

TIME-LAPSE, TIME MAP. EL CUERPO FOTOGRAFICO DE SAN FRANCISCO EN ZODIAC DE DAVID FINCHER

Damian Sutton

Hacia la mitad del *thriller* de David Fincher *Zodiac* (2007) —película policiaca que narra el caso de un asesino en serie que aterrorizó a California en las décadas de los 60 y los 70, y cuya investigación se prolongó durante veinte años—, un breve *time-lapse* (fragmento articulado a partir de la técnica de la fotografía en tiempo secuencial) muestra la construcción del emblemático edificio Transamerica, en el centro de San Francisco. Pirámide de 48 plantas y 260 metros de altura, la torre Transamerica, construida entre 1969 y 1972 y diseñada por William L. Pereira Associates, es quizás el edificio más destacado de la ciudad. Así, esta secuencia en *time-lapse* sigue la construcción del edificio durante aproximadamente un año —desde 1971 hasta 1972—, mientras suena la canción de Marvin Gaye *Inner City Blues (Make Me Wanna Holler)*, de 1971. En la narrativa del filme, la secuencia sirve de bisagra entre el mo-

mento de los primeros éxitos del equipo de investigación y los periodistas en el seguimiento e identificación del principal sospechoso, y el comienzo de una historia de obsesiones y la consecuente disolución de este grupo, que encabeza el reportero alcohólico Paul Avery (Robert Downey Jr.). Asimismo, la película sigue los pasos del inspector jefe David Toschi (Mark Ruffalo) y el dibujante y escritor ocasional de novelas basadas en crímenes reales Robert Graysmith (Jake Gyllenhaal) en su caza y captura del asesino del Zodiaco (*Zodiac*). Aparentemente, este asesino elegía a sus víctimas al azar en diferentes partes de California, a la vez que enviaba cartas burlonas a sus adversarios a través del *San Francisco Chronicle*. Como es bien sabido, *Zodiac* nunca fue identificado de manera concluyente, de modo que la película queda sin resolverse: tan solo se nos ofrece una referencia a una posible identificación —a través del

encuentro silencioso entre Graysmith y el principal sospechoso—, finalmente descartada gracias a una muestra retroactiva de ADN.

En el relato de esta historia, la película utiliza una serie de recursos telescópicos para narrar el paso del tiempo que queda vacío entre las fases de actividad del filme. Esto incluye un montaje de audio de canciones pop y clips de radio sobre una pantalla en blanco; una escena en que las cartas de Zodiac se superponen digitalmente sobre los actores; y la secuencia en *time-lapse* del edificio Transamerica. Uno de los elementos más impactantes de la secuencia es su aparente elipsis de un día, en tanto que comienza con la captación de los cimientos del edificio bajo el sol del atardecer, atraviesa la noche y el día a medida que la torre va alzándose, y culmina al ponerse el sol con la finalización del edificio, que se ilumina desde dentro. De esta manera, un lapso de un año se representa aquí como un solo día, el cual ocupa en pantalla 30 segundos. Durante la secuencia, el parpadeante movimiento de las *patas de araña* de las grúas rodea la construcción; su trayectoria en espiral muestra, de forma aparente, los fotogramas individuales que conforman la secuencia en *time-lapse*. Es importante señalar que, como en todas las secuencias en *time-lapse*, se hace regresar al cine a su construcción original mediante fotos fijas, aquí quizás en mayor medida, puesto que se inserta en un largometraje convencional¹.

La secuencia en *time-lapse* fue realizada por Steven Messing y un equipo de Matte World, y destaca en la película por dos razones clave. En primer lugar, *Zodiac* se filmó enteramente en formato de vídeo digital —la nueva Thomson Viper FilmStream, con chasis digital, es capaz de almacenar todas sus capturas como datos—. Además, otros elementos sustanciales del diseño de producción de la película —incluyendo localizaciones al aire libre, heridas de bala y panorámicas de la ciudad tomadas desde un helicóptero— se construyeron como decorados digitales en 3D.

En el relato de esta historia, la película utiliza una serie de recursos telescópicos para narrar el paso del tiempo que queda vacío entre las fases de actividad del filme

