de una manera poco clara y dudosa, remitir a una cierta aura que el cine digital no consigue obtener y tanto el mercado como el público se han dividido entre dos características apartados: apocalípticos e integrados²³. Ante el advenimiento del cine digital, la indicialidad vuelve a la primera plana:

Certainly, within film theory, confronted with the threat and/ or promise of the digital, indexicality as a category has attained a new centrality, as has the work of Bazin. One might go so far as to claim that indexicality has become today the primary indicator of cinematic specificity, that elusive concept that has played such a dominant role in the history of film theory’s elaboration, serving to differentiate film from the other arts (in particular, literature and painting) and to stake out the boundaries of a discipline.²⁴

Tal y como señala Doanne, parece que un sensación abismal recorre la imagen digital. Al pertenecer a otro orden de producción, hay una sensación general de escepticismo conforme a la relación que establecen la imagen digital y su supuesta ausencia de indicialidad:

“Anchored by an account of the indexicality of the photographic image (...) Bazin marked out the terrain he viewed as proper to the ontology and power of cinema. For the Structural filmmakers of the sixties and seventies (e.g., Peter Gidal, Hollis Frampton, Michael

²² Bordwell, D. (2012) *Pandora’s digital box. Films, files and the future of movies*, Wisconsin, USA, The Irvington Way Institute Press

²³ En referencia al título de Umberto Eco. Al final siempre hay dos posiciones: a favor o en contra.

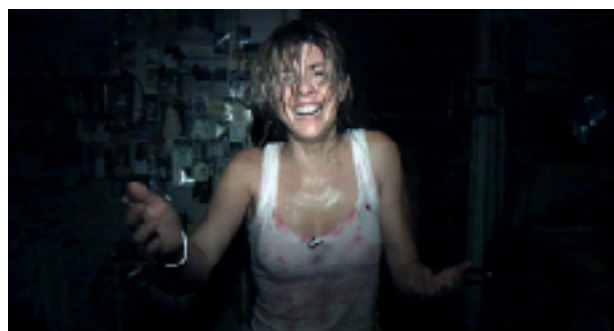
²⁴ Doanne, M.A. (2007), *The indexical and the concept of medium specificity*, USA, Brown University.

Snow, Paul Sharits), medium specificity was incarnated in film's material base—the celluloid subject to scratching, the grain of the film (...) Seventies film theory complicated and diversified the notion of medium specificity by situating it as a structure or system (...) Today, it could be argued, it is the indexicality associated with the analogical, chemical base of the image that emerges as the primary candidate, in contention with the rise of digital media.”

Perdidos ante este fantasma excesivamente realista que es el cine digital, el fantasma *ya-conocido* del cine analógico sirve de boya para aquéllos que parece que se ahogan. Pero por otro lado, muchos directores han explotado esta violenta relación. Películas como *El proyecto de la bruja de Blair*²⁵ no serían posibles sin ese *plus* de realismo que otorgó la llegada del digital (en ese caso, el formato HI8). Los formatos parecía que volvían a importar y, literalmente, resultó terrorífico. Cortometrajes como *This House Has People In It*²⁶ explotan el potencial de una imagen excesivamente realista, incluso jugando con una manipulada falta de definición. Una niña que empieza a traspasar horizontalmente el suelo del primer piso de una casa de familia media americana es tan impactante como el mejor decorado de la historia del cine. En España, la saga *Rec*²⁷ siguió la estela de esta imagen digital que grababa *inevitablemente*.



Fotograma de *This house has people in it*



Fotograma de *Rec*



Fotograma de *Blair Witch Project*

²⁵ Cowie, R., Hale, G., (productores). Myrick, D., Sánchez, E. (directores) *The Blair Witch Project* (1999) USA, Haxan Films

