

Fecha de recepción: 6 julio 2023
Fecha de aceptación: 1 diciembre 2023
Fecha de publicación: 15 febrero 2024
URL: <https://oceanide.es/index.php/oceanide/article/view/127>
Océanide número 16, ISSN 1989-6328
DOI: <https://doi.org/10.37668/oceanide.v16i.127>

Luis M. García-Mainar
Universidad de Zaragoza, España
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3169-5920>

Cine personal y estética de la fisicidad: una reconfiguración del realismo en el cine digital contemporáneo

Resumen

El artículo analiza una reconfiguración del realismo en el cine contemporáneo marcada por las nuevas posibilidades de la tecnología digital. Mediante un estudio estilístico de *Moonlight* (2016), *120 battements par minute* (2017) y *The Last Tree* (2019), se exploran las características de un realismo asociado con lo personal y que los estudios de cine no han detectado, ya que no coincide exactamente con los dictados de la autobiografía. El artículo propone un acercamiento más flexible a este realismo, ceñido al carácter personal de las historias y su lenguaje cinematográfico, al tiempo que lo sitúa en el marco de la doble lógica digital de inmediatez/hipermediación y analiza la estética de la fisicidad de las tres películas. El resultado es un realismo emparentado con el lenguaje documental de cierto cine estadounidense y europeo, que en su formulación contemporánea utiliza la fisicidad para sugerir autenticidad mediante un estilo intensamente subjetivo.

Palabras clave:
cine digital; autobiografía; realismo; cine personal; fisicidad

Abstract

The article analyses a new form of contemporary film realism defined by the new possibilities of digital technology. Through a stylistic study of *Moonlight* (2016), *120 battements par minute* (2017) and *The Last Tree* (2019) it explores the characteristics of a realism associated with the personal which film studies has not detected because it does not exactly conform to the rules of autobiography. The article offers a more flexible approach to this realism, centred on the personal quality of its stories and film style, while it locates it within the digital double logic of immediacy/mediation and analyses the three films' aesthetics of physicality. The result is a realism that dates back to the language of the documentary adopted by some US and European cinema and which in its contemporary form employs physicality in order to suggest authenticity and construct an intensely subjective style.

Keywords:
digital cinema; autobiography; realism; personal cinema; physicality

En *Después del cine* (2011), Ángel Quintana ha analizado los cambios introducidos por lo digital en el cine contemporáneo, un análisis en el que emerge de manera continuada la formación de un cierto realismo erigido sobre estrategias tomadas del documental.

Así, siguiendo el impulso del blockbuster durante los años 1970 a 1980, el advenimiento del lenguaje digital ha acentuado estrategias ya presentes en la poética del cine. Al intento fotorrealista de la animación de *Toy Story* (1995) siguió un cine de atracciones típicamente Hollywoodiense que ha utilizado el lenguaje digital para producir principalmente espectáculo (Quintana 2011, 98–111). Como alternativa surgió un cine de autor más realista basado en la simulación del lenguaje documental, por ejemplo, mediante la fórmula danesa de *Dogma 95* basada en una “imagen brusca tomada con cámara móvil, con desenfoques y con barridos” (117). El uso de cámara al hombro conectaba este cine de autor con el cine documental observacional de los sesenta – el *direct cinema* americano y el *cinéma vérité* francés – y revalorizaba una estética en la que la cámara no buscaba contribuir a la composición del plano sino evocar la presencia física de los personajes, al modo que lo había hecho el cine de John Cassavetes en la década de 1960. Para Quintana, estos efectos de realidad basados en un simulacro del documental se convirtieron más adelante en una marca estética vacía en la saga *Bourne* (2002–2007) o en *El jardinero fiel* (*The Constant Gardener*, Fernando Meirelles, 2005) (118–9).

Precisamente este tipo de realismo es producto de la disolución de la frontera entre ficción y documental posibilitada por la tecnología digital. La ligereza del dispositivo le permite integrarse en el espacio de rodaje y capturar la espontaneidad de la vida en directo, al tiempo que la liberación de la dictadura impuesta por la tecnología tradicional permite formatos confesionales como el diario íntimo o el autorretrato. El bajo coste del material permite rodar más y durante más tiempo, liberando el proceso creativo de la excesiva planificación y permitiendo capturar el paso del tiempo (Quintana 2011, 141–51). Estas nuevas posibilidades han transformado el formato documental pero también han afectado al cine de ficción, que las ha explotado para sugerir realismo. De hecho, las aproximaciones recientes al realismo cinematográfico apoyan indirectamente el papel de lo digital en la impresión de realidad a la que aspira una parte del cine contemporáneo, y lo hacen recurriendo a la capacidad del cine digital para evocar impresiones sensoriales o físicas. En uno de los estudios más interesantes en esta línea, Lúcia Nagib ha propuesto que la etiqueta “cine realista” sustituya incluso a la – para ella – anticuada “*World Cinema*” o “cine del mundo”, un realismo que ella entiende como aquel originado en un modo de producción realista; un modo de producción que descansa principalmente sobre la presencia física del equipo de rodaje en los espacios y las situaciones previas al mismo, sobre una identificación casi total entre actores y personajes, la filmación en los espacios reales de la historia y la explotación de la cualidad del cine como índice de lo real (2020, 30). Tiago de Luca comparte esta aproximación y ha explicado su continuada presencia argumentando, en la línea de D. N. Rodowick, que a menudo el nuevo cine digital responde al deseo de conexión sensorial con la realidad física en un mundo dominado por la simulación y el exceso de información (2014, 15). Tanto el cine de autor en la estela de *Dogma 95*, basado en la evocación de la experiencia sensorial de realidad, como los cambios en el proceso de rodaje y producción introducidos por la tecnología digital redundan en una mayor sensación de verosimilitud y realismo. Esta sensación se construye mediante estrategias conducentes a crear para el espectador una

