



"Falsificación 99-04" (de la serie Diarios de viaje y desplazamientos) 1999-2004 óleo sobre lienzo 84 x 68 cm. colección particular

Estética de los nuevos medios Y EL CINE DIGITAL

Aesthetic of the new media and digital cinema

Leonardo Arenas Beltrán

Resumen. *La tecnología ha venido a desarrollar cambios, que más allá de hacer nuestras vidas más sencillas, prácticas y fáciles, crea nuevos canales de comunicación y nuevas formas de apreciar la estética gracias a la misma transformación de los medios de comunicación y las herramientas con las que ellos cuentan, haciendo de la generación de nuevas estéticas que no pueden, ni deben, medirse bajo los antiguos parámetros de estética a los que estamos acostumbrados. Estos nuevos medios han venido a revolucionar nuestra apreciación estética y no solo eso, han venido a deconstruirla y colocarla en un camino de constante evolución.*

Palabras clave: *Nuevos medios, tecnología, estética, cine, arte, evolución.*

Abstract. *Technology has come to develop changes that beyond making our lives simple, practical and easy, it creates new channels of communication and new ways to appreciate the aesthetic through the same transformation of the media and tools with which they have, making the generation of new aesthetic that can not and should not be measured under the old aesthetic parameters to which we are accustomed. These new media have revolutionized our aesthetic appreciation and was not only that, it has come to deconstruct it and put it on a path of constant evolution.*

Key words: *New media, technology, aesthetics, film, art, evolution.*

Arthur Schopenhauer expone que: “el cambio es la única cosa inmutable”. Esta frase engloba una gran verdad que es y ha sido parte de del ser humano durante toda su existencia. Desde sus inicios no ha habido un solo día en que el cine no cambie, se renueve o avance, descubriéndose y encontrando nuevas formas de sorprender a su público, siendo participe de una evolución que, al parecer, nunca terminará.

Ya no pensamos en la historia del cine como un avance lineal hacia un único lenguaje posible, o en el progreso hacia la verosimilitud perfecta, por el contrario, hemos acabado por considerar su historia como una secesión de lenguajes diferenciados e igualmente expresivos, cada uno con sus propias variables estéticas que anulan, a su vez, algunas de las posibilidades de su antecesor (Manovich, 2005, p.51).

Así como la fotografía es pintar con luz, el cine se convierte en una rama particular de la pintura, pues se aprovecha de los espacios y momentos que le otorga este medio, pinta el tiempo, ya no es un cine ojo, es un cine pincel, y como tal, en las manos adecuadas, nunca se sabe

de lo que será capaz de realizar. La cultura de la imagen en movimiento está siendo redefinida una vez más, como se había mencionado. El llamado realismo cinematográfico ya no es el cine, pues se está viendo desplazado y deja su modo dominante para pasar a ser una opción más entre el gran abanico de posibilidades que ofrece el nuevo cine digital, soportado y apoyado por los nuevos medios (Manovich, 2005).

El llamado realismo cinematográfico ya no es el cine, pues se está viendo desplazado y deja su modo dominante para pasar a ser una opción más entre el gran abanico de posibilidades que ofrece el nuevo cine digital, soportado y apoyado por los nuevos medios (Manovich, 2005)

Algo que siempre ha fascinado con respecto al cine es su estado inamovible.

La imagen impresa se imagina como algo más manipulable: puede recortarse una fotografía —para hacer un collage, por ejemplo—, pueden volver a pintarse partes de un cuadro juzgadas insatisfactorias, etc. Por el contrario, la imagen proyectada se vive como un todo difícilmente transformable, que se toma o se deja (Aumont, 1992, p.185).

Es difícil de imaginar un espacio cinematográfico en el cual el público determine lo que desea al respecto de lo que se está proyectando. Sin embargo entre los nuevos medios, y sobre todo en los dispositivos de proyección con los que contamos el día de hoy, es posible congelar una imagen, ponerle pausa, elegir el idioma a escuchar, los subtítulos, incluso si desea que la escena sea descrita por miembros del equipo que

participaron en su producción. Sin embargo la película se mantiene, no puede modificarse o cambiar el tiempo, hacerla más larga o corta, tal vez se pueda saltar partes, acelerarla o detenerla, y regresar a ella un día después, pero mantendrá el mismo tiempo, espacio e imágenes. Como bien menciona Aumont (1992), se toma o se deja.