²⁶ Resnick, A. *This house has people in it* (2016) USA

²⁷ Balagueró, J. *Rec* (2007) España

Pero fue Lynch el que con *Inland Empire*²⁸ intentó empezar a expurgar los fantasmas de Hollywood. La presencia del formato digital en todo el film, es decir, la presencia del soporte, es parte de la tesis constante que evita discernir conscientemente entre realidad y ficción, consciente y subconsciente. En el minuto 39 el ayudante de dirección de la película (dentro de la ficción) dice (en off): “check the gate please, and camera reload”, es decir, “por favor, verificar la mirilla y cambiar el chasis”. Entonces aparece la cámara en plano (una *Panavision* grande, tan grande como las que rememora Oscar en *Holy Motors*) y Lynch nos fuerza a asimilar el cine dentro de la ficción como inherente al soporte analógico. Evidentemente, él está rodando la película-de-la-película en formato digital. La presencia del soporte digital en esta película podría catalogarse de retro-futurista: Lynch se avanza en el tiempo y confía absolutamente en la invisibilidad de un soporte que en ese momento todavía no estaba tan naturalizado entre el público. Incluso la insistencia en los primeros planos desenfocados (por falta de distancia mínima de enfoque) intenta transmitir una incomodidad visual fundamentada en el error técnico, algo que subraya la presencia del soporte y no es explicable dentro de una ficción si no es a partir del aspecto documental de la imagen. ¿Acaso alguien recuerda que en el clímax de *Vértigo* James Stewart sube las escaleras y está desenfocado? Nadie ve el error porque todos estamos hipnotizados por la ficción; el soporte deviene invisible.



Primer plano desenfocado en *Vertigo* (1958)



Primer plano desenfocado en *Inland Empire* (2006)

Así, este terror digital se fundamenta en el exceso de realidad que parece subyacer en la imagen digital. Sin embargo, la primera implicación estética resulta evidente al comparar eso que hemos referido como “look cinematográfico”. ¿Por qué la apariencia va de la mano de la verosimilitud? Bordwell apunta:

“Moreover, many directors and cinematographers opposed digital imagery in principle. They would need to be convinced that the “film look” would be preserved, or at least, as the phrase went, that everywhere it was shown the film would look exactly as its creators wanted it to look.”²⁹

²⁸ Lynch, D. *Inland Empire* (2006) USA

²⁹ Bordwell p.59

Aquí empezamos a ver clara la supuesta tradición indicial del analógico: la indicialidad está ligada inherentemente a un look concreto, ese que expresa al *auténtico* Cine. Y la guerra se gesta en el corazón del gigante fabricante de sueños: Hollywood.

En este “look cinematográfico” la presencia del grano fílmico es muy importante, tal y como apunta Spielberg, uno de los padres del New Hollywood: “The grain is always moving, it’s swimming, which means that even in a still live, let’s say a flower on a table, that flower is alive even if it’s not moving.” Este tipo de definiciones románticas van absolutamente de la mano de lo que Sterne define como “metafísica de la grabación”, es decir, “mediation is something that can be measured in terms of its distance from life”.³⁰ Pero tal y como recuerda Schrey:

“In their early days, those media now cherished as analogue were subject to the same criticism, as exemplified by Henri Bergson’s *Creative Evolution*. Here, Bergson maintains that film, or ‘cinematographic illusion’, can never really capture the continuity of movement, as movement itself is always that which happens *between* the still images. Thus, in Bergson’s perspective, movement essentially eludes recording, as it always ‘slips through the interval’ (1944, p. 334).”

Entonces, entre 1907, año en que publicó Bergson su *Évolution créatrice*, y 2017, año en que Spielberg hizo esta declaración, las condiciones para una posible reproducción de la vida en representaciones mediadas variaron considerablemente. Lo sorprendente es de dónde surgió este optimismo por la técnica. Pero en Spielberg encontramos más ejemplos de *nostalgia analógica institucionalizada*. Por ejemplo, tanto en *Super 8*³¹ como en *Ready Player One*³², hay una prevalencia latente de la verdad contenida en el formato analógico. *Ready Player One*, como aviso moralizador del futuro distópico que puede aportar lo digital, deja entrever el miedo al que sucumbe el mismo director, es decir, ser presa de un realismo que le impida discernir entre realidad y ficción (sin excluir, obviamente, que la ficción sería la vida idealizada de cada uno). En este sentido, tal y como señala Agamben:

“El juego como órgano de la profanación está en decadencia en todas partes. Que el hombre moderno ya no sabe jugar más lo prueba precisamente la multiplicación vertiginosa de juegos nuevos y viejos. En el juego (...) el hombre busca (...) justo lo contrario de lo que podría encontrar: la posibilidad de acceder a la fiesta perdida un retorno a lo sagrado y a sus ritos, aunque sea en la forma de insulsas ceremonias de la nueva religión espectacular (...). En este