experiencia de fisicidad en el universo del texto conceptualizada en la última década por Thomas Elsaesser y Malte Hagener (2015, 124–45) o más recientemente, en el campo del documental, por Eric Studt (2021). Ambos definen la capacidad del lenguaje digital para conseguir la sensación de presencia, una sensación que apela a los sentidos del espectador, haciendo del cine una experiencia sensorial y en última instancia corporal y física. Esta fisicidad constituyó el objetivo principal del movimiento *Dogma 95* iniciado por Lars von Trier y Thomas Vinterberg en 1995: los preceptos que propusieron defendían la grabación en localizaciones reales, el uso de sonido real, de la cámara en mano, de la cinematografía en color y solo iluminación proveniente de fuentes reales, la prohibición de cualquier manipulación de la óptica fotográfica, también de la acción superficial en la historia, así como de cualquier manipulación temporal o geográfica (la historia debería tener lugar en el aquí y ahora). Para Nicholas Rombes, estas normas tan solo constatan los usos y efectos de las cámaras digitales, de un cine digital que es especialmente adecuado para evocar realismo y la experiencia de los sentidos (2009, 21).

El estudio del cine digital se ha centrado mayoritariamente en aquellos aspectos que explotan su calidad foto-realista, no tanto para sugerir el realismo de lo cotidiano, la estética cercana al interés de este artículo como para crear imágenes de un realismo inalcanzable para el ser humano, tales como extensos planos secuencia o movimientos de cámara increíbles (Purse 2017). En su acepción más espectacular y excesiva, esta capacidad cinematográfica ha sido denominada *Post-cinema* – en la extensa antología recopilada por Shane Denson y Julia Leyda (2016) – o *Supercinema* – por parte de William Brown (2013). Para Quintana, sin embargo, la consecuencia más relevante de lo digital no es su capacidad para crear fantasía sino la reconfiguración del realismo experimentada por el cine contemporáneo y provocada por el carácter híbrido del lenguaje digital, consistente en combinar al mismo tiempo la reproducción y la representación (2011, 41, 78). Bolter y Grusin han explicado este fenómeno como la combinación de inmediatez e hipermediación que caracterizan el proceso de remediación introducido por los nuevos medios.

Para Bolter y Grusin, el advenimiento de lo digital ha puesto la lupa sobre fenómenos de remediación mediante los cuales la nueva tecnología digital opera a base de adaptar medios ya existentes a nuevos propósitos. Así, los videojuegos se apropiaron de las estrategias del cine al convertir a los jugadores en personajes de una narrativa donde, eso sí, tienen control sobre el devenir de la historia (1999, 47). El fenómeno de remediación no es nuevo; de hecho, las formas de expresión artística han evolucionado históricamente mediante procesos de reformulación de medios ya existentes, como el mismo caso del cine, que consiste en una evolución de la fotografía y el teatro, entre otros. La remediación opera mediante dos lógicas que tienen a su vez una larga historia: inmediatez e hipermediación. La inmediatez busca la transparencia del medio, crear la sensación de que la realidad se presenta a sí misma, y es operativa en los procesos inmersivos, donde se intenta reproducir en la medida de lo posible la experiencia del participante. La realidad virtual, por ejemplo, busca reproducir nuestra experiencia visual para crear la sensación de presencia e inmersión (Bolter y Grusin 1999, 21–2). Por otro lado, la hipermediación descansa sobre la fascinación con el medio o con el proceso mismo de mediación y es evidente en, por ejemplo, la creación de espacios conformados mediante varios medios simultáneos, desde los manuscritos iluminados medievales hasta programas multimedia. La hipermediación ofrece una autoconsciencia y reflexividad mediante la que el texto

apunta hacia sí mismo como fabricación y artificio. Para Bolter y Grusin, estas dos lógicas no solo coexisten en los medios digitales sino que son interdependientes, como demuestra el ejemplo de las páginas web, un medio que ofrece una experiencia de transparencia al tiempo que combina tal diversidad de medios dentro de sí – desde gráficos hasta fotografías, animación y vídeo – que no puede por menos que llamar la atención sobre su estatus como representación. De hecho, tanto los nuevos medios como los antiguos invocan las dos lógicas al mismo tiempo en su intento de reformularse ellos mismos y reformular el resto de medios (1999, 5–6, 31–4). En este sentido, los procesos inmersivos operarían al mismo tiempo mediante una lógica de hipermediación que llamaría la atención sobre su medio o medios, reproduciría y representaría al mismo tiempo.

Si Quintana termina su libro reivindicando “el papel que la imagen digital puede ejercer en la reconfiguración del realismo” (2011, 193), este artículo propone explorar una estética vinculada tanto a la tradición representada en su discurso por *Dogma 95* como a las posibilidades de incrementar la sensación de realismo ofrecidas por las características del dispositivo y la producción digitales. Uno de los resultados de ambas opciones estéticas es un cine con una clara vocación de fisicidad que supone una reconfiguración concreta del realismo en el cine contemporáneo. Mediante el análisis de *Moonlight* (Barry Jenkins, 2016, Estados Unidos), *120 battements par minute* (Robin Campillo, 2017, Francia) y *The Last Tree* (Shola Amoo, 2019, Reino Unido), este artículo explorará una tendencia cinematográfica que se aloja dentro de esa estética de fisicidad y que se caracteriza por un punto de vista intensamente personal e historias reales. Esta subjetividad intensa y el foco sobre acontecimientos reales han sido compartidos por películas de las últimas dos décadas como *Boyhood* (*Momentos de una vida*, Richard Linklater, 2014), *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018), *Zimna wojna* (*Guerra fría*, Paweł Pawlikowski, 2018) o *Dolor y gloria* (Pedro Almodóvar, 2019), aunque las tres elegidas como objeto de análisis representan una opción estética más concreta al explotar el potencial del cine digital para construir un realismo de características muy específicas. La hipótesis del artículo es que *Moonlight*, *120 battements par minute* y *The Last Tree* ilustran un tipo de realismo que descansa sobre un punto de vista muy personal y una dispar relación con la noción de autobiografía, ya que la visión personal y la conexión personal con la historia son más relevantes que el carácter más o menos autobiográfico de su contenido. Este realismo opera mediante la construcción de un aura de autenticidad y un estilo cinematográfico intensamente subjetivo y físico surgido de las posibilidades ofrecidas por el cine digital. Más concretamente, las tres películas funcionan dentro de los parámetros estilísticos del llamado *emotional realism*, al tiempo que lo modifican mediante un exceso autoconsciente que encajaría en la noción de hipermediación. Mediante esta combinación de transparencia y atención al medio, las tres películas aspiran a presentarse al espectador como ejemplos de un cine eminentemente personal.