Todos estos cambios que se han dado gracias a la tecnología y los nuevos medios, son una parte fundamental de mu-

chos de los problemas por los que cruza el ser humano hoy. “El advenimiento de la modernidad conduce a cambios radicales respecto a la condición del sujeto, la relación de los individuos con el entorno, la visión y comprensión del mundo y la suposición tradicional de la existencia de un universo y una realidad objetivos” (Giannetti, 2002, p.11). Son estos cambios los que llevan a los nuevos medios a posicionarse de la manera en la que lo han hecho, ya que en un

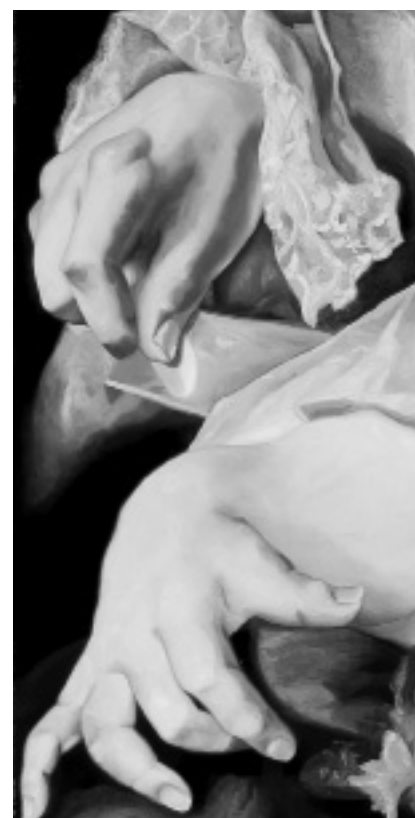
se da hoy. Este proceso requiere, por inferencia lógica, otros conceptos y teorías para investigarlo directamente, así como su interacción con la comunicación entre los sistemas biológicos y tecnológicos. Y aunque el mundo de la Internet es en sí un parque de diversiones para entrar en contacto con la tecnología, el dispositivo para acercarse es muchas veces el causante del rechazo, en otras ocasiones es el idioma, entre otras causas. Incluso el simple hecho de

La rápida transformación, en los noventa, de la cultura en cultura electrónica, de los ordenadores en soportes de la cultura universal y de los medios en nuevos medios, nos exige un replanteamiento de nuestras categorías y modelos
(Manovich, 2005, p.49)

principio la aberración a la tecnología era muy grande, pero las nuevas generaciones que aceptan los dispositivos como una parte más de su diario vivir, y no como una novedad que transgrede su entorno, han abierto las puertas a todos estos cambios.

Este progresivo desarrollo de las técnicas de producción implica una relación entre seres humanos y máquinas que antes no se daba, no al menos con la regularidad y “naturalidad” con la que

ir al cine es un proceso que ha cambiado de manera importante, y es imprescindible tomar en cuenta este proceso, debido a que una vez fuera de la sala de cine, gracias a la tecnología, podemos tener en nuestros hogares dispositivos y herramientas que nos permiten tener acceso al largometraje, y a un tipo de acercamiento que en la sala de cine era imposible. Esto ha desarrollado un cúmulo de sensaciones y experiencias englobadas en una estética digital (Giannetti, 2002).



Estética digital

La estética es uno de los elementos que aun sin tener un conocimiento de ella, o incluso sin llamarla por su nombre, ha estado presente a lo largo de la historia. Desde el empleo de la cámara obscura en el Renacimiento, que dio inicio y permitió un nuevo enfoque óptico de lo que se conoce como “realidad”, hasta la utilización de la computadora. Esta interacción ha transformado de manera radical el propio hacer artístico, las tecnologías mediante el arte han incidido en el lenguaje y en el desarrollo de la estética propia y de las obras (Giannetti, 2002).