³⁰ Schrey p.31

³¹ Spielberg, S. (productor), Abrams, J.J. (director) (2011). *Super 8*. USA: Bad Robot Productions, Amblin Entertainment, Relativity Media

³² Spielberg, S. (2018). *Ready Player One*. USA: Warner Bros. Pictures, Amblin Partners, Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures, De Line Pictures, Access Entertainment, Dune Entertainment, Farah Films & Management

sentido, los juegos televisivos de masas forman parte de una nueva liturgia, secularizan una intención inconscientemente religiosa.”³³

Puede parecer que Agamben y Spielberg estén aparentemente de acuerdo, aunque el primero defiende una relectura histórica (liberadora) de lo sagrado y el segundo simplemente quiera volver a lo “malo conocido” como sinónimo de bueno. Para Agamben: “Es preciso distinguir, en este sentido, entre secularización y profanación. La secularización es una forma de remoción que deja intactas las fuerzas, limitándose a desplazarlas de un lugar a otro.” En efecto, para premiar la profunda secularización de Spielberg, el film fue nominado (¿paradójicamente?) a Mejores Efectos Visuales en los Óscars 2018 .

Sin embargo, su compañero de generación George Lucas tiende al cine digital sin aparente fatiga. Director de la saga *Star Wars*, que se convirtió en pionero de la imagen digital, resulta intimidatorio cuando se describe a sí mismo en estos términos: “I’m sort of the digital penny that shows up every year to say, ‘Why haven’t you got these digital theatres yet?’. Bordwell añade:

“But for Lucas and his counterparts the overt selling point wasn’t digital exhibition per se. Whatever the arguments about digital vs. photochemical quality, the exhibitors needed a rationale for switching that would actually enhance their business. The killer app for digital screening, these directors had decided, was 3D.”³⁴

Bordwell relaciona sin tapujos la distancia entre imagen y dinero o, como Deleuze, nos recuerda: “el dinero es el reverso de todas las imágenes que el cine muestra y monta por el anverso”.³⁵ No es casualidad que, volviendo a Huawei, encontremos en páginas de consumidores de electrónica doméstica descripciones como esta:

“El ojo humano tiene un campo visual de unos 135 grados, pero el contenido no se crea para que de un vistazo lo veas todo. Lo habitual es enfocar la mirada en un campo visual más reducido. Algunos expertos como los de THX Certified recomiendan un ángulo de 36 grados, pudiendo ser ligeramente mayor según a quien consultemos.”³⁶

Si consideramos quién es ese experto que recomienda un ángulo de 36 grados, nos encontramos con que THX, es, además del film de Lucas, una empresa (propiedad suya) que se define así: “THX certification is a true seal of quality. From TVs and speaker systems to 4K HDMI cables, THX Certified home entertainment products have been tested

³³ Agamben, G. (2005) *Profanaciones*, Madrid, España, Anagrama

³⁴ Bordwell p.65

³⁵ Deleuze, G. (1985) *La imagen-tiempo*, Barcelona, España Paidós, p.109

³⁶ <https://www.xataka.com/televisores/que-tenemos-televisores-8k-todavia-no-hay-contenido-esta-resolucion-asi-justifican-principales-marcas>

and verified to consistently provide the optimal entertainment experiences.” Es importante recalcar el vínculo que se establece entre productoras, exhibidoras y distribuidoras de “imágenes”. Al fin y al cabo, acaban siendo los encargados de testificar qué es una “experiencia (estética) óptima”. Justo antes del capítulo titulado “King of the world”, Bordwell apunta:

“The DCI phase of the conversion reminds us that technology isn’t just about gear; it’s about power. The studios congratulated themselves on once again working together to smoothly integrate a new technology. The DCI had maintained the studios’ position in the marketplace and expunged equipment that they didn’t want to see there. After three and a half years and at a cost of \$8.4 million, the Hollywood distributors had steered digital cinema their way. Now the problem was to get it into over 100,000 screens around the world.”³⁷

