

Cinematografía artificialmente inteligente *

Por Alfonso Parra AEC, ADFC

El mundo de la dirección de fotografía ha estado necesariamente unido a varios aspectos de la cinematografía. El primero es la propia realidad de la cámara como herramienta, que hace una representación/interpretación de lo real mediante el proceso fotográfico a través de la mirada del DOP. El segundo es la narración cinematográfica misma, ya provenga de un guion o no. El tercero es el manejo o manipulación de las imágenes, en el laboratorio bien analógico o digital. Estos tres factores y no necesariamente en este orden constituyen la médula del trabajo del director de fotografía. La tecnología digital ya empezó a modificar estas condiciones, especialmente con el advenimiento de los VFX creados por ordenador y la posibilidad en posproducción de crear mundos de imágenes que no se fundamentan en lo real. La representación y, en consecuencia, la interpretación que el director de fotografía realiza mediante esa herramienta que es la cámara y el proceso fotográfico consecuente del mundo real, se ha ido devaluando con el paso de los años. La tecnología digital ha permitido prescindir de lo que tenemos enfrente, y de la cámara misma, para construir algo que no está en la realidad ni necesita de esta para su sustento.



Pareciera que el siguiente paso en este punto es la llamada inteligencia artificial, que puede ya crear imágenes hiperrealistas desde el análisis de cantidades enormes de datos y el manejo de símbolos. A diferencia de la fotografía, la IA genera imágenes creadas sobre representaciones de representaciones, basadas en miles, millones de imágenes que circulan como datos por el espacio virtual. La IA puede simular los procesos fotográficos, pero está lejos de la fotografía, al carecer de dos pilares fundamentales de la misma: la realidad externa, la que está fuera de nosotros como material primigenio, y el azar, la contingencia y la incertidumbre que esa realidad misma implica.

Sin embargo, cabe preguntarse si esto será así por mucho tiempo. Por ejemplo, los robots ya son capaces de interactuar con el mundo mediante sus sensores, que les permiten ver y oír el entorno, interpretando lo que dichos sensores recogen y tomando decisiones consecuentes. Aunque cabe considerar que los sensores que permiten al robot interactuar con el espacio circundante lo hacen solo desde el análisis de datos, algo que está muy lejos de cómo nuestro cerebro interactúa con el medio.

De esta realidad surge la pregunta: ¿cómo se relaciona la IA con la dirección de fotografía tal y como la hemos entendido hasta ahora? O bien, ¿cambiará el rol del director de fotografía para convertirse en un creador digital que ilumina todas aquellas imágenes generadas por

las computadoras? ¿Se termina o, en todo caso, se limita el trabajo en el set?



Y esta pregunta tiene sentido si consideramos, por ejemplo, "Intolerance" de Griffith o "El triunfo de la voluntad" de Leni Riefenstahl, donde los planos están contruidos con una realidad abrumadora, con enormes decorados (Babilonia) y cientos de figurantes, o esas explanadas llenas de soldados nazis en perfecta formación. ¿De alguna manera esas secuencias tienen un valor artístico mayor que las que podemos crear ahora en espacios 3D con VFX o rellenando espacios con cientos de figurantes digitales? Para la creación de esas escenas se necesitaba

no solo una cantidad ingente de dinero, sino también la energía de todos los seres humanos allí concentrados, equipos artísticos y técnicos. ¿Se ve, se siente toda esa energía en la pantalla? ¿"Fitzcarraldo" o "Aguirre"¹ serían iguales si gran parte de sus imágenes se hubieran creado digitalmente?

Si contestamos afirmativamente a esta pregunta, quizás caemos en cierto espíritu romántico que se niega a reconocer que la tecnología digital y computacional ha borrado toda esa aura de autenticidad, tal como ya explicara Walter Benjamin, y la IA viene a limpiar aún más todo rastro de dicha autenticidad. O, por el contrario, ¿reconocemos la voluntad humana, la tensión que se genera en todo rodaje y que se plasma en las imágenes proyectadas, oponiendo simulacro a realidad, aun cuando ese simulacro acaba siendo la verdad misma?

La luz que experimentamos en el mundo real, esa que se va y viene, que nos ciega o deslumbra, o que apenas vislumbramos, esa que juega también al azar cuando choca contra las superficies, es decir, la que está viva, fluctuante, imprevisible junto con nuestra mirada que no para de buscar, encontrar y esperar, ¿es la misma luz que podemos manejar en los entornos virtuales? ¿Puede simular lo mismo? ¿Hacer sentir al espectador lo mismo? ¿o la tecnología digital nos condiciona, modela y de alguna forma nos ciega y determina a mirar de una sola manera, en una sola dirección?