La estética ha extendido su campo de manera casi inabarcable. “La rápida transformación, en los noventa, de la cultura en cultura electrónica, de los ordenadores en soportes de la cultura universal y de los medios en nuevos medios, nos exige un replanteamiento de nuestras categorías y modelos” (Manovich, 2005, p.49). Este replanteamiento ha tenido lugar a través de los años y nunca tendrá fin, ya que la transformación e innovación de la tecnología es tan rápida, que muchas veces es imposible de detectar, entonces ¿cómo definir a la estética digital? Observando la estética digital a través de uno de sus máximos exponentes, Manovich (2005) quien muestra una definición bastante compleja y al mismo tiempo adecuada de cine digital:

Definición de cine digital

Cine digital = material de acción real + pintura + procesamiento de imagen + composición + animación 2D por computadora + animación 3D por computadora. Con esta base se aventura a decir que la estética digital ofrece el conjunto de elementos estilísticos y temáticos que

caracterizan un determinado producto o movimiento artístico, que requiera de una cierta interactividad y surja del procesamiento de datos tomados o tratados por medio de un dispositivo electrónico, una computadora.

En la cinematografía digital, el metraje rodado ya no es el punto final, sino una mera materia prima que será manipulada en un ordenador, donde tendrá lugar la auténtica construcción de la secuencia. En definitiva, la producción pasa a ser sólo la primera etapa de la postproducción (Manovich, 2005, p.377).

Desde el advenimiento de la fotografía parecía haber quedado claro para una corriente de creadores que las nuevas tecnologías de generación, el cine digital, los nuevos medios, la utilización de la computadora y reproducción de imagen y sonido, podrían ser herramientas considerables para todo tipo de creación artística, a condición de que pudiese concebirse un lenguaje creativo específico que las utilizase (Giannetti, 2002).

Es aquí donde acude la estética digital y ayuda a desarrollar una serie de lenguajes que le son propios e independientes. La aparición de nuevos términos, tecnologías y espacios, ha propiciado el desarrollo de estos lenguajes que han evolucionado y migrado de un espacio determinado a otro. Por ejemplo, el cómic, la música y la literatura han comenzado a explorar y explotar nuevos medios de expresión en la Internet sin necesariamente cambiar de manera radical su lenguaje, sino adaptándose a este nuevo medio bajo reglas diferentes y manteniendo en esencia su estética. El cine empieza a entrar propiamente en este medio mediante la proyección de publicidad y presentaciones exclusivas de cortos y avances de sus estrenos próximos, en un proceso que parece apenas iniciar, y donde las posibilidades parecen ser infinitas.

La forma en de percepción está cambiando, y es necesario encontrar la manera de saber cómo observar y apreciar estos nuevos enfoques, “la realidad virtual, la vida artificial y la inteligencia artificial como sistemas incorporados al

La información semánticamente significativa, en la máquina o en el ser humano, es la que llega a un mecanismo activador del sistema que la recibe. [...] Desde el punto de vista de la cibernética, la semántica define la cantidad de significado y regula su pérdida en los sistemas de comunicaciones

—Norbert Wiener

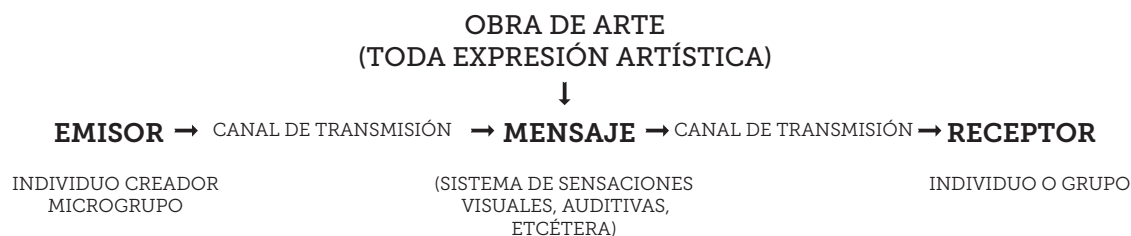


Fig. 3. Proceso de Lectura de la Obra de Arte

arte plantean nuevas experiencias participativas e interactivas que permiten integrar al espectador en el contexto de la obra” (Giannetti, 2002, p.14). Si esta nueva forma de expresión del arte invita, es deber prepararse para experimentarla de la manera adecuada. Norbert Wiener hace una observación pertinente al respecto:

La información semánticamente significativa, en la máquina o en el ser humano, es la que llega a un mecanismo activador del sistema que la recibe. [...] Desde el punto de vista de la cibernética, la semántica define la cantidad de significado y regula su pérdida en los sistemas de comunicaciones (Giannetti, 2002, p. 24).