Dentro del mismo sistema hollywoodiense se generan, entonces, dos líneas divergentes: por un lado, Spielberg y compañía (Tarantino, Nolan, J.J Abrams...) como nostálgicos del celuloide; por otro lado, Lucas, Cameron y demás optan por la tendencia digital (aún asumiendo fracasos técnicos como los 50 fotogramas de *El hobbit* y su “exceso de realidad” que generó en el público). La cuestión es: ¿cómo se refleja estéticamente una transición del soporte con implicaciones económicas tan grandes? O, ¿por qué directores aparentemente independientes y de carácter experimental como Jaime Rosales afirman que: “el 35mm aporta una densidad a la imagen, un peso, que el espectador percibe de manera inconsciente. Esa densidad viene del hecho de que la maquinaria de rodaje es pesada y difícil de manejar. Es una maquinaria costosa. Todo esto aporta densidad y valor”³⁸, y se quedan tan anchos? ¿Qué espectador? ¿Qué valor?

Laura Marks fue la primera en apuntar en *Touch* esa curiosa reacción que supuso la “*nostalgia for the analog*”. En este evocador ensayo, la autora parte del sentido háptico para el análisis expansivo de películas, tanto comerciales como absolutamente experimentales, con el ánimo de desbaratar el exceso de sentido óptico propio del contexto occidental moderno (sin caer en un previsible háptico vs óptico) e intentar aportar optimismo crítico:

“To appreciate the materiality of our media pulls us away from a symbolic understanding and toward a shared physical existence. What I want to share with you is this particular film with its scratches and splices, this video whose demagnetization speaks of memory loss, this Web site that makes my computer crash.”³⁹

³⁷ Bordwell p.63

³⁸ Rosales, J. (2017) *El lápiz y la cámara*. Madrid, España, La Huerta Grande.

³⁹ Marks, L. (2002) *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. USA, Minneapolis. University of Minnesota Press. p.13

La reflexión sobre el soporte digital y el analógico es constante, si bien sintetiza las grandes líneas creativas que generan las posibilidades de ambos formatos:

“Many digital video works seem to be in disavowal of the lost analog body and attempt melancholically to recuperate it. Others are exploring the structure of digital video in an attempt to isolate its own typical embodiedness. Digital video is asserting its particular embodiment through a nostalgia for the analog; by reasserting early analog techniques; through a perverse celebration of the medium’s unnaturalness; by exploring the digital medium’s particular way of decaying; and through live mixing. Through their particular styles of embodiment, these works also reflect on the state of human bodies in analog and digital worlds.”⁴⁰

Es a través de esta concepción del cuerpo fílmico (embodiment), de la personificación, que aparece luz en el hasta ahora improductivo dilema entre digital y analógico. La identificación mimética con el medio forma parte, quizás, de nuestra propia existencia. Nuestro cuerpo y el cuerpo fílmico mismo adoptan relaciones simbióticas:

“Our bodily relationship to the medium consists in “identifying” with the attenuation and transformation of the signal, the sense of passing of time and space during transmission, the dropout and decay that correspond to our bodily mortality. As analog video perceives and embodies the world, so we in turn share video’s embodied perception.”⁴¹

Marks describe perfectamente el paradigma mayoritario hasta hace pocos años. El paso del tiempo, las marcas, las huellas y las presencias fantasmagóricas habían generado su propio sistema simbólico intra-cinematográfico. ¿Qué cambia en el caso del digital?

“A digital medium, by contrast, is one that translates reality into a series of 1s and 0s. While the basic matter of analog video is color and sound waves, hardcore structuralists will conclude that digital video’s structuring principle is the vast database of *information*: of frames, pixels, or 1s and 0s (choose your unit). More generally, Lev Manovich argues that the database is the symbolic form of the computer age, which has its own poetics, aesthetics, and ethics”⁴²

Lo que diferencia, desde el principio, el formato digital del analógico no es su naturaleza indicial (al fin y al cabo son electrones) si no la gestión posterior de ésta. Es ahí dónde reside su supuesta inmortalidad:

“But what problem does this change present and how does it challenge indexicality? Clearly a digital camera records through its

⁴⁰ Marks p.147

⁴¹ Marks p.148

⁴² Marks p.148

numerical data the same intensities of light that a non-digital camera records: hence the similarity of their images. The difference between the digital and the film based camera has to do with the way the information is captured – which does have strong implications for the way the images can be stored, transferred and indeed manipulated. But storage in terms of numerical data does not eliminate indexicality.”⁴³