También se empleó este método para la secuencia de la Transamerica Pyramid, realizada a partir de la toma de fotografías secuenciales del cielo con un modelo digital en 3D del edificio y efectos de luz día/noche. En el cine, las imágenes generadas por ordenador suelen apoyarse en el simulacro físico de la fotografía para acercarse al modelo real: objetivos que brillan, rayas en la cinta y otros artificios de la fotografía se añaden a la imagen junto con otros efectos de renderizado no tan obvios, como puedan ser imágenes borrosas o el lograr que la creación digital parezca una captura fotográfica. En este sentido, es fácil ver por qué la secuencia del Transamerica se ha considerado una floritura técnica, aunque esto incomode al director de la película (FINCHER, 2007). En cuanto al resto de aspectos de la captura digital, se pretende que la composición y el renderizado del filme pasen desapercibidos. Asimismo, se hizo todo lo posible para alcanzar una estética cinematográfica única, incluyendo una *restauración* digital de la mano de DTS Digital Cinema, empresa responsable de la restauración de la trilogía original de *La Guerra de las Galaxias* (KADNER, 2007: 88). La textura visual de la película estuvo profundamente influenciada por las instantáneas de William Eggleston y Stephen Shore, dos grandes fotógrafos estadounidenses muy afamados en los sesenta y setenta, y cuyo uso del color supuso en su momento una ruptura un tanto radical. Si bien no es extraordinario que una película tenga una mar-

cada línea de estilo visual —de hecho, un diseño de producción y una fotografía efectivos dependen de ello—, lo fundamental aquí es que se hace patente el debate sobre la apariencia cinematográfica o fotográfica que una película rodada en digital debería poseer. Tal y como destacó el director de fotografía Harris Savides, hacer que la producción tuviese apariencia de cine «era mi principal objetivo, pero no sé si estoy del todo en lo correcto. ¿Debería una película parecer cine o algo más?» (WILLIAMS, 2007: 41). En otra ocasión, Savides reveló el conflicto que causó el empeño del director de probar todas las posibilidades de la nueva cámara Viper: «Para mí, el punto de referencia es el cine, así que ¿por qué no rodar en cine? [...] Aún así, Fincher quería que usáramos esta tecnología» (TAUBIN, 2007: 27). En este sentido, es posible que la secuencia en *time-lapse* del Transamerica desempeñe un papel crucial no solo para aportar ese aspecto fotográfico dentro del largometraje, sino también para naturalizar y disimular los considerables esfuerzos que el director y su equipo realizaron para lograr que la producción pareciera cine.

La segunda razón por la que destaca esta secuencia está más relacionada con lo cinematográfico que con los esfuerzos extenuantes realizados en las tareas de pre y postproducción. Frecuentemente, los rasgos de las imágenes generadas por ordenador hacen un uso directo de las metáforas de la fotografía, tal y como sucedió, sobre todo, durante los primeros años de la producción digital. *Vidocq* (2001), el *thriller* policíaco de época dirigido por Pitof y protagonizado por Gerard Depardieu, se rodó totalmente en vídeo digital y contiene algunas secuencias con imágenes info gráficas admirables incluso para la época. Sin embargo, es el *modus operandi* del vampírico asesino en serie que proporciona la metáfora más importante de la película en lo que respecta al paso de la imagen fotográfica al cine: el asesino lleva una máscara hecha de espejos, por lo que su rostro no es diferente al aspecto de un dague-

rrotipo. Como sabemos, el daguerrotipo, uno de los primeros y más exitosos procedimientos fotográficos, estaba compuesto de unas placas de cobre y plata pulidas sobre las cuales aparecía la imagen. Cuando el espectador miraba directamente a la placa, se veía a sí mismo únicamente en la superficie reflectante². En *Zodiac*, la secuencia del edificio Transamerica proporciona una reflexión semejante sobre la fotografía. Tal y como describe el crítico Amy Taubin, es esta una película en que «la relación entre el pasado analógico y el futuro digital está relacionada con el conocimiento y su base empírica y representación en códigos y datos» (TAUBIN, 2007: 24). Para Taubin, la película es históricamente significativa por su producción digital y la atención que presta a cada detalle, incluso si ello conlleva romper el vínculo entre la fotografía y el objeto —valiosa conexión *indicial* sobre la que se fundamenta en gran parte nuestra confianza en la fotografía—. Pero también es significativa, porque se trata de una historia sobre la distancia recorrida en términos de tecnología y su relación con lo evidente entre los años sesenta y el presente. En esta relación, el uso de la fotografía como prueba se manifiesta como una ocurrencia tardía —de hecho, a una de las víctimas supervivientes se le muestra una fotografía del sospechoso tras haber pasado dos décadas—, mientras que la recopilación de información se dificulta por problemas de jurisdicción y la inadecuación de las tecnologías para la comunicación. De manera similar, la secuencia de la pirámide Transamerica refleja el desfase existente entre la tecnología infográfica y el rodaje digital en 3D, y las fotografías analógicas originales de la construcción del edificio, que fueron tomadas desde un punto de vista privilegiado (propiedad de Francis Ford Coppola) situado al

otro lado de la ciudad. Los simulados signos de fotografía —sobre todo, el parpadeo creado por las grúas rotativas—, demuestran algo más sobre la fotografía (y, especialmente, sobre el cine) que inevitablemente debe experimentar otra revolución: nuestra excesiva dependencia de la fotografía y del cine para proporcionarnos una manera de comprender el tiempo. La relación entre la fotografía, el cine y el tiempo ha sido investigada por numerosos críticos cinematográficos y filósofos, de entre quienes quizá el más influyente haya sido el filósofo francés Gilles Deleuze. Sus dos libros sobre cine —*La imagen-movimiento*, *Estudios sobre cine*