Un punto importante a tratar es que el fundamento de un sistema estético formal no tiene como fin profundizar en la interpretación o en los juicios de valor. Lo que busca es centrarse en el propio sistema de la obra, en ordenar el significado de los elementos y los signos em-

pleados. Veamos este proceso de lectura de la obra de arte y, de modo general, de toda expresión artística:

Toda obra de arte y, de un modo general, toda expresión artística pasa a ser considerada como un mensaje transmitido entre un individuo (o un microgrupo) creador (artista/s), denominado emisor, y un individuo (o grupo) receptor, por intermedio de un canal de transmisión —sistema de sensaciones visuales, auditivas, etcétera— (Giannetti, 2002, p.33).

Es claro que el arte es en sí un lenguaje que se vale de los medios que le son proporcionados por sus productores para comunicarse con sus interlocutores. Esta aseveración no es nueva, incluso es respaldada por grandes voces de la semiótica, por ejemplo, para Charles Morris, uno de los fundadores de la semiótica, el arte es lenguaje para la comunicación de valores. Esta función valorativa se debe a que los signos representan objetos finales.

Desde esta perspectiva reduccionista, el lenguaje se base en cualidades sintácticas predictibles y finalizables. “Con esta premisa, la teoría en torno a la Estética Racional valora el objeto artístico como un sistema de signos que transporta informaciones estéticas formalizables” (Giannetti, 2002, p.33). Este sistema que transporta las informaciones estéticas bien podría ser la computadora, el proyector de cine o el reproductor, que se encuentran en los hogares. Ahora, se cuenta con todas las herramientas, lo que se necesita es la preparación para saber interpretar esa información y formalizarla de manera adecuada. Es por ello que Giannetti hace hincapié en uno de los fundamentos de la estética basada en la percepción o en su teoría propiamente, que es el análisis de la trayectoria de la información (Giannetti, 2002).

En 1923, Kasimir Malewitsch estimó que “arte, ciencia y técnica han cambiado la forma de la representación. La realidad cambia con el movimiento y deja nuevos rastros. El arte nuevo ha



El objetivo específico consiste, por lo tanto, en encontrar modelos de crecimiento y de valoración estética que puedan ser aplicados a todas las artes

—Giannetti

logrado nuevas percepciones de la misma apariencia a través del fenómeno del movimiento, y se ha transformado, así, en un nuevo arte” (Giannetti, 2002, p.219). Esta es probablemente una de las primeras aproximaciones a la estética y lenguaje de los nuevos medios y la era digital. Esta comunión que menciona Malewitsch se da en una triada de elementos que han logrado convivir después de mucho tiempo, y que han optado por ser partícipes uno del otro, con herramientas compartidas para la producción de trabajos. Han logrado una conjugación gracias a la cual actualmente se ofrecen productos cada vez más innovadores, e igualmente, desarrollan lenguajes y visiones que antes eran imposibles de imaginar. El arte, la ciencia y la tecnología han entrado en un camino de apoyo y participación del que es poco probable que salgan. “El objetivo específico consiste, por lo tanto, en encontrar modelos de crecimiento y de valoración estética que puedan ser aplicados a todas las artes” (Giannetti, 2002, p.51).

Estos procedimientos sólo tienen un enemigo: el tiempo y su adaptación y rápido olvido en pos de lo nuevo. Si los procedimientos se escalonan en el tiempo, conforme a su descubrimiento, debido en su mayoría a los perfeccionamientos técnicos, tienden a superarse continuamente, y cada vez con mayor rapidez. Y si la aparición de tecnología que enriquece un conjunto de reglas que definen las secuencias correctas de los elementos de un lenguaje de programación, cada día más complejo, no son otra cosa que medios que todo realizador puede y debe tener a su libre disposición. Su valor depende únicamente del papel que se les haga jugar, y sólo envejece el uso correcto o incorrecto que de ellos se realice; en el momento, tiempo y espacio, su valor estará ahí, soportado por su tiempo y su contexto (Mitry, 1998).

Es por ello que los procesos no pueden ser considerados superiores o inferiores sino en la medida en que una expresión cualquiera, gracias a su intervención, potencia o significa algo que no tendría lugar si hubiera sido producido de otra forma (Mitry, 1998), o en otro tiempo. Los tiros de cámara utilizados por Rodríguez en *Sin City*, así como los efectos de los navíos y ejércitos de Jerjes en *300*, por Snyder. Los nuevos medios permiten recrear y llevar a cabo a la perfec-

ción las características estéticas que Frank Miller le dio a las novelas gráficas, cuya producción se vale de la ilustración y la literatura, y resultan mucho más permisivas que el cine al momento de la creación de mundos imaginarios. El hecho de llevar las obras tal y como el autor original las consideró estéticamente, es un gran logro que la tecnología y los nuevos medios ofrecen, por lo que estos elementos dejan de ser un mero artilugio de parafernalia y pirotecnia, para transformarse en un elemento que proporciona y brinda una estética digital nueva y refrescante.