Gunning habla alto y claro, como le corresponde a un historiador. Tal y como apuntaban Straub y Huillet: “Hacer la revolución es volver a colocar en su sitio cosas muy antiguas pero olvidadas”. Pero ¿cuáles son esas poéticas de las bases de datos en la era digital que Manovich apunta en su ensayo?⁴⁴ ¿Puede el cine continuar siendo cine?:

“Thus, for all that the cultural interface of cinema allows, it also causes a certain “blindness” to both the phenomenological and material differences between QuickTime “movies” and cinematic movies. The aesthetic values of the former are measured against those of the latter – and the true computer graphic “novelty” of QuickTime works become historically inverted and transformed into a false cinematic “primitivism.”⁴⁵

Quizás sea significativo el ímpetu con el que algunos teóricos intentaban generar un corpus propio para el cine digital en 1999 (el siglo pasado!). Representarse como cuerpo analógico parece, instintivamente, más próximo a cualquier indicio de realidad, aunque esto conlleve una sacralización del formato. Entonces, ¿cuál sería la representación corporal del formato digital?:

“If digital video can be thought to have a body, it is a strikingly queer body, in the sense that queer theory uncouples the living body from any essence of gender, sexuality, or other way to be grounded in the ontology of sexual difference. Untroubled about its naturalness (is it indexical or simulacral?), digital video refuses the doomed search for origins. Like the choice to render the database of information audiovisually, digital video reflects a voluntaristic choice to have *this* kind of body, for now.”⁴⁶

El terreno háptico se muestra fecundo. El tono poético de Marks invoca un optimismo en absoluto gratuito sino muy consciente del peso histórico del paso analógico al digital. Para el mundo de la representación las posibilidades digitales abren un universo creativo insospechado hasta el momento, pero no podemos olvidar el contexto en el que se desarrolla. ¿Es posible ver películas sin ser consumidor? ¿Quién analiza las películas, el espectador o el analista profesional? ¿Recibe un sueldo por ello? Creo que es dentro de

⁴³ Gunning, T. (2004) *What's the point of an Index? Or, Faking Photographs*, USA, Digital Aesthetics, p.40

⁴⁴ Manovich, L. (1999) *Database as a Symbolic Form*. USA, Millenium Film Journal

⁴⁵ Sobchack, V. (1999) *Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime*. USA, Millenium Film Journal

⁴⁶ Marks p.152

este esquema de *confort material* (ese confort de Huawei) que implica, por su parte, una estabilidad social, y sus implicaciones económicas desorbitadas (que Bordwell categoriza) que podemos entender, parcialmente, la resistencia al cambio. Quizás no estemos tan lejos de los nuevos populismos de derechas. No se trata de catalogar el formato analógico como algo anacrónico e idealizado, si no de ver qué nuevas relaciones se establecen entre formatos. Paradójicamente, también el capitalismo se mueve entre *lo nuevo y lo viejo*, inevitablemente. Es en este complejo contexto en el que surge la nostalgia analógica:

“Paradoxically, the age of so-called virtual media has hastened the desire for indexicality. In popular culture, now that so many spectacular images are known to be computer simulations, television viewers are tuning in to “reality” programming (...) In the high-fidelity medium of digital video, where each generation can be as imperviously perfect as the one before, artists are importing images of electronic dropout and decay, “TV snow” and the random colors of unrecorded tape, in a sort of longing for analog physicality. Interestingly, analog nostalgia seems especially prevalent among works by students who started learning video production when it was fully digital.”⁴⁷

Es sumamente importante que Marks recalque que la nostalgia analógica cuaja más en estudiantes que siempre se han desarrollado en formatos digitales. Mi experiencia y, en parte, el motivo de esta investigación es justamente éste. ¿Por qué la juventud se muestra más conservadora? ¿Es una cuestión de novedad? Y, ante este hecho, ¿cuál es la respuesta del capitalismo? Schrey propone que:

“(...) the analogue’s malfunctions constitute ‘textual ruins’ and are thus more than just indicators of age, as they can also be understood as traces of appreciation or pleasure. When these traces of use are digitally simulated, we abolish the uncanny fact that in organic life – as well as in analogue media – the process of aging irretrievably leads to death or complete dysfunction, respectively. Analogue nostalgia simulates a process of aging that has not happened yet, and never will happen (at least, not in the form that is simulated).”⁴⁸

