ICONO 14

REVISTA ICONO 14, 2012, Año 10 Vol. 1, pp. 135-148. ISSN 1697-8293. Madrid (España)

Antonio Cantos: *Cine virtual y "presencialidad" teatral*

Recibido: 30/03/2011 – Aceptado: 05/01/2012

A10/V1 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

CINE VIRTUAL Y "PRESENCIALIDAD" TEATRAL

El cine *electrónico* de Coppola y sus imbricaciones en la consolidación del género (Peter Jackson).

Antonio Cantos Ceballos

Profesor titular en Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Málaga. Avda. Cervantes, 2, 29071 Málaga (España) – Email: cantos@uma.es

Palabras clave

Presencialidad teatral, Coppola, cine electrónico, infogramas, pluridimensionalidad de la imagen, Peter Jackson

Key Words

Theatrical experience, Coppola, electronic film, computer graphics, digital image, Peter Jackson

Abstract

The virtual cinema tries to find the old aspirations to get the essential theatrical condition: to live an experience that the actors fight with differents situations in this time. In the 1950s were differents experiments cinema like the first 3D Films or the smell-vision trying to get a new and more real experience for the member of the audience. Then, was the visionarius Francis Ford Coppola shooting with video assyst system preparing the take off the graphics image and the definitive broke up with the image-eye-object secuency. It was the definitive jump to the pluridimensional image.

The graphics image creations were the revival of the films by genre, specially, Science Fiction and Fantasy Films. The 1999 suppose a very important year for the cinematografical industry with two em-blematics films: "Matrix" and "Star Wars: Episode I. The Phantom Menace".

Resumen

El fenómeno del cine virtual busca colmar una vieja aspiración por aprehender la condición esencial del teatro: la vivencia de un acontecimiento único e irrepetible por parte del espectador que contempla a unos actores enfrentados a situaciones en ese preciso instante. Ya en los años cincuenta se abordan experimentos con el cine en relieve (primer sistema 3D) o, también, se emprenden búsquedas con el sentido del olfato (el smell-vision). La llegada de la revolución informática y su motion control system implica una nueva conquista en las sensaciones visuales del espectador y preludia la irrupción de un auténtico

visionario en este sentido: Francis Ford Coppola. Su "cine electrónico" es un vehículo experimental para rodar con telecámaras y soporte magnético y, además, prepara el terreno para la aparición de los infogramas y la ruptura definitiva de la secuencia imagen-ojo-objeto, verdadero salto cualitativo hacia la pluridimensionalidad de la imagen.

La creación con infogramas de realidades imaginarias y la revitalización del cine de género (Ciencia Ficción y Fantasy Films) tiene un momento clave en el año 1999 con dos productos emblemáticos: Matrix y La amenaza fantasma. La definitiva conquista de la emoción "teatral" del espectador "envuelto" por seres inexistentes (monstruos, robots o animales mitológicos, que habitan en lugares alejados en el tiempo o en el espacio) es una realidad con Peter Jackson y la primera película de su trilogía tolkeniana: La Comunidad del Anillo.

The definitive conquest of the theatrical emotion for the members of the audience, involved by a fantasy Word, full of virtual people(monsters, robots or differents mithologycal animals who live in very long place in the time or in the space) is with the first film about the Tolkien's trilogy : "The Lord of the Rings. The Fellowship of The Ring" by Peter Jackson.

Introducción

El presente trabajo se centra en el estudio del *"cine electrónico" de* Francis Ford Coppola bajo la perspectiva del vehículo experimental que busca aprehender la condición esencial del teatro: el acontecimiento único e irrepetible vivenciado por el espectador. Asimismo, se investigan y se relacionan dos productos emblemáticos de los *Fantasy Films* de finales de la década de los noventa (*Matrix y La amenaza fantasma*), verdadero salto cualitativo en la ruptura de la secuencia imagen-ojo-objeto, y, además, se relacionan con las posibilidades de *presencialidad teatral* que ofrece *La Comunidad del Anillo* de Peter Jackson.

Objetivos

- Conocer el concepto innovador del cine electrónico de Coppola como síntesis de la electrónica y la informática.
- Descubrir el fenómeno del cine virtual como búsqueda de la presencialidad teatral y la pluridimensionalidad de su imagen.
- Comprender la importancia de los infogramas y sus imbricaciones directas con la metodología de la puesta en escena teatral (previsualización, ensayos y escenificaciones), a través del análisis de dos productos emblemáticos (*Matrix* y *La amenaza fantasma*) y la consolidación de estas innovaciones tecnológicas y metodológicas con Peter Jackson *La comunidad del anillo*.