Estética racional

La obsesión por encontrar reglas que sean fiables, y sobre todo objetivas, para realizar valoraciones estéticas de una obra de arte, llevó a George David Birkhoff a proponer una fórmula para la medida estética: $M=O/C$ donde M es la medida estética, O sería la medida del orden y C la medida del gasto de material. Birkhoff, lo que busca es la introducción en su teoría estética de

Los nuevos medios permiten recrear y llevar a cabo a la perfección las características estéticas que Frank Miller le dio a las novelas gráficas, cuya producción se vale de la ilustración y la literatura

métodos que sean meramente estadísticos. De esta forma lleva el análisis de la obra por caminos que son fácilmente cuantificables y se aparta de manera notoria de los modelos de estética románticos. En este modelo en particular la información es la que se convierte en la unidad de medida que se utiliza y aplica para dar valor al mensaje. Es esta misma cantidad de información la que se considera, según el modelo de Birkhoff, una expresión de la complejidad del mensaje. La complejidad se convierte entonces en un valor capaz de ser cuantificado y vinculado al mensaje. De esta forma constituye uno de los grandes objetivos de la percepción. Según Birkhoff, cuanto más grandes sean las relaciones de orden en la obra de arte, menos valor estético tendrá; por otro lado, conforme más complejo se vuelva la representación de la misma, mayor será su valor estético. La complejidad determina el grado de originalidad, novedad y valor estético contenidos en cualesquier mensaje estético (Giannetti, 2002, p. 34).

El término estética cibernética fue acuñado por Helmar Frank y Herbert W. Franke representa una expansión de la estética informacional de Bense

Estética informacional

El filósofo Max Bense menciona que los procesos de creación se han modificado, debido en gran parte a los cambios propios del arte. Es difícil imaginar la utilización de los parámetros que se usaban para definir el arte moderno: proporción, simetría y armonía han quedado de lado a la hora de tratar de definir el arte, principalmente, el moderno. Es importante resaltar cómo el arte norma: “El proceso estético tiende a una dirección contraria a la del mundo físico” (Giannetti, 2002, p.34). El mundo de la física es un mundo dado, mientras que el referente a la estética es un mundo construido. Su teoría se perfila directamente a la organización mediante un sistema de los preceptos estéticos, de ahí el nacimiento del término la estética informacional.

La propuesta hecha por Bense se basa principalmente en el análisis estadístico de la obra a tratar. Esto implica la necesidad de pasar a un segundo plano el elemento sujeto, llamado también el recipiente, que debe ser sustituido en cuanto a la valoración estética por reglas que sean abarcables. Bense hace una distinción clara y precisa entre los materiales —por ejemplo el lienzo—, y su situación estética —el orden de los colores y formas que ellos construyen—. El signo, término rescatado de la semió-

Según Birkhoff, cuanto más grandes sean las relaciones de orden en la obra de arte, menos valor estético tendrá; por otro lado, conforme más complejo se vuelva la representación de la misma, mayor será su valor estético

tica por Bense, indica la construcción tridimensional y sus tres grados de libertad: sintáctica, semántica y pragmática. Estos grados permiten que los signos se encuentren en un terreno ambiguo, con lo que pueden ser aplicables sin importar la época o el tiempo. Este conjunto de signos, o bien la cantidad de elementos materiales, constituyen el repertorio. Sin embargo no se guarda una relación directa con objetos existentes, es por ello que son atemporales y útiles para nuestros propósitos. De modo que en un análisis semántico hacen referencia a ellos mismos, son autoreflexivos. Bense considera que dichos signos son inseparables del significado, por ello, en un sentido más explícito, son información pura. Esta concepción es fundamental, ya que pone de manifiesto la interpretación del proceso estético como un proceso informacional.