El surgimiento de este realismo tiene indudablemente un significado cultural, como parte de un movimiento del que también formaría parte el éxito de la autoficción literaria de los últimos años, y que se puede atribuir a un renovado prestigio asociado a lo personal. Ya que en este artículo no hay espacio para desarrollar esta dimensión cultural, bastará simplemente situar este realismo dentro del contexto más concreto de la autobiografía cinematográfica. El cine autobiográfico tuvo presencia en el cine experimental de los años 1960 (Sitney 1978), así como en el

documental, aunque el hecho de que ni siquiera el documental en primera persona haya sido de necesidad completamente autobiográfico (Lebow 2012, 1) revela la difícil combinación entre cine y lo autobiográfico. La atención que ha recibido por parte de los estudios de cine se ha centrado exclusivamente en esta forma documental, como queda patente en el estudio ya clásico de Jim Lane (2002) o en otros más recientes como los de Laura Rascaroli (2009, 2017) acerca del *essay film*; Alisa Lebow (2012, 2020) sobre el documental en primera persona; Timothy Corrigan (2011) sobre el *essay film*; Michael Renov (2008) sobre el documental judío estadounidense; o Silvio Carta (2013) sobre el cine etnográfico.

La única aproximación teórica a la forma narrativa del cine autobiográfico también ha tenido como objeto de estudio el cine de no-ficción (Gernalzick 2006, 2018). La autobiografía ha sido en cierto modo marginal en el mundo del cine de ficción, puesto que la estructura que Philippe Lejeune (1989) propuso para la literatura – en la que autor, narrador y protagonista deberían ser la misma persona – no se encuentra muy a menudo en los textos cinematográficos. Más recientemente ha habido intentos de flexibilizar el concepto para hacerlo más aplicable al cine de ficción, por ejemplo, considerando que el autor autobiográfico también podría inscribirse en el texto mediante los actores, la dirección misma o alusiones al ensamblaje técnico (Rugg 2014), pero el concepto no se ha desprendido de su rigidez. De hecho, se puede argumentar que la dificultad para encontrar el pacto autobiográfico en el cine ha impedido el estudio de la dimensión personal en aquellas películas que ofrecen historias conectadas con acontecimientos verdaderos y vidas reales. Esto choca con la evidencia de que el cine no es diferente de la literatura en su contenido personal y autobiográfico; de hecho, la experiencia personal ha sido siempre fuente inagotable de historias en todos los formatos y en todas las culturas.

Una posible solución a esta rigidez sería una aproximación menos estricta a las reglas autobiográficas y más centrada en el contenido subjetivo de las historias mediante atención tanto a la visión personal de todos los involucrados en la creación filmica como al punto de vista de los personajes. El foco de esta atención no sería tanto la firma autoral como la construcción de estrategias cuyo propósito es sugerir o evocar la autenticidad del universo creado por el texto cinematográfico, una sensación de autenticidad que operaría como base de un cine al que calificaríamos como personal.

Aunque la relación entre lo personal y lo autobiográfico ya ha sido explorada, principalmente por los estudios acerca del cine autobiográfico documental, este artículo propone una acepción de ‘personal’ que dirija la atención, por un lado, hacia esas estrategias de autenticidad y, por otro, principalmente hacia el cine que, aun no presentándose a sí mismo como autobiográfico, sin embargo descansa de forma muy evidente sobre la experiencia personal de sus creadores. Es aquí donde existe un vacío crítico que este artículo pretende contribuir a llenar. El concepto de cine personal tuvo vigencia durante los años 1960 y 1970 para calificar el *New American Cinema*, aquel cine que se presentaba como alternativa al modelo clásico emanado de la era de los estudios (Gelmis 1970, xii). Y Alistair Fox (2011) ha recuperado el término más recientemente para designar un tipo de cine cuyo origen se encuentra en las experiencias y la biografía de sus directores, quienes encuentran en él una especie de bálsamo terapéutico. El uso del término que este artículo propone se aleja del primero, que en el fondo lo concebía como equivalente al concepto de *auteur*, una personalidad artística reflejada en temas y formas

características y, aunque se acerca más al segundo, también se separa de él al desprenderlo de cualquier consideración acerca de la función que pueda cumplir para el creador.

Estrenada en 2016, *Moonlight* cuenta la historia de Chiron, un niño afroamericano que vive en una barriada pobre de Miami y se enfrenta a los retos de ser gay y de convivir con una madre adicta a las drogas. La película está dividida en tres secciones separadas por títulos y en las que Chiron aparece primero como niño (Alex Hibbert), después como adolescente (Ashton Sanders) y finalmente como adulto (Trevante Rhodes). De niño conoce a un traficante de origen cubano, Juan (Mahershala Ali), y a su pareja Teresa (Janelle Monáe), quienes le brindan apoyo para sobrellevar la falta de atención por parte de su madre. Ya adolescente descubre la sexualidad con su amigo Kevin (Jharrel Jerome), quien más tarde participa en el juego instigado por el matón del instituto y le da una paliza. En la tercera sección Chiron es un traficante musculoso en Atlanta a quien Kevin (André Holland) llama e invita a visitarlo en Miami. En el restaurante donde trabaja y, más tarde, en su apartamento Kevin intima con Chiron, quien le confiesa que nunca lo ha olvidado. *Moonlight* consiguió el premio Oscar a la mejor película en 2017.