Metodología

Aplicamos el modelo situacional (Skilbeck) y la perspectiva reconceptualista (Schwab, Westbury, Huebner, Pinar y Reid) buscando una teorización adecuada en la que analizamos el "cine electrónico" de Coppola, en primer lugar, como una nueva manera de enfocar el proceso creativo del film que afecta y revoluciona, para siempre, a todos los oficios del cine. A través de dicho enfoque metodológico, observamos y estudiamos como la propuesta de Coppola anuncia claramente la llegada del ordenador en dicho proceso fílmico, dado que, como se expone, será pionero en entrever la tecnología digital, el AVID e Internet. Este sistema espacial y lineal de gestar el film, lo comparamos con productos digitales ya consolidados, como "La amenaza fantasma" o "The Matrix", para establecer el principio de la "previsualización teatral" como nueva metodología en la forma consolidada del nuevo cine virtual, que se afianza con la primera película de Jackson de su trilogía "tolkeniana" en la que perfectamente detectamos la huella de la "estética electrónica teatral", ya trazada por Coppola.

1. Cine virtual y "presencialidad" teatral: el cine electrónico de Coppola y sus imbricaciones en la consolidación del género (Peter Jackson)

"Dentro de algunos años, esta tecnología saldrá de la fase experimental produciendo una transformación irreversible que convulsionará todo el cine, desde la producción hasta el consumo. El cine se dividirá en dos categorías: el film televisivo destinado, tras una breve aparición en las salas cinematográficas al consumo televisivo vía cable a través de los videocasetes; o el film acontecimiento, tipo Napoleón, imposible de reproducir en televisión, porque será un film que para ser visto necesitará de millares de espectadores, de una gran orquesta y de un escenario adecuado. Cuando el cine electrónico salga de su fase experimental, estaremos ante un fenómeno análogo al paso en 1927 del mudo al sonoro. El paso al film vídeo pondrá todo en cuestión: el concepto de distribución, la figura mítica del proyeccionista, los laboratorios de revelado, etc. La cibernética entrará en el cine. (…) El cine, en el umbral del nuevo siglo, no tiene otra elección. Renovarse o morir. Yo, por amor al cine, prefiero renovarlo. El futuro del cine se halla en la electrónica, la imagen química es arqueología." FRANCIS FORD COPPOLA

El extraordinario visionario del cine Francis Ford Coppola anuncia y vislumbra, de

manera bastante premonitoria, lo que, a la postre, será el camino hacia el éxito del cine basado en la tecnología informática y los grandes presupuestos que conduce a la consolidación de obras de dinámico y absorbente entretenimiento, cuya espectacularidad arrastra a la taquilla a millones de espectadores que quieren "vivir" de una forma más presencial la película, desean sentirse sumergidos como parte activa del relato gracias las posibilidades de implicación que brinda hoy el cine virtual.

Y es que hemos de decir que, desde sus comienzos, el cine se esforzó por imitar la condición esencial del teatro: el valor de lo efímero, del momento, la vivencia de un acontecimiento único e irrepetible por parte del espectador que contempla a unos actores enfrentados a situaciones en ese preciso instante. La búsqueda de esta presencia real del actor y, consecuentemente, del contacto sensorial (no sólo la vista y el oído)para conseguir que la película irradiase al espectador la noción de tiempo real (aquí y ahora) llevó, ya en los años cincuenta, a experimentos como el cine en relieve, gracias al primer sistema 3D, donde, ayudados por unas gafas especiales, los espectadores "recibían" en plano subjetivo todo tipo de cosas lanzadas desde la pantalla, como el célebre escupitajo que el *cowboy* de *La carga de los jinetes indios* (1953), de Gordon Douglas, lanzaba a una serpiente. A ésta, sucederían otros títulos con cierto éxito como *Fort Ti* (1953), de William Castle, *La mujer y el monstruo* (1954) de Jack Arnold, y sobre todo, *Los crímenes del museo de cera* (1953) de André Toth.

Esta búsqueda sensorial se amplió al sentido del olfato. El film *Scent of Mystery* (1958) inauguró el *smell-vision* o cine oloroso, que fracasó inmediatamente porque los diferentes olores se mezclaban en la sala. Al comienzo de la década de los 80, John Waters retomó la idea con *Poliéster* (1981) con el Odorama-Visión, consistente en una tira que se entregaba junto a la entrada y que debía de olerse en determinadas escenas.