Noam Chomsky propone —basándose en teorías del lenguaje generadas en los sesenta— generativos y transformativos que llevan a cabo diferentes análisis de las estructuras superficiales y profundas de las frases

Estética cibernética

El término estética cibernética fue acuñado por Helmar Frank y Herbert W. Franke representa una expansión de la estética informacional de Bense. Dentro de las principales aportaciones de esta disciplina destaca el desvincularse definitivamente de la idea romántica del arte, según la cual el observador es un mero consumidor inerte del arte. Agrega que no existe la percepción pasiva, por el contrario, la obra de arte es objeto de comunicación. El objetivo básico de este modelo es el poder ser llevado a la práctica, al contrario del resto de los discursos filosóficos procedentes de otras corrientes estéticas. Para Franke la estética cibernética se presenta como un modelo de interrelaciones de forma detallada y profunda entre arte, ciencia y técnica, y claro está, hablamos de aquellas técnicas que se encuentran vinculadas con el procesamiento de información por medios informáticos. Es de esta forma que, según Franke, se está en

la búsqueda de sistemas interactivos que propicien una especie de comunicación estética entre público y programa (Giannetti, 2002).

Estética perceptiva

El fundamento teórico de la estética de la percepción está basado en la trayectoria de la información y su análisis. Ahora bien, toda información, los sentimientos y emociones, así como la estética principalmente, están sujetos a procesos fisiológicos. Estos procesos determinan tanto la asimilación de dicha información como su valoración, lo cual es importante debido a que una sobrecarga de esta información puede ser causante de una sobrecarga de emociones que pueden llegar a la monotonía. Es por ello que toda creación artística debe mantener un equilibrio entre la información que proporciona. También hay que tener cuidado en evitar la elaboración de contenidos repetitivos, fórmulas valoradas y probadas con un pincelazo aquí y un toque por acá, así que se buscará la innovación sobre todas las cosas. Cuando se llega a este nivel, al de la elaboración de un equilibrio, se produce en el espectador esta sensación única y agradable de haber sido partícipe y de haber captado algo nuevo, algo creativo (Giannetti, 2002, pp. 48-49). La percepción que tuvo el público en general al haber observado una obra como Sin

City, más allá de la violencia implícita en el largometraje, fue el manejo original de las perspectivas, las escenas y encuadres, así como un desarrollo altamente perceptivo de las situaciones comunes encontradas en cualquier otra película de asesinos, prostitutas y policías.

Estética generativa

Noam Chomsky propone —basándose en teorías del lenguaje generadas en los sesenta— generativos y transformativos que llevan a cabo diferentes análisis de las estructuras superficiales y profundas de las frases. Dichas obras, basadas en esta estética generativa permiten la creación de situaciones estéticas que pueden llegar a ser enumeradas en diferentes pasos. Por ejemplo, la computadora, según Georg Ness, es un generador de procesos creativos, y los productos generados se toman como modelos para el desarrollo posterior de obras de arte. Ahora bien, el detalle a resaltar dentro de esta forma es el hecho de que entre más conocidos sean los modelos o las formas de un repertorio, más redundantes y más sencillos serán. De esta forma también disminuye considerablemente el grado de originalidad de la obra. Es por ello que la estructura estética generativa afirma que la información estética no debiera centrarse solamente en los contenidos que se transmiten, sino so-



bre todo en el receptor del mensaje: el público. El crear y desarrollar elementos que perturben o destruyan la simetría y el equilibrio al que se está acostumbrado, desarrolla y crea una tensión, visual, auditiva o emocional que llega al punto de producir un interés estético (Giannetti, 2002, p.50).

La tecnología abrió caminos y formas de explotación y exploración nuevas. Pero aun con todos los avances realizados existen ciertas tendencias, como la crítica. La proliferación y el uso de estas herramientas, brindadas gracias a las nuevas tecnologías, y a su vez aplicadas a las diferentes modalidades del arte, colocó en una posición de ruptura la experiencia artística, la crítica del arte y a la estética (Giannetti, 2002, p.12). La llamada crítica de cine, publicada en periódicos y revistas, con el paso del tiempo se ha vuelto cada vez más vacía, y se critica todo sin ninguna base teórica sustentable. Se llega incluso a grados descriptivos de un filme tan llanos como “bueno” o “malo”.

La sinergia desarrollada entre el arte y la ciencia ofrece oportunidades nunca antes vistas ni proyectadas, como las que se ofrecen en la actualidad.