120 battements par minute muestra la vida de los miembros de Act Up, un grupo activista que lucha por los derechos de los enfermos de sida a principios de la década de 1990 en París. Debaten las iniciativas en reuniones asamblearias donde toman decisiones tales como entrar por la fuerza en las oficinas de una compañía farmacéutica que está postergando el desarrollo de nuevos tratamientos, participar en los desfiles del Día del Orgullo o protestar ante el Ministro del Interior. Entre una acción y otra el grupo se reúne para bailar y pasar tiempo juntos. Un nuevo miembro, Nathan (Arnaud Valois), inicia una relación sentimental con Sean (Nahuel Pérez Biscayart), uno de los líderes infectados y cuya salud empeora rápidamente. Nathan convence a Sean para que se mude con él para poder atenderlo, pero este es hospitalizado y más adelante enviado a casa para recibir cuidados paliativos. Nathan le practica una eutanasia y los miembros de Act Up vienen al apartamento a rendirle tributo. El grupo esparce sus cenizas en una convención de aseguradoras. *120 battements par minute* fue estrenada en 2017 y recibió el Gran Premio en el Festival de Cannes de aquel año, así como seis premios César en 2018.

The Last Tree gira en torno a Femi (Tai Golding), un niño de origen nigeriano que a principios de los 2000 vive en Lincolnshire con su madre de acogida Mary (Denise Black) y sus amigos hasta que su madre biológica Yinka (Gbemisola Ikumelo) lo reclama y se lo lleva a Londres. El trato autoritario que recibe de Yinka hace que Femi se distancie de ella. Con dieciséis años Femi (Sam Adewunmi) asiste al instituto pero es reclutado por Mace (Demmy Ladipo), el gángster local, al tiempo que la relación con su madre sigue deteriorada por la negativa del joven a tomarse en serio sus estudios. Femi decide no contestar a las llamadas de Mace y acercarse a Tope (Ruthxjiah Bellenea), una chica del instituto a la que sus amigos someten a acoso. Uno de sus profesores, Mr. Williams (Nicholas Pinnock), consigue romper su coraza emocional, pero Femi recibe una paliza de Mace por negarse a trabajar para él, tras lo cual decide tomarse en serio sus exámenes y proteger a Tope de sus amigos. Finalmente, Yinka lo lleva a Nigeria para que conozca a su padre y el protagonista se reconcilia con su madre. La película se estrenó en 2019 pero, a excepción del circuito independiente y de la crítica especializada, no tuvo mayor repercusión.

El nexo de unión entre los tres filmes, y la lógica que las relaciona como un corpus coherente como objeto de estudio, reside en el estilo visual y sonoro que muestran. Su estética visual coincide en el uso de la cámara móvil para construir la subjetividad del personaje mediante efectos sensoriales, en el realismo en la utilización del espacio y el sonido, así como en excesos estilísticos meditados para marcar momentos clave en la narrativa. Son películas herederas del espíritu de *Dogma 95* y, como aquél, su origen industrial se encuentra en el cine de inspiración independiente. Las tres películas comparten interés por personajes que, aunque parten de una identidad muy definida, adquieren complejidad conforme se desarrolla su historia para terminar, en diferente grado en las tres películas, definidos más como seres humanos que identitariamente. Y también, de manera muy relevante, comparten una relación estrecha entre las historias y sus creadores. Tanto en la promoción de las películas como en la recepción crítica en los tres casos circuló la noción de que las historias estaban inspiradas en las vivencias de sus creadores, es decir, que las películas eran en parte semi-autobiográficas. Así, los comentarios sobre *Moonlight* comenzaban con la mención de la relación personal de Barry Jenkins con su guion, basado en *In Moonlight Black Boys Look Blue*, una obra teatral de Tarell Alvin McCraney. Tanto Jenkins como McCraney habían vivido en la misma barriada de Miami y en los dos casos sus madres habían sido adictas. En particular, las intervenciones de McCraney en la prensa incluyeron de forma invariable menciones a la naturaleza autobiográfica del guion (Adams 2017). Los comentarios de Robin Campillo tanto a Roger Clarke (2018) como a José Enrique Monterde (2018) también dieron a entender que *120 battements par minute* era una versión de acontecimientos que había vivido durante su participación en un grupo activista en la década de 1980, y Ángel Quintana (2018) afirmó que la historia estaba basada en la biografía de protagonistas de historias similares. De igual manera, Kate Stables (2019) lo afirmó sobre *The Last Tree* en una reseña para *Sight & Sound* y el director Shola Amoo lo admitió en una entrevista aparecida en la misma publicación (Massa 2019, 46). Las tres películas no solo comparten una aproximación similar a la representación de identidades minoritarias sino que también son películas muy personales, en las que sus creadores volcaron gran parte de su experiencia en situaciones equivalentes. No son autobiográficas, en el sentido de Lejeune, pero se aproximan de varias formas y en diferentes grados.

Las tres películas utilizan un lenguaje cinematográfico que les confiere una estética de fisicidad, consiguiendo que el espectador se aproxime a los personajes y la historia no solamente a través de mecanismos de identificación sino mediante estrategias que ofrecen intimidad y cercanía, a veces incluso una cercanía física. Estas estrategias descansan en aspectos tanto narrativos como visuales y sonoros, produciendo diferentes grados de inmersión en relación directa con su prominencia estilística. Concretamente, irían desde estrategias narrativas poco prominentes hasta un exceso visual y sonoro, pasando por estilos que transmiten subjetividad o evocan fisicidad.