Con la llegada de la revolución informática se retoma la idea de buscar una mayor implicación del espectador en el acontecimiento cinematográfico mediante la aplicación de los efectos especiales, pues el ordenador sirve, de momento, para controlar los movimientos de la cámara que previamente se coloca sobre soportes robotizados (*motion control system*). Ello permite básicamente dos funciones: diseñar movimientos complejos que pueden desarrollarse posteriormente a gran velocidad y, de ese modo, contribuir a la verosimilitud de decorados y maquetas; y repetir los movimientos de la cámara con exactitud matemática tantas veces como sea necesario. En cualquiera de los dos casos, la informática no interviene en la elaboración de la imagen propiamente dicha, que se obtiene por rodaje convencional y con trucajes ya clásicos, aunque extraordinariamente perfeccionados.

Esta utilización del ordenador se emplea por primera vez en *La guerra de las galaxias*

(*Stars Wars*, George Lucas, 1976) para rodar en el estudio secuencias muy complejas con maquetas de naves sometidas a vuelos con todo tipo de evoluciones, interactuando unas con otras, con disparos y explosiones, etc. La repetición exacta del movimiento de la cámara se utilizaba combinado con el *travelling mate* o máscara móvil, equivalente en el cine del *chroma key* televisivo y que permitía fusionar una imagen rodada sobre fondo azul o verde con otra, logrando un ensamblaje perfecto de imágenes particularmente difíciles, como los planos en que el mismo actor representa a dos personajes. Con *Encuentros en la tercera fase* (1977) Steven Spielberg llegó a la apoteosis de lo que Leo Manckiewicz denominó "la gramática del truco". Ayudado por el especialista Douglas Trumbull, Spielberg filmó naves especiales en miniatura en espacios llenos de humo y permitiendo el efecto *flare*, causado por la luz que se refleja en la lente de la cámara. Las imágenes se sobrepusieron sobre tomas de una miniatura de Devil´s Mountains y una pista de aterrizaje de tamaño normal.

Recogiendo este legado, Francis Ford Coppola, un hombre de indudable formación teatral, busca un nuevo acercamiento a esta posibilidad de sensación de contacto sensorial del espectador con el acontecimiento que se narra en la pantalla. El cine, para Coppola, debía acercarse al concepto de la música, debía ser más intuitivo, impregnarse de una filosofía *bergsoniana*. Coppola se lanza a la concreción de esta idea mediante un sistema de visión espacial antes que un sistema lineal: el *"cine electrónico"*. Ya no se trata de escribir un guión, después extraer de él unos fragmentos y a continuación pasar por una fase de preproducción para reunirlos. La preproducción, la producción y la posproducción deben, a juicio de Coppola, hacerse simultáneamente. Trabajar con la intuición implica ver la película como un bloque, a medida que se trabaja, la intuición creativa se desarrolla, se desvanece, como una escultura que surge de la materia. De la idea se pasa al armazón y, finalmente, al film terminado.

Además del filósofo Bergson, Coppola, indudablemente, "bebió" y se aprehendió de todo el caudal creativo que supuso la irrupción de Stanley Kubrick y su concepción de la pantalla cinematográfica como un medio mágico, algo extraordinariamente poderoso que podía mantener el interés transportando emociones y formas que ningún otro procedimiento artístico podía esperar conseguir. Presidido por esta idea, Kubrick abrió caminos insospechados a la libertad creativa con su particular puesta en imágenes, visualmente arrolladora, fruto de sus experimentaciones con las innovaciones técnicas que se iban produciendo.

En *2001: una odisea del espacio* (1968) plasmó toda esta filosofía propia con una puesta en escena revolucionaria en la que la música (combinación de Strauss-*Así hablaba Zaratustra*- y cuatro piezas de Gïorgy Ligeti) se mezclaba con las imágenes de naves en el espacio, creando un poderoso efecto

dramático independiente y un gran espectáculo visual de 138 minutos de duración en el que solamente se registraban cuarenta de diálogos. Los efectos especiales y las maquetas, supervisados y diseñados por Douglas Trumbull, resultan decisivos para infundirle un realismo que contrastaba con la poesía de las imágenes. Su rigor y respeto al tratar un tema tan controvertido como los orígenes y la evolución hacia el futuro del ser humano, ennoblecieron el género de la ciencia ficción que en el cine se limitaba a cintas comerciales superficiales de bajo presupuesto o a series televisivas sobre superhéroes o criaturas terroríficas. La novedad del film en la fecha de su concepción y estreno era absoluta: el hombre aun no había puesto el pie en la luna y ni siquiera sabíamos cómo podía verse la tierra desde el espacio.