¿La relación entre nostalgia y juventud es síntoma de algo? ¿Vale la pena comprender porqué alguien se empeña en considerar mejor lo antiguo? El hecho de que, además, sea la gente joven la que evoca las bondades del formato analógico evidencia que ellos mismos no han vivido nunca ese pasado sino como representación idealizada. Al final, al capitalismo le resulta rentable pues todo deviene mercancía, irremediabilmente: “In fact, there are vendors like CineGrain.com who sell footage of raw analogue glitches for personal or professional use in collections ranging from \$300 to \$3000”.⁴⁹ O lo que es lo

⁴⁷ Marks p.153

⁴⁸ Shcrey p.35

⁴⁹ Shcrey p.34

mismo, generar “autenticidad” de manera serial. El dinero parece que lo puede todo. Esta descarada falsificación del paso del tiempo forma parte de una profunda fetichización del hecho cinematográfico que, sutilmente, intenta adquirir el estatus necesario para ser considerado oficialmente. Pero en este sentido, no es exclusivo de la modernidad cinematográfica, ya que tal y como apunta Schrey: “This condition is analogous to the artificial ruins of the seventeenth and eighteenth centuries, as it involves the artificial, or, rather, virtual, ruins of the digital age”⁵⁰. El tiempo, como indicio falsificado, es también adquirible bajo un sistema de equivalencia general:

“El poder del realismo capitalista deriva parcialmente de la forma en la que el capitalismo subsume y consume todas las historias previas. Es este un efecto de su “sistema de equivalencia general”, capaz de asignar valor monetario a todos los objetos culturales, no importa si hablamos de la iconografía religiosa, de la pornografía o de El Capital de Marx. (...) A través de la conversión general de prácticas y rituales en objetos meramente estéticos, las creencias de las culturas previas quedan objetivamente ironizadas, transformadas en *artefactos*. El realismo capitalista, por eso, no es un tipo particular de realismo; es más bien el realismo en sí mismo.”⁵¹

Hay más motivos estéticos por los que la opción *retro* puede ser conveniente: el grano fílmico genera una continuidad narrativa que “igual” todos los planos bajo el signo de un mismo ruido. Genera un leve desenfoque que ayuda a alcanzar el paradigma visual de lo que históricamente está considerado como “look cinematográfico”, ya que esparce una especie de “neblina” que sutura. ¿Acaso la ultradefinición no genera más distancia, más espacio entre planos, boicoteando la tan cara continuidad del MRI⁵²? El abismo creciente de píxeles, tendientes al infinito, parte del paradigma de un progreso económico indefinido: toda realidad puede ser captada a través de píxeles que, a medida que se estructuran en ingenierías más pequeñas, conseguirán transmitir de una manera más “realista” aquello que tienen delante por mera relación cuantitativa. Como más información lumínica se pueda obtener en rodaje, más posibilidades de transformación digital para la postproducción. Ahora ¿tiene límites nuestro mundo?

Es en este contexto en el que se genera una sensación de *abismo representacional*: la aparente verosimilitud que aporta el soporte digital puede devenir fantasmagórica. El grano fílmico nos recuerda la existencia del soporte y nos remite a un fuera de campo que, en cierta manera, nos tranquiliza. Es algo así como el hilo de Ariadna: perdidos en el laberinto de la representación visual (cine, publicidad, videojuegos, etc...), el grano fílmico se alza como indicio que nos permite diferenciar en cualquier momento realidad y ficción y, de esta manera, vislumbrar la salida y escapar del Minotauro (o imagen digital).

⁵⁰ Schrey p.35

⁵¹ Fischer, M. (2016) *Realismo capitalista, ¿no hay alternativa?*, Argentina, Caja Negra

⁵² Modos de Representación Institucional, concepto acuñado por Noël Burch en *Praxis du cinéma* (1968).