Cotidaneidad y narrativa

En primer lugar, las tres películas sugieren fisicidad mediante estrategias narrativas tales como la construcción de escenas situadas en espacios cotidianos y una dimensión temporal que evoca la duración de la vida real. Esta narrativa es especialmente productiva en escenas de *Moonlight* y *120 battements par minute* que intencionadamente contrastan con la intensidad del

resto del metraje. En *Moonlight* destacan aquellas en las que Chiron pasa tiempo con Juan y Teresa, o con Teresa una vez que muere Juan. En su compañía Chiron encuentra el sosiego y afecto que necesita y que su madre no puede darle, algo que la película sugiere mediante escenas lentas construidas alrededor de conversaciones en el apartamento de la pareja. La tercera sección de la película, en la que Chiron reaparece como un traficante musculado y taciturno que visita a su viejo amigo Kevin, es quizás un mejor ejemplo, ya que contrasta con la estética precedente. En la escena que tiene lugar entre Chiron y Kevin en el restaurante que regenta el segundo, así como en la última escena en el apartamento de este, la subjetividad se consigue mediante planos cerrados y una cámara estática, o de suaves movimientos, que explotan toda la sutileza del trabajo actoral. Las dos escenas se ajustan a la duración real de la historia, permitiendo interacciones realistas en las que el espectador puede asimilar hasta el más mínimo detalle de la actuación y la puesta en escena.

En *120 battements par minute* el contraste es más evidente, ya que la estética general de fisicidad es más acentuada que en *Moonlight*, de modo que cuando ocurre el primer encuentro sexual entre Sean y Nathan (escena cuya duración ocupa alrededor de diez minutos) la sensación es de ruptura con el tono ágil y público que ha predominado hasta ese momento. La escena, que destaca por su lentitud e intimidad, ofrece imágenes de los dos cuerpos en la penumbra que adquieren una textura casi abstracta solamente rota por lo explícito del acto sexual y por la conversación en la que Sean cuenta el momento de su contagio. El deterioro gradual de su salud conduce a una sección final en la que vuelve a predominar esta narrativa inmersiva cuando, trasladado al apartamento de Nathan, es atendido por él y su madre. Las escenas de su muerte y la llegada de los integrantes de Act Up se centran en los detalles: la jeringuilla que le inyecta Nathan, la ayuda que su madre recibe de Max para vestir el cadáver o la reacción de cada uno de los personajes que van entrando en el apartamento. El tono combativo y alegre de la película se convierte en un tono contemplativo que evoca realidad. En el caso de *The Last Tree*, esta estrategia acompaña las escenas en las que el Femi niño cena con su madre adoptiva Mary mientras ella le informa de la visita y las intenciones de su madre biológica, y sobre todo en la parte final ambientada en Nigeria. La larga escena en la que junto a su madre visita a su padre, la espera en el amplio vestíbulo decorado con un colmillo de elefante, una escalera imposible y puertas por las que entran y salen los personajes, nos sumergen en la subjetividad de Femi, quien se debate entre la ansiedad de conocer al padre y la extrañeza ante una cultura a la que no ha pertenecido nunca. De modo general, en las tres películas la fisicidad narrativa aparece dedicada a recrear la cotidianeidad y su capacidad de sugerir lo íntimo.

Estilo y fisicidad

En segundo lugar, las películas utilizan el lenguaje visual para producir subjetividad y transmitir la emoción de los personajes y las situaciones, una opción de una fisicidad ligeramente mayor que las estrategias narrativas y más prominente estilísticamente. Suelen descansar sobre aspectos de fotografía y encuadre, principalmente cámara móvil y planos cerrados sobre la expresión facial de los actores. En *Moonlight* la cámara en mano tiende a sugerir ansiedad y nerviosismo cuando en la escena inicial Juan interactúa con su vendedor en el punto de venta de droga. Mientras mira insistente en todas las direcciones, alerta ante la aparición de una amenaza, la cámara lo sigue y cuando

llega la conversación se mueve en círculos alrededor de los dos actores, creando una sensación de inestabilidad espacial que evoca la inestabilidad emocional del momento. En la segunda sección de la película un movimiento similar sugiere la incomodidad y frustración de Chiron mientras escucha cómo Kevin, su única oportunidad de relación y amistad, alardea de un encuentro sexual con una compañera en el instituto. Lo que para Chiron es una confirmación más de su soledad se materializa en una movilidad de cámara que junto con el trabajo actoral exuda desamparo. Un ejemplo del uso del encuadre aparece en esa misma sección cuando Chiron, tras un episodio de acoso en el instituto y ser invitado por su madre a pasar la noche fuera, recurre a Teresa y duerme en su casa. La conversación con ella utiliza planos cerrados sobre la cara de Chiron, una llamada de atención estilística hacia el sufrimiento interno del personaje, un adolescente atormentado e incapaz de expresar el origen de su angustia.

120 battements par minute y *The Last Tree* son películas más enfáticas que *Moonlight* y esta opción es menos frecuente en ellas. Sin embargo, esta estrategia predomina en las escenas de *battements par minute*, que muestran las asambleas de Act Up. Los rápidos movimientos de cámara y un montaje ágil que alterna entre los diferentes participantes en los debates produce una sensación de inmersión, tanto en el espacio como en los temas objeto de intensas discusiones. En *The Last Tree*, la cámara en mano mantiene esas connotaciones angustiosas en la descripción de los espacios que indirectamente explican la evolución del personaje principal. Cuando Femi despierta por primera vez en el apartamento londinense la cámara móvil sugiere su intento de asimilar un nuevo espacio que transmite unas sensaciones menos hospitalarias que la casa de Mary, su madre de acogida. Esta misma sensación acompaña la primera escena de su etapa adolescente, cuando sale de una tienda tras haber robado con dos amigos y la cámara gira alrededor del grupo de manera similar a la escena inicial de *Moonlight*. En los dos casos de *The Last Tree*, este estilo busca realzar la inmersión del personaje y con él la del espectador, en un espacio que ha dejado de percibir como acogedor.