Coppola, siempre a caballo entre la filosofía ilusionista *bergsoniana* y la brillante puesta en escena de su coetáneo Kubrick, estaba obsesionado por conseguir crear algo *mágico* en su película, se declaraba fiel heredero del pionero Mèlies y, además, perseguía trasplantar la atmósfera mágica de la iluminación teatral jugando con la tecnología punta para narrar una historia mínima por medio de canciones, utilizando y experimentando con efectos especiales, hasta entonces nunca vistos, y empleando la señal electrónica como soporte en lugar del celuloide en su fase de rodaje. Y, además, optó por rodarla en estudio porque, tras la experiencia de *Apocalypse now* (1979), no quería que las inclemencias atmosféricas pudiesen arruinar este cuento de hadas musical (*un film de Disney en un mundo de adultos*), al que, además, impregna con el *look* de los musicales de la Metro de los años cuarenta.

Así, como auténtico demiurgo cinematográfico, Francis Ford Coppola busca en *Corazonada* (1982) un vehículo experimental para rodar con telecámaras y soporte magnético y, después, transferirlo a película. *Corazonada* empieza con los imaginativos títulos de crédito, que son un auténtico homenaje al cine clásico de los treinta, refrendados por la utilización del formato cuadrado clásico 1,37:1, cuando todo se hacía en panorámica. Coppola va mezclando cine tradicional, teatro y televisión integrándolos con gran perfección en lo que podrá considerarse una síntesis de las tres artes en la que la puesta en imágenes de cada escena está trabajada al máximo, consiguiendo una originalidad fruto de la confluencia del rodaje en estudio, el vídeo y la sobresaliente actuación de los actores.

Desde una perspectiva que hoy se revela como absolutamente artesanal, aunque entonces no lo era, el guión de *Corazonada* fue codificado en el procesador de textos de un ordenador Xerox Star. Paralelamente, se realizó un *storyboard* de quinientos dibujos que a medida que se iban materializando los decorados, eran sustituidos por fotografías obtenidas con una cámara *Polaroid*. Finalmente, actores y músicos registraron una suerte de banda sonora que,

superpuesta a los otros dos elementos (el texto del guión y la representación gráfica de la escenografía), daba como resultado la "previsualización" que el realizador se había marcado como objetivo.

Artísticamente, *Corazonada* es uno de los filmes imprescindibles para entender los avances del cine, especialmente en esta última etapa de imparable irrupción de la imagen electrónica y la tecnología digital. Coppola no fue el único que había comprendido lo que podían significar. Antonioni, por ejemplo, experimentó también con *El misterio de Oberwald* (1981) e *Identificación de una mujer* (1982); pero Coppola, haciendo honor a su condición de soñador, creía firmemente que *Corazonada* era también el comienzo de una nueva forma de hacer y comercializar el cine que culminaría con la distribución a escala planetaria vía satélite.

El realizador de fotografía italiano Vittorio Storaro rodó con una cámara Mitchell modificada por Technovisión que llevaba incorporado un *video-assist-system*, un dispositivo electrónico que proporciona una imagen vídeo en blanco y negro. De este modo, antes de su definitivo registro en celuloide, la imagen podía ser controlada mediante su reproducción electrónica, dotada de mayor inmediatez y menor coste. Por otra parte, el realizador supervisaba todo el proyecto de rodaje desde su privilegiado puesto de mando en el llamado *Silver Fish*, un furgón de nueve metros de largo que contenía sofisticados aparatos para el control de sonido, imagen y edición. Y si alguna vez tenía que desplazarse, recurría a un editor portátil en el que trabajaba provisionalmente con copias del film en cinta magnética, para, después, dictar precisas instrucciones sobre el montaje definitivo de la película.

No casualmente, *Corazonada* comienza con un telón que se abre para dar paso a una esfera planetaria rodeada de nubes, huellas en la arena del desierto y, finalmente, la ciudad de Las Vegas: la capital del juego, un paradigma del artificio identificado por los neones de sus hoteles y casinos. Este espejismo de naturaleza espectacular actúa como un potente subtexto con respecto a la relación del film con la naturaleza ilusoria del amor romántico (Frannie y Hank) y del mismo cine de Hollywood (hay continuos guiños y homenajes al cine clásico de los años cuarenta). De este modo, Coppola traza una estética de lo irreal que acentúa, además, con el poder de fascinación que ejercen sus experimentaciones con el color de la imagen electrónica utilizando las posibilidades del vídeo (cuya tonalidad cromática se obtiene por la intensidad del calor y no por la luz), como elemento formal para iluminar las secuencias y buscar soluciones narrativas inusuales: establece analogías psicoestéticas, que asocian el rojo al personaje de Frannie y el azul con el verde al de Hank mientras los *raccords* tradicionales son sustituidos por fundidos o superposiciones que contribuyen a borrar

las nociones clásicas del tiempo y el espacio.