Relevante para la nueva compenetración entre arte y ciencia es el reconocimiento de que ambos poseen carácter generativo, en la medida en que se caracterizan por la creación de mundos o visiones de mundos. Por consiguiente «el mundo del arte y el mundo de la ciencia ya no están ideológicamente enfrentados», como constata Ilya Prigogine, «la multiplicidad de significados, la capacidad fundamental del mundo, están reflejadas por nuevos lenguajes y nuevos formalismos» (Giannetti, 2002, p.12).

Estos lenguajes obligan a nuevas formas de interpretación y de crítica. En este momento es necesaria una nueva estética digital que proporcione las herramientas para desarrollar una lectura plena de la obra. “Existe una factibilidad de crear sistemas interactivos que propicien una especie de comunicación estética entre público y programa: un tipo de juego que puede ser llevado a través de pantallas, proyecciones y otros medios” (Giannetti, 2002, p. 44). La tecnología es capaz de desarrollar sus propias herramientas de evaluación y medición, lo cual facilita el avance en esta materia y brinda de información como ningún otro medio o herramienta.

La palabra “información” es el componente clave para la comprensión de los procesos que tienen que ver con la estética, así como para la estructuración de una teoría al respecto. Lo que distingue a las diferentes corrientes estéticas relacionadas o influenciadas por el aspecto tecnológico o cibernético es cómo valoran esta información. En este momento, según Giannetti, se puede hablar de dos grandes escuelas, la benseniana y la frankeana. La escuela de Max Bense, también llamada benseniana, está basada en algoritmos matemáticos cuyo desarrollo tiende a condicionar los juicios estéticos a las formulas matemáticas; mientras tanto, la escuela de Frank busca una síntesis entre la teoría de la información, la teoría de la percepción y la neurología —cuya tendencia conduce a la psicología de la información—.

Esta estética, al ser puramente matemática, trabaja con métodos cuantificables, mientras que la estética, llamada cibernética, de Franke y Frank, propone el principio de los modelos sucesivos que consiste en modelos funcionales y prácticos aplicables a la obra. Éstos permiten un acercamiento tanto progresivo como en partes, por decirlo de alguna forma, de lo más simple a lo más

complejo de su estructura. Mientras que por otro lado, la llamada estética bense-niana pretende concebir una normativa sumamente racional que deniega cualquier trascendencia al espectador. En contraparte, la estética frankeana reconoce los valores subjetivos que son parte en el desarrollo de este proceso estético (Giannetti, 2002).

Los efectos digitales, posibilitaron lo que otros recursos cinematográficos no hubieran podido ofrecer, y que el espectador se convierta en "interactor", que es la aportación máxima que identificamos dentro de la estética digital

La inclusión de los nuevos medios tecnológicos dentro del cine ha transformado de manera inexorable los lenguajes establecidos en la estructura cinematográfica tradicional, y ha propuesto otros nuevos. Uno de los planteamientos más comunes con respecto a la inclusión de nuevas herramientas de trabajo en el campo de las artes visuales en general, es si aportarán algo innovador, desarrollarán una estética nueva, o simplemente sustituirán un elemento por otro, con sólo los adelantos tecnológicos propios de la evolución técnica. Por ejemplo, el

óleo que se producía hace cien años no es de la misma calidad o durabilidad del que se produce ahora. Los nuevos medios están dotando de estéticas nuevas al cine y ofreciendo herramientas y distintas formas de aplicación, y le brindan la oportunidad a los creadores de desarrollar y de crear estéticas que hasta hace algunos años se consideraban prácticamente imposibles de llevar a cabo.

Uno de los elementos más importantes es el cómic, el cual nos presenta en su forma natural un sistema de viñetas y dibujos con diálogos y secuencias bien organizadas. Este medio aporta por sí solo una estética que, fuera de ser una fusión entre literatura, dibujo y pintura, ha desarrollado un lenguaje propio y ha sido capaz de, con el paso del tiempo, crear una base teórica de la mano de creadores y escritores como Will Eisner y Scott McCloud, por mencionar los más importantes. Ellos han llevado a cabo teorías completas en las que nos muestran la evolución, y aportan cada día más productos dignos de respeto y de calidad.