Tanto *120 battements par minute* como *The Last Tree* muestran cómo esta estrategia deriva hacia recursos estilísticos más evidentes que producen también una sensación mayor de fisicidad, y en los que a los aspectos visuales se suman efectos conseguidos mediante el sonido. Esta tercera opción persigue ofrecer una experiencia más física, asociada a los cuerpos de los actores y su presencia en los espacios de la historia, a través de la cual se produce emoción. Así, cuando en *120 battements par minute* los representantes de Melton Pharm asisten a una de las asambleas, el punto de vista de Sean se construye mediante planos cerrados y el sonido amortiguado de la conversación, que dan paso a un flashback subjetivo sobre la consulta médica y el empeoramiento de su enfermedad. La elección del sonido amortiguado y distante aparece también en *The Last Tree* cuando Femi niño asiste a su fiesta de despedida de Mary y su mundo de acogida. La poderosa recreación de una subjetividad colmada de tristeza es producto de ese efecto de sonido unido a la cámara en mano que imita su movimiento por el jardín. La música proveniente de auriculares cumple esta misma función de acercarnos al punto de vista de Femi, normalmente para indicar el aislamiento de su entorno pero también su acercamiento a Tope, cuando en el patio del instituto se los pide para escuchar la música elegida por la chica. Una estrategia ligeramente diferente utiliza la música extradiegética, que suele acompañar escenas donde la cámara busca evocar el movimiento corporal y aportar una mayor fisicidad. Un ejemplo aparece cuando Mr. Williams, el

profesor, lleva a Femi a su punto de ruptura emocional para sanarlo, un giro decisivo en el que la música acompaña los movimientos bruscos de cámara que muestran la incipiente y dubitativa pelea que se desencadena entre los dos. En *Moonlight* la música se superpone a la cámara en mano cuando los niños juegan a la salida del colegio y Kevin termina intimando con Chiron por primera vez.

Sin embargo, la opción más predominante dentro de esta tercera estrategia suele descansar sobre el mero movimiento de cámara en mano para acompañar y realzar el movimiento corporal. Esto ocurre cuando Femi niño descubre que su madre biológica quiere recuperarlo y la sobrecarga emocional se convierte en carrera por el campo que desemboca en un grito desesperado. O durante los momentos de violencia física, cuando en el primer día del nuevo colegio se pelea con un niño que se burla de él, y de forma más abrupta en la escena en que Mace le castiga por abandonar la banda criminal. En este caso la cámara en mano durante el ataque se combina con planos cerrados de su cara y un punto de vista distorsionado que indica las secuelas de la paliza, a los que se suma una focal corta que también distorsiona el espacio. En *120 battements par minute* esta fisicidad aparece principalmente durante las intervenciones de Act Up contra la farmacéutica en el segmento inicial o, más adelante, en el ataque con jeringuillas contra el ministro. En *Moonlight* se encuentran ejemplos en su primera sección, cuando los niños persiguen a Chiron y Juan se enfrenta a la madre de Chiron en su zona de venta de droga, lo cual lo sitúa ante la contradicción entre sus deseos hacia Chiron y su práctica diaria en las calles. También hay ejemplos en la segunda sección, cuando el Chiron adolescente sufre el ataque de su amigo Kevin o cuando él mismo ataca a Terrel, el acosador que ha instigado la violencia.

La estética de fisicidad representada por estas tres estrategias emerge de las posibilidades generadas por un cine digital que Kirsten Daly (2009, 6–9) ha calificado como la plasmación del ideal de *caméra-stylo* descrito por Alexandre Astruc. La tecnología digital permite generar un estilo íntimo e individual que en la década de 1940 Astruc anticipó que podría ser facilitado por cámaras más pequeñas y móviles, la tecnología de los 16mm. Para Daly el cine digital permite hacer realidad la aspiración del manifiesto de Astruc, ya que la cámara digital puede escribir con la flexibilidad y personalidad necesarias. El hecho de que las cámaras digitales sean más pequeñas y móviles les presta mayor espontaneidad, flexibilidad, invisibilidad e intimidad. Pueden acompañar la acción en lugares pequeños y capturar momentos impredecibles, adaptándose a los espacios y a las personas para generar una estética espontánea e íntima (Daly 2009, 7–9). Daly también cita la idea de Adrian Martin acerca de la existencia de este estilo digital incluso antes de la aparición de la tecnología que lo ha hecho posible: ya John Cassavetes, Ken Loach y Maurice Pialat utilizaban un estilo similar para crear lo que Martin llama *emotional realism* (Daly 2009, 9). El *emotional realism* favorece lo íntimo e intenta mostrar la vida como algo cotidiano, cargándola de la emoción proveniente de la vida interior de los personajes. Se trata de un estilo que se remonta al cine de John Cassavetes y más recientemente al movimiento danés *Dogma 95*, tal y como apunta Jean Aymar Christian (2011, 132–3). Con raíces en el cine amateur y underground, el *emotional realism* de Cassavetes bebía de la televisión y el docudrama experimental para crear personajes a través de la transmisión de sus emociones mediante planos cerrados y una cámara móvil diseñada para realzar los detalles de la interpretación (Margulies 1998, 280–7). La vocación realista de

este estilo es evidente en las tres películas objeto de estudio: un impulso de inmediatez y transparencia que, como en el caso de Cassavetes o *Dogma 95*, está asociado a la presencia autoral, pero que en el caso de los tres filmes también está conectado con el carácter personal de las historias y con el intento de aportar un punto de vista personal sobre ellas.