Tras el "cine electrónico" de Coppola, la informática aplicada al arte cinematográfico da un paso más: ya no sólo se crean efectos especiales, sino que, además, se aplica a la creación genuina de imágenes por ordenador o *infogramas*. Las imágenes analógicas se digitalizan para ser tratadas en el proceso de postproducción. Ello permite que la película rodada de modo convencional se vierta en el disco duro de un ordenador donde, con las herramientas de edición apropiadas (paletas gráficas, videodiscos, generadores de efectos, etc.), recibe todo el tratamiento de postproducción que tradicionalmente se realizaba en la moviola y el laboratorio: mezclas, encadenados, fundidos, efectos ópticos, retoques de color o de luz, *travelling mates*, inclusión de créditos, etc.

En la infografía, la novedad radica en la ruptura de la secuencia *imagen-ojo-objeto* que tradicionalmente está en la base de modos de representación como el dibujo, la pintura, el bajorrelieve, el grabado o la fotografía. Esto implica un salto cualitativo que se aprecia, fundamentalmente, en tres características: la pluridimensionalidad de la imagen mostrada (tridimensionalidad); el ojo-cámara posee una movilidad total y, por último, la capacidad de combinación de movimientos que se da en los objetos respecto al fondo.

La creación con *infogramas* de realidades imaginarias implica también la revitalización del cine de *género*, particularmente, la ciencia ficción y los *Fantasy Films*, siempre en hibridación con otros: humor, la aventura, el terror, etc. A lo largo de casi tres lustros, asistimos a la consolidación de este avance informático en escenas de películas emblemáticas que, en cierto modo, tienen la virtud de mostrar seres inexistentes, todo tipo de monstruos, robots o animales mitológicos, que habitan en lugares alejados en el tiempo o en el espacio.

Podemos situar el inicio de la era *de los infogramas* en el año 1982 donde ya aparecen dos producciones que contienen secuencias creadas por ordenador *Startreck II* (Nicholas Meyer) y *Tron* (Steven Lisberg). A partir de este momento, una pléyade de directores recrean en sus películas secuencias infográficas con objetos y seres virtuales mezclados con otros reales: Nick Castle y las secuencias del espacio exterior de *Starfighter* (1984); Barry Levinson crea con infogramas las alucinaciones sufridas por los protagonistas de *El secreto de la pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, 1985), donde aparecen secuencias de objetos como una vidriera o un perchero que cobran vida y son animados con una prodigiosa sensación de realidad; Ron Howard da vida a la hechicera Raziel que se transforma en distintos animales en *Willow* (1988); James Cameron en *Abyss* (1989) da vida a un extraño ser formado de agua que tiene la virtud de imitar el rostro de quien le mira; Paul Verhoeven en *Desafío total* (Total Recall, 1990), incluye varias secuencias de

metamorfosis y de animación con aparatos futuristas.

La década de los años noventa supone un paso más en el dominio de esta tecnología: James Cameron consigue con *Terminador 2: El juicio final* (Terminator 2: Judgment Day, 1991), la gestación del robot T-1000, mientras que, un año después Brett Leonard, por primera vez, plasma imágenes de videojuegos e intenta visualizar la experiencia de realidad virtual en *El cortador de césped* (The Lawnmower Man, 1992); Steven Spielberg con *Parque Jurásico* (Jurassic Park, 1993) recrea los dinosaurios y los integra en espacios naturales con asombrosa verosimilitud; Brad Silberling (*Casper*, 1995) y Roger Donaldson (*Species*, 1995) hacen que sus respectivos protagonistas sean seres creados con el ordenador y, así, llegamos a la primera película creada totalmente en un ordenador: *Toy story* (John Lasseter, 1995).

Recogiendo la herencia estética de todos estos filmes comentados, el fenómeno del cine virtual se consolida en el año 1999 con dos productos ambiciosos y espectaculares: *Matrix* y *La amenaza fantasma.*

Con *Matrix,* los hermanos Larry y Andy Wachowski dieron una lección magistral de creatividad aplicada al uso de las nuevas tecnologías generadas por ordenador. Ayudados por la pericia del especialista en efectos digitales John Gaeta, gestaron un efecto que denominado *"fotografía de alta velocidad"*, que captaba emocionalmente al espectador. Se trataba de la posibilidad de manipular la velocidad de los planos rodando con una cámara tomavistas extraordinariamente rápida que, luego, proyectaba con efecto de cámara lenta unos movimientos muy dinámicos, logrando 12.000 fotogramas por segundo.