No sé si haya claras respuestas a estas preguntas en la actualidad, pero lo que sí cabe es preguntarse a quién beneficia mayormente, en última instancia, esta separación de lo real y su recreación mediante herramientas digitales. ¿A quién beneficia la disolución de lo social frente a la individualidad cada vez más exacerbada a la que asistimos en el mundo contemporáneo? Nosotros, los directores de fotografía, así como todos aquellos que nos dedicamos al mundo audiovisual, podemos beneficiarnos de esta tecnología, pero me parece que los grandes favorecidos serán, como no podría ser de otra manera, el capital, representado por los productores, los inversores y los accionistas. Y

lo son porque así ha sido en lo que conocemos del cine industrial de los grandes estudios y corporaciones. Estas, ahora, son la máxima expresión de una realidad capitalista de control, donde el pasado y el futuro son un constante presente de infinitas imágenes cuyo objetivo es simular la satisfacción del deseo de los "consumidores visuales". Y digo simular porque dicha satisfacción es imposible; es otra falacia más, pero que exige frenar o, en el mejor de los casos, modelar toda intención auténticamente creativa de los directores de fotografía.

Respecto del manejo que los DOP hacemos de nuestra fotografía en los procesos de posproducción, creo que a nadie se le escapa cómo la digitalización ha conllevado un menor control de nuestras imágenes, no solo porque hay más personas que intervienen en el proceso fotográfico, sino también porque las máquinas cada vez hacen más y mejores tareas de corrección, ajuste e incluso la creación de la fotografía misma. De esta manera, la imagen final se aleja de la realidad de la que fue tomada y es cada vez más virtual, y en ese terreno de lo virtual pareciera que la IA es imbatible. Por eso, en este sentido, la dirección de fotografía tal y como la hemos conocido en el mundo del celuloide va desapareciendo o, en el mejor de los casos, transformándose sustancialmente. Y es que pareciera que los directores de fotografía no hemos reflexionado suficientemente sobre dicha transformación, del paso de la modernidad a la posmodernidad, la primera representada por esa máquina llena de engranajes, motores y rodillos que llamamos cámara cinematográfica y la segunda por la cámara digital donde nada se mueve, pero todo fluctúa. Sobre la primera, los DOP actuábamos; con la segunda, interactuamos, y esta diferencia es sustancial a la hora de construir las imágenes, pues estas emanan no ya de la sustancia misma de la realidad, donde la cámara analógica era tan solo un intermediario entre esta y su imagen, sino que, en lo digital, son fruto del diálogo con la máquina, con todas las máquinas que intervienen en el proceso, y lo serán aún más con la introducción de la IA. Y aquí reside, si cabe, uno de los grandes engaños de lo digital: su promesa de que todo lo que pueda ser pensado puede ser imagi-nado, una promesa característica del posfordismo, del "realismo capitalista" propio de la posmodernidad líquida, que nos ha llevado a una estandarización sin precedentes de la fotografía cinematográfica, donde nada nuevo parece poderse dar. Y quizás, por ello mismo, los directores de fotografía, especialmente los más jóvenes, miran hacia atrás, hacia lo vintage, buscando quizás ahí algo de "verdad" o alimentar más, sin ser conscientes de ello, el vacío simulacro de la época contemporánea.

Otro aspecto en el que, al parecer, la dirección de fotografía no pierde terreno es en el de la narración cinematográfica, pues esta sea con imágenes virtuales o imágenes reales más o menos transformadas en su representación, es necesaria para



contar una historia y ahí los DOP tienen un peso muy importante, a la hora de decidir lentes, posiciones o movimientos de cámara. Pero hay observar, que en la medida que la narración sea un conjunto de reglas o guías repetitivas, en contenido y forma, más fácil será que la IA acabe con la presencia de los directores de fotografía y no solo de estos, porque las habilidades o destrezas humanas que sean susceptibles de mecanizarse lo harán, y para eso están las máquinas. Si nosotros al estilo de la industria de Hollywood repetimos tramas, guiones y estructuras, no tengo dudas que la IA, acabará haciendo mejores guiones que los guionistas mismos y creará imágenes que contarán perfectamente la historia, incluso con su dobles o terceras lecturas. La IA podrá en un momento tener en su memoria todos los guiones, por ejemplo, que se han hecho de cine negro y podrá o puede comparar comportamientos, situaciones, espacios y tiempos de tal manera que pueda escribir un guion original con todos los elementos imprescindibles del género.