Exceso e hipermediación

Sin embargo, las tres películas contienen momentos en los que los códigos habitualmente asociados con esta expresión de fisicidad e inmersión adquieren una prominencia estilística excesiva. En ocasiones este exceso mantiene la vocación de sugerir sensaciones y emoción; en otras adquiere un tono metafórico que va más allá de esa vocación. *Moonlight* toma esta deriva mediante un estilo literalmente inmersivo en la escena en la que Juan enseña al Chiron niño a nadar en el mar. La cámara sumergida en el agua muestra al niño desde una posición muy cercana que intenta imitar su indecisión y temor ante la situación, al tiempo que la música extradiegética añade un cierto lirismo. El resultado constituye un exceso visual y sonoro que revela el interés del filme por convertir la escena, no solo en jalón del progreso narrativo, sino en marca de singularidad atribuible a una intención artística. El mismo impulso se percibe en otra escena de esa primera sección, en la que la madre de Chiron le grita con cara desencajada en un plano marcado por una intensa luz fucsia, cámara lenta y música; o en la tercera sección, cuando, a las puertas de su restaurante, el Kevin adulto fuma en cámara lenta mientras mira directamente al espectador y suena música. Este tipo de escenas son las que la crítica emparentó con el cine del director hongkonés Wong Kar-Wai. En este sentido, incluso el propio Barry Jenkins (2016b) admitió una conexión que revela la intención del director de construir un estilo identificable y personal.

En *120 battements par minute* este exceso tiende a aparecer en escenas con una significación especial dentro del desarrollo narrativo y normalmente centradas en el grupo de activistas de Act Up bailando al ritmo de música electrónica, iluminadas intermitentemente y filmadas con cámara en mano y montadas para realzar el ritmo de la música. Los planos cerrados y la cámara lenta suelen añadir una dimensión artificiosa que confirma la prominencia que se quiere conferir a estos momentos. Así ocurre en dos ocasiones en el primer segmento de la película, la segunda de las cuales evoluciona hacia el inicio de la relación entre Sean y Nathan, más adelante en la manifestación del orgullo gay en la que Sean baila mientras Nathan toma una droga que desemboca en imágenes en cámara lenta de su punto de vista, o tras el ingreso de Sean en el hospital en otra escena orquestada al ritmo de la música de Jimmy Sommerville. Tras su muerte, el final de la película vuelve a recurrir a una de estas escenas corales en las que se afirma el sentimiento de pertenencia a la comunidad gay en lucha. Esta intención semántica en ocasiones adquiere un tono metafórico, como cuando en la primera escena de baile las imágenes de los protagonistas se funden con imágenes de moléculas que sugieren la evolución del virus en sus cuerpos. La intención de crear significado mediante el exceso visual y narrativo es evidente.

En el caso de *The Last Tree*, esta estrategia aporta un tono lírico a la fisicidad de las escenas y realza momentos con un significado narrativo especial. En los momentos iniciales que presentan al Femi niño jugando con sus compañeros en el colegio, la combinación incluye de nuevo el uso de cámara en mano, música y cámara lenta. Una introducción que describe el contexto

en el que ha crecido con su madre de acogida como un mundo extraordinario y a él como alguien especial, algo que la película contrastará con la vida gris que ofrecerá su madre biológica. Un exceso similar reaparece en la escena que inicia el último tercio de la narrativa, cuando Femi vuelve al instituto después de haber fumado con Mace. La cámara lo acompaña imitando su movimiento, el sonido ambiente se amortigua, se oye una música extradiegética y etérea, la cámara lenta se combina con un *travelling* que muestra el progreso de Femi como si estuviera flotando en lugar de andar. Cuando llega al instituto y ve a sus amigos molestando de nuevo a Tope, se dirige a ellos y los aparta de un empujón, besa a la chica mientras la cámara gira alrededor de la pareja y la música gana intensidad. El plano se acerca a la espalda de Femi y el color granate de su chaqueta da paso al fundido en negro que marca la vuelta a la realidad, al sonido ambiente mientras sus amigos le dan la espalda. La prominencia estilística de la escena construye el momento epifánico a partir del cual Femi se apartará de Mace, recuperará el interés por los estudios y sanará la relación con su madre.

Esta prominencia y exceso estilístico en ocasiones aproxima las tres películas a un funcionamiento expresionista que constituye, tras la fisicidad realista, la segunda dinámica de este estilo digital: su hipermediación. El medio que opera dentro del registro realista deriva en exceso, con la consiguiente llamada de atención hacia sí mismo y su naturaleza. El resultado, sin embargo, es que el momento hipermediado en el fondo contribuye a la dinámica realista tanto como los momentos meramente inmediatos, ya que el exceso expresionista sigue ofreciendo al espectador fisicidad e inmersión en el universo de los tres filmes. La autoconsciencia no destruye la fantasía realista sino que contribuye a ella, bien manteniendo mecanismos inmersivos como la cámara móvil, los planos cerrados, el uso del sonido y la música, o bien ofreciendo un contenido metafórico también anclado en la construcción de experiencias sensoriales. En última instancia, tanto la dimensión inmediata de las tres películas como la hipermediada contribuyen a ofrecer un estilo y estética eminentemente personales, lo cual parece sugerir que inevitablemente deben ser entendidas como expresiones artísticas generadas por un personal creativo que incluye de manera primordial dirección, escritura de guion y fotografía cinematográfica.