Otro colaborador del film fue el maestro en artes marciales Yuen Wo Ping, descubridor de Jackie Chan. Este especialista de Hong Kong dirigió las secuencias de *kung-fu* cuyos movimientos con cuerdas hizo que los protagonistas no sólo anduviesen por techos y paredes, sino que desafiasen a la misma ley de la gravedad.

El éxito de *The Matrix* se debió a sus impresionantes efectos digitales, además de sus continuas referencias al arte del cómic Manga y a la literatura *ciberpunk*. Con una pretendida mezcla de géneros (donde también está presentes la aventura tipo *Indiana Jones* y el *cine negro*), este *thriller* de ciencia-ficción viene a ser una lectura bastante *new age* de dos finales de milenio. Ambientada virtualmente en 1999 (aunque la acción se sitúa en 2999), ofrece una reinterpretación mesiánica de la evolución de la humanidad, donde las concepciones filosóficas tradicionales, la Biblia y las religiones orientales, parecen tener gran protagonismo. De ahí que, para redimir el mundo-cautivo de la informática, las armas sofisticadas y el teléfono móvil (que continuamente suena a lo largo del relato) aparezca un Elegido (Keanu Reeves), experto y pirata de programas de computadora, que abrirá un futuro esperanzador y vencerá a las máqui-

nas (*policías-replicantes*, con aire de agentes de la Gestapo). Pero, para ello, se precisa también del amor, protagonizado por la violenta Carrie-Anne Moss, quien junto a su "*partenaire*" Reeves pone el toque romántico al sorprendente filme.

La película intenta explorar algunos de los temas básicos de las denominadas ficciones *cyberpunk*, particularmente, el de la invasión del cuerpo y de la mente por elementos cibernéticos. En este caso, el cerebro humano se transforma en un potente ordenador capaz de configurar unas coordenadas del espacio y del tiempo, de carácter virtual, que alteran toda la percepción del mundo como una totalidad de carácter uniforme. *The Matrix*, explica la historia de un nuevo Mesías, generado desde otra realidad virtual, que ha de liberar la humanidad de la esclavitud tecnológica. Detrás de una trama compleja y de una efectista puesta en escena, *The Matrix* no hace más que constatar como el sujeto del final del milenio se ha convertido en un ser atrapado dentro de una nueva distribución del espacio y el tiempo. Los profetas virtuales que luchan en *The Matrix* no son más que la proyección de los navegantes de Internet que han descubierto como aparecía una nueva realidad: un gran magma de datos perdidos en algún lugar de un indefinido ciberespacio.

El episodio primero de *Star Wars, La amenaza fantasma* (1999), supera a *The Matrix* en presupuesto (20.000 millones de pesetas) y en efectos visuales y digitales: 2000 planos creados por ordenador (*Titanic* sólo tenía 500). Rodada en Túnez–con escenarios naturales muy exóticos- y en estudios de Gran Bretaña e Italia, el equipo *Lucasfilms* demostró una enorme categoría técnico-artística, desde John Williams, con su popular melodía, hasta los insólitos efectos visuales de la industria *Light&Magic*.

La magnífica imaginación visual de la que, una vez más, hizo gala el equipo de George Lucas inunda la retina de los espectadores con una serie inagotable de artefactos y naves espaciales (particularmente la de la Reina Amidala, con su elegancia y pureza de líneas), un sugerente vestuario y, sobre todo, unos maravillosos y sorprendentes paisajes, fruto de el extraordinario dominio de la técnica infográfica: las caprichosas formaciones rocosas del árido *Tatooine* (entre las que se deslizan las rugientes vainas de carreras), la bellísima capital del planeta *Naboo* (paraíso de ríos y canales que parece haberse inspirado en los delirios de Coleridge en *Kublai Khan*); la ciudad subacuática de *Otoh Gunga* (con sus etéreas y delicadas estructuras translúcidas); el urbanismo hiperbólico del planeta *Coruscant* (hipnótica combinación del Trántor imaginado por Isaac Asimov y la *Metrópolis* de Fritz Lang).