Quizá valga mencionar aquí, no obstante, el estudio que en el año 2013 realizó la Universidad de Oxford² en relación al impacto que tendrían los sistemas computarizados y la robótica en los empleos de EE.UU. Estudiaron 702 categorías de empleo, y la fotografía parece ser uno de los oficios más difíciles de automatizar. Aunque viendo en la actualidad las imágenes que se pueden crear por IA, esto pudiera no ser muy acertado.



El director de fotografía ha estado perdiendo su oficio, tal y como se entendía en el mundo del cine, ahora devenido en mundo audiovisual, desde hace muchos años. En gran medida, es nuestra responsabilidad, pues no hemos sabido ver en la tecnología digital y computacional una herramienta aliada y,

sobre todo, controlarla, incluso a costa de tener que redefinir nuestro oficio. Nos hemos dejado llevar por las directrices de la mecánica postcapitalista del consumo y la insatisfacción permanente del deseo: más resolución, más color, más sensibilidad, mayor rapidez, más automatismo de las cámaras y más de todo en los componentes de la cadena de creación visual. ¿Hemos podido hacer otra cosa? Ese empuje voraz nos ha impedido, en gran medida, enfocar las consecuencias que ello traía. Porque el problema está en que no vemos la perspectiva global, pero aún, creemos que somos libres y creativos en sistemas que están diseñados justo para evitar esto; pero en la sociedad de control que vivimos, el auto-control resulta la herramienta más eficaz para evitar todo tipo de arte (imágenes) que no sea constitutivo de beneficios. Como señala Mark Fisher "las iniciativas gerencialistas sirven a la perfección a sus objetivos reales ocultos, que son los de debilitar aún más el poder del trabajo y socavar la autonomía de los trabajadores como parte de un proyecto para restaurar las condiciones históricas de poder y riquezas de las clases hiperprivilegiadas"³. Y las "iniciativas gerencialistas" no son más que un montón de "gerentes" entre la imagen creada por los directores de fotografía y la que se

entrega al espectador. Gran parte de los directores de fotografía hemos sentido la frustración de tener muchos intermediarios en los procesos de creación de la imagen, en las plataformas de contenido audiovisual que nos contratan.

Son muchas las capas generacionales que se superponen en la dirección de fotografía, y también hay muchos niveles de pensamiento fotográfico a lo largo del mundo. Pensar solo en las grandes industrias como aspiración o referente puede resultar fatal para nuestra aspiración a la creación. En las asociaciones de directores de fotografía se encuentra toda la escala de grises: desde los DoP que prácticamente hicieron toda su carrera en el mundo analógico, hasta los más jóvenes que no han visto una cámara de cine de celuloide sino en los museos o estanterías de las casas de alquiler. Entre medias, hay varias generaciones en las que se mezclan todo tipo de sentires y tecnologías. Esta superposición hace difícil, por no decir imposible, alinear una voluntad propia de cineastas para buscar soluciones a la disolución de los parámetros que han definido nuestro oficio.

La IA no puede estar en un set (de momento), no puede interaccionar con el director para la creación de un plano, no puede mirar a los actores como lo hace un fotógrafo, no puede improvisar, ni mucho menos dejar al azar la aparición de planos y actuaciones que nos sorprendan. Nuestro problema con la IA y la tecnología digital que la acompaña no está en la herramienta misma sino en el uso que el capital y las empresas dueñas de los algoritmos, quieran hacer con ella, y que normalmente no conlleva sino la alienación y la pérdida de la curiosidad creativa que a todos, los que amamos el cine, nos caracteriza.

* Este texto está basado en algunas notas de la mesa redonda "Desenvolvimentos e implicações da IA (inteligência artificial) no audiovisual" que se realizó durante la semana ABC 2024 en Sao Paulo.

1 Fitzcarraldo y Aguirre son dos películas de Werner Herzog de 1982 y 1972 respectivamente.

2 <https://oms-www.files.svdcn.com/production/downloads/academic/future-of-employment.pdf>

3 Del libro Realismo capitalista ¿no hay alternativa?. Edición de Caja Negra (2016).