Conclusión

Moonlight, *120 battements par minute* y *The Last Tree* ilustran una nueva reconfiguración del realismo en el cine contemporáneo que se emparenta con estrategias heredadas del documental y adoptadas tanto por el cine estadounidense como por el europeo, desde el *emotional realism* hasta el movimiento *Dogma 95*. De hecho, las estéticas de ambos derivan en el mismo expresionismo como fuente de realismo que encontramos en las tres películas. Esta reconfiguración descansa sobre las posibilidades ofrecidas por el cine digital para evocar la experiencia sensorial de realidad y ofrecer una impresión de fisicidad. La utilización de diversas estrategias pertenecientes a esta estética de fisicidad sugiere un aura de autenticidad que a su vez construye un estilo intensamente subjetivo. Tanto estos mecanismos textuales como los discursos extratextuales que rodearon a las películas en la crítica y la prensa en el momento de su estreno ofrecen un campo para su comprensión y análisis acotado por la conexión personal entre ellas y sus creadores. En última instancia, la selección de las tres películas demuestra la utilidad de adoptar una aproximación flexible a la noción de autobiografía en el cine, una aproximación

que mediante el concepto de cine personal permite vislumbrar áreas y mecanismos compartidos y, consecuentemente, ayuda a explorar esta configuración del realismo en el cine contemporáneo.

Works Cited

- ADAMS, Tim. 2017. "Moonlight's Writer Tarell Alvin McCraney: 'the story needed to be out there'." *The Guardian*, 5 de febrero. <https://www.theguardian.com/film/2017/feb/05/moonlight-writer-tarell-alvin-mccraney-observer-interview> (Último acceso: 11 de enero de 2024).
- AMOO, Shola. 2019. *The Last Tree*. British Film Institute, Prodigal Film & TV.
- BOLTER, Jay David y Richard GRUSIN. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- BROWN, William. 2013. *Supercinema: Film–Philosophy for the Digital Age*. New York y Oxford: Berghahn.
- CAMPILLO, Robin. 2017. *120 battements par minute*. Les Films de Pierre, France 3 Cinéma.
- CARTA, Silvio. 2013. "Ethnographic Film as Filmic Autobiography: David MacDougall's *The Age of Reason*." *Visual Studies* 28 (1): 17–28.
- CHRISTIAN, Aymar Jean. 2011. "Joe Swanberg, Intimacy, and the Digital Aesthetic." *Cinema Journal* 50 (4): 117–35.
- CLARKE, Roger. 2018. "The Body Politic." *Sight & Sound* 28 (5): 19–21.
- CORRIGAN, Timothy. 2011. *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*. Oxford: Oxford UP.
- DALY, Kristen M. 2009. "New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style." *Kinephanos Journal*, Fall, 1–26. <https://www.kinephanos.ca/2009/new-mode-of-cinema-how-digital-technologies-are-changing-aesthetics-and-style/> (Último acceso: 11 de enero de 2024).
- DE LUCA, Tiago. 2014. *Realism of the Senses in World Cinema: The Experience of Physical Reality*. London y New York: I. B. Tauris.
- DENSON, Shane y Julia LEYDA, eds. 2016. *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe.
- ELSAESSER, Thomas y Malte HAGENER. 2015. "Cinema as Skin–Body and Touch." En *Film Theory: An Introduction Through the Senses*, ed. Thomas Elsaesser y Malte Hagener, 124–45. London: Routledge.
- GERNALZICK, Nadja. 2006. "To Act or to Perform: Distinguishing Filmic Autobiography." *Biography* 29 (1): 1–13.
- , 2018. *Temporality in American Filmic Autobiography: Cinema, Automediality and Grammatology with Film Portrait and Joyce at 34*. Heidelberg: Winter.

- JENKINS, Barry. 2016. *Moonlight*. A24, Plan B Entertainment.
- , 2016b. "Under the Influence: Barry Jenkins on Wong Kar-wai." *Criterion Collection*. <https://www.youtube.com/watch?v=LwmEWNXIsNk> (Último acceso: 11 de enero de 2024).
- LANE, Jim. 2002. *The Autobiographical Documentary in America*. Madison: University of Wisconsin P.
- LEBOW, Alisa. 2012. "Introduction." En *The Cinema of Me: The Self and Subjectivity in First Person Documentary*, ed. Alisa Lebow, 1–10. London y New York: Wallflower.
- , 2020. "Feminist Approaches in Women's First Person Documentaries from East Asia." *Studies in Documentary Film* 14 (1): 1–6.
- LEJEUNE, Philippe. 1989. *On Autobiography*. Minneapolis: University of Minnesota P.
- MARGULIES, Ivone. 1998. "John Cassavetes: Amateur Director." En *The New American Cinema*, ed. Jon Lewis, 275–306. Durham: Duke UP.
- MASSA, Will. 2019. "Smalltown Boy." *Sight & Sound* 29 (10): 44–6.
- MONTERDE, José Enrique. 2018. "Entrevista Robin Campillo." *Caimán. Cuadernos de cine* 67 (118): 27–30.
- NAGIB, Lúcia. 2020. *Realist Cinema as World Cinema: Non-cinema, Intermedial Passages, Total Cinema*. Amsterdam: Amsterdam UP.
- PURSE, Lisa. "Working Space: Gravity (Alfonso Cuarón 2013) and the Digital Long Take." En *The Long Take: Critical Approaches*, ed. John Gibbs y Douglas Pye, 221–38. London: Palgrave.
- QUINTANA, Ángel. 2011. *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- , 2018. "120 pulsaciones por minuto." *Caimán. Cuadernos de cine* 67 (118): 26–30.
- RASCAROLI, Laura. 2009. *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*. London y New York: Wallflower.
- , 2017. *How the Essay Film Thinks*. New York y Oxford: Oxford UP.
- ROMBES, Nicholas. 2009. *Cinema in the Digital Age*. London y New York: Wallflower.
- RUGG, Linda Haverty. 2014. *Self-Projection: The Director's Image in Art Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota P.
- SITNEY, P. Adams. 1978. "Autobiography in Avant-Garde Film." En *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*, ed. P. Adams Sitney, 199–246. New York: New York UP.
- STABLES, Kate. 2019. "The Last Tree." *Sight & Sound* 29 (10): 68–9.

Title:

Personal Cinema and the Aesthetics of Physicality:
A New Form of Contemporary Digital Film Realism

Contact:

lmgarcia@unizar.es