A nivel argumental, *La amenaza fantasma* mezcla los elementos bíblico-evangélicos con los esquemas clásicos de los grandes héroes de Homero; también se invoca a James Joyce (Finnemans Wade), a la leyenda del rey Arturo o a las aventuras de

Flash Gordon. Asimismo, el gobierno del Senado y el Consejo Jedi están próximos a *La República* de Platón. Aparte de la evocación el Imperio Romano y de las batallas medievales, en *La amenaza fantasma* apreciamos homenajes explícitos a filmes míticos que dotan de entidad cinéfila a la narración: *Metrópolis*, en la construcción de la ciudad (ese Manhattan del futuro, con problemas de circulación aérea); *Ben-Hur*, en la inolvidable carrera de cuadrigas hora transformadas en impresionantes naves (con el célebre enfrentamiento mortal de los protagonistas); *20.000 leguas de viaje submarino*, en esa fantástica aventura subacuática…

Tras hacer varias películas cómicas de terror de bajo presupuesto, el éxito de *Criaturas celestiales* (1994) permitió a Peter Jackson acometer el rodaje de la trilogía *El Señor de los Anillos* (2001-2003). Con un presupuesto de 280 millones de dólares, esta adaptación literaria combina mundos mágicos con un realismo preciso en un entorno impresionante, y con el apoyo de algunos de los efectos especiales más avanzados del momento.

Ambientado en un lugar denominado Tierra Media y cronológicamente situado en un incierto y muy remoto pasado de la Humanidad, el relato literario de Tolkien es una obra compleja y original, donde se construye un mundo de magia y sabiduría habitado por hombres, elfos, magos, orcos, *trolls* y otras criaturas difíciles de imaginar. Para este mundo, Tolkien inventó toda una historia mítica, con sus propios relatos y sus propias leyendas, en el que, incluso, las diferentes razas que pueblan el lugar poseen su propio lenguaje también creado por el autor. La historia de fondo es la eterna lucha entre los principios del Bien y el Mal, y en esa lucha estos seres hacen valer sus virtudes nobles y heroicas, a la par que muestran un mundo de valores poco frecuentados en nuestros días: la amistad, la lealtad, el valor, la paciencia y la perseverancia. El Mal está encarnado por un ente intangible encerrado en un anillo, una pequeña y bellísima joya forjada, y luego perdida, por el maléfico mago *Sauron*, el Señor Oscuro. Es un Mal que transforma de distintas maneras a los que se topan con él: un mal que se interna en el terreno de lo psicológico y, por esto, aún más temible.

Ciñéndonos a la primera entrega de *El señor de los anillos. La comunidad del anillo*, ésta alcanza sus mejores momentos en aquellas secuencias en que predomina el tono lúgubre, cuando su riquísimo imaginario visual alcanza su mayor originalidad y perfección en las secuencias que giran en torno a la representación de lo maligno: los intrincados y audaces planos de la ciclópea fundición donde se fabrican las armas de los orcos, las imágenes insondables de las naves "góticas" de las minas de Moira, el nacimiento del jefe de los orcos de Saruman, verdadero engendro parido de entre las entrañas de la tierra, la galopada de los jinetes negros en persecución de la elfa

Arwen, transcrita mediante una brillante sucesión de planos terrestres y aéreos, la brevísima y estremecedora secuencia de la tortura de Gollum… Steven Regelous, uno de los trabajadores de Weta, diseñó el software *Massive* para facilitar la materialización por pantalla de las grandes huestes militares que aparecen en el prólogo de *La Comunidad del Anillo*; capaz de crear miles de individuos por ordenador, el software les otorga además una inteligencia artificial que permite añadirles conductas individuales y dotarles de movimiento.

Un acierto indudable de *La comunidad del anillo* es la elección de Nueva Zelanda como escenario del rodaje. Los paisajes neozelandeses —praderas, páramos, campos cultivados, bosques, tierras montañosas, cumbres nevadas, ríos, fiordos— reúnen una rara combinación de cualidades: por una parte, resultan vírgenes para las retinas de la mayoría de los espectadores, lo cual los capacita singularmente como escenarios de una historia fantástica; por otra, ofrecen la apariencia reconocible de un paisaje posible, "terrestre", lo que es, sin duda, una solución muy satisfactoria al problema de recrear el universo *tolkieniano*, con su profusa diversidad de escenarios ficticios que al mismo tiempo resultan turbadoramente cercanos al imaginario colectivo. La empresa creada por Peter Jackson, *Weta digital*, con base en Wellington (Nueva Zelanda) fue la encargada de añadir los efectos visuales. La mayor parte de todas las tomas ambientales de la película tiene algún tipo de manipulación digital destacando, particularmente y en el tramo final de la película, la secuencia en que los miembros de la Compañía del Anillo trasponen los Argonath, los Pilares de los Reyes, cuya fuerza descriptiva evoca los *westerns* de John Ford y Anthony Mann, o la maravillosa *Dersu Uzala* de Kurosawa.