Volviendo a *Touch*, creo que para salir de falsas dicotomías es importante recuperar ese *espíritu de la materia* que afecta, indistintamente, a todos los formatos y a todos los cuerpos:

“If every object and event is irreducible in its materiality, then part of learning to touch it is to come to love its particularity, its strangeness, its precious and inimitable place in the world. I don’t believe in the alterity or ultimate unknowability of other things, people, and times. We all live on the same surface, the same skin. If others are unfathomable, it is because it takes an infinite number of folds to really reach them. Part of materialism, then, is celebrating the uniqueness of the other. Things, people, and moments pass, they age and die and can never be duplicated; so materialism’s close corollary is cherishing.”⁵³

Por más que el formato sea analógico o digital, por más que la pantalla sea de 360 grados, el límite de la representación de imágenes sigue siendo ella misma; es decir, la apuesta de Marks por lo háptico nos lleva a terrenos que intentan superar, de alguna manera, lo visual complementándolo con lo táctil. Pero ya Debord nos avisó: “el espectáculo, como tendencia a *visualizar* (...) encuentra normalmente en la vista el sentido humano privilegiado, papel que en otras épocas desempeñó el tacto.”⁵⁴ Pues, ¿cuál es el límite de las representaciones de Realidad Virtual ahora mismo sino el tacto? Parece que Spielberg lo tiene claro en la escena de *Ready Player One* en la que, mientras el protagonista juega, un personaje digital le susurra: “¿Can you feel this?”. En ese mismo momento el juego, sincronizado con la representación visual, recrea la sensación de que alguien le está acariciando el pecho (a través de un traje háptico). Pero volviendo a la poética de la realidad, esa que no necesita de 175 millones de dólares para contar algo⁵⁵, me gustaría acabar con estas palabras de Marks que, me parece, evocan, de modo conclusivo, el espíritu de este trabajo:

“Sometimes it is the inability of writing to capture experience that is the most evocative. Over some years of attempting to achieve these translations, the best moments have been when my writing did not master the object but brushed it, almost touched it.”⁵⁶

En este vaivén de formatos analógicos y digitales los extremos se suelen dar la mano. Realizadores que argumentan en pos de la pureza del 35mm no dudan en fotografiar con un Iphone y artistas experimentales crean nuevos artefactos artísticos con piezas

⁵³ Marks p.13

⁵⁴ Debord, G. (1967) *La sociedad del espectáculo*, Valencia, España, Pre-textos (2008)

⁵⁵ *Ready Player One* costó 175 millones de dólares y recaudó 582 millones. Sergi Sánchez apunta: “el aspecto de videojuego de elevadísimo presupuesto que exhibe 'Ready player one' parece contradecir su espíritu anticorporativo, sin que la barroquísima operación de reciclaje que pone en marcha sirva para nada más que confirmar una tautología de manual: que la auténtica realidad es la real.” En TimeOut (edición digital) 27 de marzo de 2018.

⁵⁶ Marks p.10

analógicas que según ellos, desprenden más autenticidad. Forma parte de una crítica estética consciente analizar las implicaciones formales que derivan de un formato concreto, más allá del contenido narrativo. Cuando una parte de la juventud es más retrograda que sus predecesores, quizás algo se esté cocinando.

Si hay una verdadera diferencia entre el formato analógico y el digital, ésta reside en la impermeabilidad. Es importante destacar que lo que se manipula en el formato analógico es el soporte fílmico mismo, es decir, la materialidad de la propia película. Sin embargo, toda la manipulación derivada de la imagen digital reside en el proceso de postproducción, algo que implica que el sensor en sí no es manipulado, si no la imagen resultante de él, una vez archivada. Lo que se manipula es la imagen virtual. Así, un sensor digital es absolutamente impermeable al sabotaje. Los conocimientos técnicos necesarios para crearlo, manipularlo o alterarlo cada vez están más alejados de una masa de *usuarios* que, finalmente, acaba sucumbiendo a la estética que de dicho sensor se deriva (conscientemente o no). Este cambio es tan leve y tan importante que parece pasar desapercibido. No es lo mismo manipular una superficie original (analógico) que una versión concreta ya “quemada” (como se solía decir en el lenguaje técnico fotográfico, asimilando la idea del proceso que ejerce la luz sobre el celuloide) de una cámara digital. Lo que manipulamos en el digital es una imagen virtual, una posibilidad dentro de infinitas posibilidades. La máquina parece, pues, alejarse del operador y hablar solo el lenguaje del ingeniero. Es lo que Fisher cataloga como *precorporación*, es decir, “el modelado preventivo de los deseos, las aspiraciones y las esperanzas por parte de la cultura capitalista”⁵⁷. El acceso es, por lo tanto (y contrariamente a la opinión popular) mucho más restringido. ¿Cuáles son las posibilidades ante un espacio cada vez más acotado? Pedro Costa las reivindica en la elección de la cámara de su última película, *Cavalo Dinheiro*⁵⁸:



Fotograma de *Cavalo Dinheiro*

“Es una cámara que puedes comprar en El Corte Inglés. (...) Pero lo que hay que decir sobre esto es que es una lucha, un combate sin fin, a muerte, con la Panasonic, intentando hacer lo que no quieren que se haga con estas pequeñas cámaras. Si tú empiezas a hacer unas pequeñas cosas con luz, sombra, etc., dicen “No, no puede ser esa cámara, no se puede”. (...) Hablé con Edward Lachman (director de fotografía) (...) y me preguntó “¿Esa es la cámara?”. Le respondí

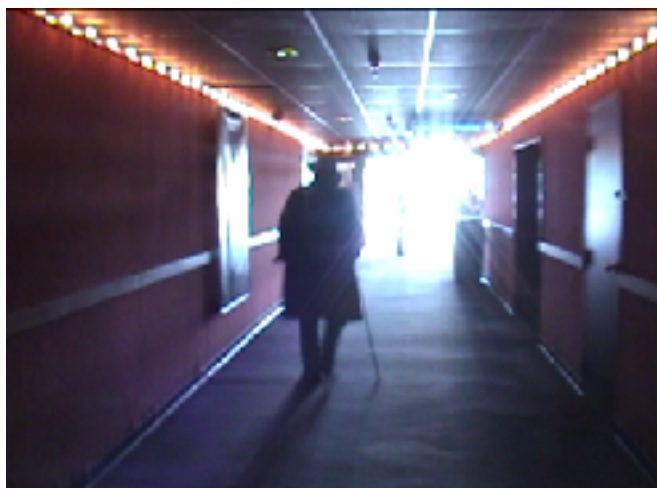
⁵⁷ Fisher p.31

⁵⁸ Damaso, R. (productor), Costa, P., (director) (2018) *Cavalo Dinheiro*. Portugal: Sociedade Óptica Técnica

“sí”. Me dijo “no puede ser”. Le dije “sí”. “No puede ser”. “Sí”. Este es el diálogo.”⁵⁹

Edward Lachman es el director de fotografía de, entre otras, *Las vírgenes suicidas* (Sofia Coppola, 1999), *I'm not There* (Todd Haynes, 2007) o *La vida en tiempos de guerra* (Todd Solondz, 2009). Dos opciones vitales (que a priori serían meramente *estilísticas*) devienen politizadas si se analizan desde *el otro reverso* del cine, ese que ahora hemos relacionado con el soporte. De hecho, el parecido entre cine y dinero nutre nuestra contemporaneidad: la “desaparición” del Cine (“a Pixar movie is just a very large number, sitting idle on a disc” dijo George Dyson⁶⁰) va de la mano de la reciente financiarización del capital (o como el dinero está deviniendo invisible). La revolución estética del formato puede ser una oportunidad mientras nos siga *perteneciendo*.

Como barajar la proyección analógica con los formatos digitales (ver películas rodadas en 35mm a través de Youtube), cuál es el papel del original y la copia en todo este “traslado” del soporte o la profundidad social de una posible fatiga digital contemporánea son temas que atraviesan el contenido desarrollado pero que no hemos podido profundizar en este trabajo. A por ellos! El espíritu sigue siendo el mismo. “la diferencia entre técnica y magia no es sino una variable histórica”⁶¹. Quizás sirva como corolario un último fotograma de una pequeña pieza de Phil Solomon del año 2002. Como breve explicación de la pieza se lee: “A brief home video of going to the movies with Stan in the spring of 2002, a cherished ritual that I dearly miss.” Modos de ver.



Fotograma de *Stan Brakhage exits the cinema and enters the Light of Day*

⁵⁹ <http://archivo.miradasdecine.es/actualidad/2015/01/pedro-costa-habla-de-cavalo-dinheiro.html>

⁶⁰ Bordwell p.197

⁶¹ Benjamin p.17