La tipificación de la estética propia de dos elementos como lo son el cómic y el cine es derivado de los nuevos medios y una fusión la creadora de una nueva estética: la estética digital. Esto permi-

te una nueva relación entre el medio y el usuario, lo que conforma la llamada estética digital, que es desarrolladora de una nueva forma de ver el cine. El hecho de identificar esta misma estética producto de la fusión del cómic y de los nuevos medios aplicados a las producciones cinematográficas es la muestra más evidente de cómo estos dos elementos han revolucionado y ofrecido nuevos caminos y maneras de apreciar dichas estéticas.

Se plantea si posible elaborar una obra gráfica del cómic, de dimensiones y lenguaje específicos, mediante las nuevas herramientas y nueva tecnología al cine, sin perder por ello su estética inicial. Desde la perspectiva del análisis de la estética digital, el logro de representación mimética al cómic permite involucrar otros aspectos que compondrán la nueva relación que el espectador tendrá con esta nueva expresión. Los efectos digitales, posibilitaron lo que otros recursos cinematográficos no hubieran podido ofrecer, y en segunda instancia el medio natural en el que fue realizada (cine digital) permitirá que finalmente cuando el producto vuelva a su medio natural (DVD, BluRay, etcétera), el espectador se convierta en "interactor", que es la aportación máxima que identificamos dentro de la estética digital. Los ejemplos más claros se muestran

con las adaptaciones de las novelas gráficas presentadas de *Sin City* y *300*. Sin embargo existen proyectos que están en desarrollo y siguen el mismo curso de estas dos producciones, por ejemplo, *Watchmen* (2009) del mismo Zack Snyder, novela gráfica que debido a su complejidad fue considerada por mucho tiempo como imposible de llevar a cabo en otro medio visual que no fuera el cómic. El desarrollo de la misma es muestra de la fusión de estas dos estéticas que conforman producciones orientadas, mediante el apoyo de los nuevos medios, al desarrollo de nuevas estéticas y formas de creación que respeten la estética original, sin por ello dejar de producir y llevar a cabo nuevos y originales productos.

El cine digital y los nuevos medios ofrecen una gama de posibilidades. El desarrollo de estas oportunidades se dan por ejemplo a nivel tecnológico con la creación de entornos y efectos digitales capaces de crear secuencias completas, construidas de cero, e intercalarse con tomas reales sin llegar a dejar ningún vestigio de ello, así como con el desarrollo de nuevas estéticas, producto de la fusión con otros medios, como en este caso el cómic. Su aportación es tan significativa e importante como lo han sido tantas otras aportaciones que se han reinventado a sí mismas. Las oportunidades son infinitas. Las opciones inmen-

surables. Los nuevos medios representan actualmente un abanico de posibilidades. En el presente, además del cine digital, somos testigos de otras manifestaciones como el llamado arte digital, el arte interactivo, la instalación interactiva, entre otras, son parte de la nueva configuración del campo del arte, por lo que, como institución, debe ser un motivo de estudio y aplicación.

BIBLIOGRAFÍA

- Aumont, J., A Bergala, M. Marie, M. Vernet. (1983). *Estética del cine*. Paidós Comunicación, Barcelona.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Ediciones Paidós, Barcelona.
- Benet, V. (2004). *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Paidós Comunicación, Barcelona.
- Giannetti, C. (2002). *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Associació de Cultura Contemporània Lángelot, Barcelona.
- Gombrich, E. (1997). *Gombrich Esencial: Textos escogidos sobre arte y cultura*. Madrid, Editorial Debate, 1997.
- Manovich, L. (2005). *El mensaje de los nuevos medios de comunicación, La imagen en la era digital*. Paidós comunicación, Barcelona.
- McCloud, S. (2006). *Making comics*. U.S.A., Harper.
- Miller, F. (2005). *Sin City: The hard goodbye*, Dark Horse Comics.
- Mitry, J. (1998). *Estética y Psicología del cine. Las estructuras, Siglo XXI editores, España*.



Leonardo Arenas Beltrán

Sonora, 1976. Estudió en la Facultad de Artes Visuales de la UANL su carrera y posteriormente su Maestría. Más de 15 años de experiencia en diseño y publicidad. Ha desempeñado los roles de Dirección, Coordinación y logística de personal en departamentos creativos y de arte. A lo largo de su carrera ha desarrollado, y estado a cargo de campañas de publicidad, generación de conceptos, branding, diseño editorial, ilustración, redacción y coordinación de producciones, para instituciones estatales como nacionales.

Recibido: febrero 2014

Acceptado: abril 2014