Además, los avanzados efectos digitales se aplican con indudable acierto al *troll* de las cavernas que aparece en Moria, primera criatura esculpida por el diseñador Richard Taylor y la primera en ser escaneada para su creación digital. Tras construir su esqueleto y sus músculos por ordenador, los diseñadores de *Weta Digital* incorporaron la piel escaneada y realizaron una animación de prueba con varios movimientos del *troll* y una pelota con el fin de mostrar los resultados a *New Line*. Para planificar la escena donde el *troll* ataca a la Compañía del Anillo en la tumba de Balin, los diseñadores construyeron digitalmente una copia exacta del plató donde se iba a rodar y le incorporaron a los nueve personajes y al *troll*, todos ellos con movimientos capturados. Usando esta misma técnica, los diseñadores incorporaron unos electrodos a un tronco para que simulara una cámara y Peter Jackson, usando unas gafas de realidad virtual para ver el plató digital que había sido realizado por ordenador, filmó la escena que le serviría de guía para el rodaje como si el *troll* estuviera en un plató real.

Conclusiones

1. *El "cine electrónico" de Francis Ford Coppola (telecámaras y soporte magnético) es un vehículo experimental que busca* aprehender la condición esencial del teatro: la vivencia de un acontecimiento único e irrepetible por parte del espectador que contempla a unos actores enfrentados a situaciones en ese preciso instante.
2. Gracias al ingenio y la capacidad creativa de Coppola, el método de trabajo cinematográfico se centra en el concepto de "la previsualización" que se desarrollará en tres tiempos: el cineasta graba el storyboard en vídeo consiguiendo un gran cómic, seguidamente graba en vídeo la repetición de los actores sobre un fondo azul en el que incrusta dibujos y fotos consiguiendo una continuidad y, finalmente, en el rodaje mismo, graba en vídeo y en 35mm para disponer, inmediatamente, de las imágenes, unirlas y obtener un primer montaje del que disponer al final del rodaje.
3. Este proceso de trabajo ideado por Coppola para su film "Corazonada" en el que el cineasta participa, por completo, en todo el proceso de la creación de su obra, tiene una clara continuidad e influencia directa, como hemos visto, en dos productos emblemáticos: "Matrix" y "La amenaza fantasma", en los que, perfectamente, la tecnología digital se pone al servicio de la filosofía en la que se aborda el film: las fases de preproducción, producción y postproducción se realizan al mismo tiempo.
4. Esta metodología de trabajo digital consagrada por Peter Jackson y "La Comunidad del Anillo" (el AVID, montaje con ordenador) se fundamenta, también, en la filosofía del trabajo de puesta en escena teatral a la que Coppola nunca fue ajeno: ensayos, escenificaciones y la propia conciencia del espectador que vivencia, con todos sus sentidos, un acontecimiento único "envuelto" por seres inexistentes(monstruos, robots o animales mitológicos), que habitan en lugares alejados en el tiempo o en el espacio.

Referencias

Álvarez, R. y Mazzone, G. (1982): *Il cinema elettronico*, Liberoscambio, Florencia.

Aresté, José María (1994). *Francis Ford Coppola*, Royal Books, Barcelona.

Comas, A.(2007): Coppola, T&B Editores, Madrid.

-(2009): *Los fabulosos años del New Hollywood*, T&B Editores, Madrid.

Cowie, Peter (1988). *Coppola: Su biografía*, Da Capo Press, Nueva York.

Hearn, Marcus (2005). *Contribución de George Lucas en el cine de Coppola*, Harry N. Abrams Publishers, Nueva York.

Ondaatije, M.(2007): *El arte del montaje. Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje,* Plot, Madrid.

Riambau, E.(2008): *Francis Ford Coppola*, Cátedra, Madrid.

Sánchez Noriega, J.L.(2002): *Historia del cine*, Alianza Editorial, Madrid.

Assayas, Olivier, Bloch Morhange, Lise Y TOUBIANA, Serge(1982): "Zoetrope Studios": Entretien avec Francis Ford Coppola" en *Cahiers du cinéma,* nº334-335, abril.

Cita de este artículo
CANTOS CEBALLOS, A. (2012) Cine virtual y "presencialidad" teatral: El cine electrónico de Coppola y sus imbricaciones en la consolidación del género (Peter Jackson). *Revista Icono14 [en línea] 20 de Enero de 2012, Año 10, Vol. 1,* pp. 135-148. Recuperado (Fecha de acceso), de http://www.icono14.net