Los simulados signos de fotografía demuestran algo más sobre la fotografía (y, especialmente, sobre el cine) que inevitablemente debe experimentar otra revolución: nuestra excesiva dependencia de la fotografía y del cine para proporcionarnos una manera de comprender el tiempo

1 (1984) y *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine* 2 (1987)— describen el mismo como un proceso de construcción de una expresión de tiempo que sigue de cerca nuestra comprensión *moderna*, en tanto que el tiempo parece emanar lógicamente del movimiento en el espacio (DELEUZE, 1987 y 1994). Para Deleuze, el cine «da un relieve en el tiempo, una perspectiva en el tiempo [...] De ahí que el tiempo cobre esencialmente el poder de contraerse o dilatarse, como el movimiento de aminorar o de acelerar» (DELEUZE, 1984: 43). Altamente influenciado por la filosofía de Henri Bergson, Deleuze entendió la fotografía como una imagen fija, una sección inmóvil a partir de la cual se desarrolló una lógica particular del cine.

Las fotos fijas se captan en una secuencia y se ordenan en tomas, mediante procedimientos de montaje para crear nuestra idea clásica de narrativa. De este modo, la narración cinematográfica surgió del film gracias a la utilización de una sucesión de imágenes fijas para crear un falso movimiento. Se trata, pues, de un sistema fundamentado en cómo reproducir y devolvernos nuestro sentido del tiempo; de manera que la toma lo reconstituya de tal forma que nos haga creer que es nuestro propio tiempo, haciendo invisible tal reconstrucción. En la obra de Deleuze, la fotografía casi siempre aparece como una metáfora de permanencia, insolubilidad y estancamiento. Asimismo, en su obra con el psicoanalista Félix Guattari, la fotografía se emplea para describir un «calco» adecuado de la identidad, como antítesis del individuo cambiante y en crecimiento para el que *llegar a ser* es un proyecto en curso. De ahí que el psicoanálisis sea la práctica de tomar «fotos del inconsciente» en forma de instantánea (DELEUZE y GUATTARI, 1996: 19). Esto se opone a la cartografía, que se presenta como un proceso rizomático y sensible al crecimiento, ya que siempre es «abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones» y se caracteriza por «tener siempre múltiples entradas» (DELEUZE y GUATTARI, 1988: 18). Así pues: ¿de qué maneras podría una fotografía ser un mapa en lugar de un calco? En su libro sobre cine y fotografía *Between Film and Screen*, Garrett Stewart nos recuerda que el parpadeo en el cine es invisible y sugiere, asimismo, que solo en raras ocasiones el público ha sido consciente, se ha maravillado o preocupado por el papel de la fotografía en el cine (STEWART, 1999: 260). La técnica de la fotografía secuencial podría ser, en este

sentido, el único momento en el que la fotografía se vuelve visible, o incluso asombrosa, en el cine. Asimismo, puede que sea esta liberación de su papel invisible en el cine lo que le permite expresar otras representaciones del tiempo más allá de la foto fija. Según ha apuntado David Lavery, la fotografía en *time-lapse* es una técnica muy conocida y habitual en nuestra cultura visual de cada día, tal y como sucede en imágenes corporativas y publicidad, largometrajes y aplicaciones científicas (LAVERY 2006: 1-3). Asimismo, esta práctica se emplea también con frecuencia en el arte contemporáneo y en producciones *amateur*, hasta tal punto que los equipos de video actuales para uso no profesional poseen funciones específicas de *time-lapse*. Poco debería sorprendernos este hecho, si tenemos en cuenta que muchos de los pioneros de la fotografía secuencial han sido creadores *amateur* alejados de la esfera profesional de la práctica cinematográfica; como sucede en la aplicación interdisciplinaria del *time-lapse* en botánica y otras ciencias. Entre esos precursores cabe incluir a Wilhem Pfeffer y Roman Vishniac, pero quizás el más famoso sea el estadounidense John Nash Ott, trabajador de un pequeño banco rural. Fueron precisamente los experimentos caseros de Ott, su trabajo en comités escolares, organismos científicos y médicos, así como sus prodigiosas conferencias públicas lo que quizás asentó en el pensamiento colectivo la idea de la fotografía en *time-lapse* o secuencial como floritura técnica de la mano de hábiles aficionados. Más concretamente, la obra de Ott se especializó en captar el crecimiento de las plantas, proceso complicado de presenciar desde la perspectiva del tiempo humano. Tal vez sea esta atención al crecimiento como algo maravilloso y divertido —él mismo afirma en su autobiografía estar realizando un film de primaveras «danzantes»— lo

que ha contribuido a naturalizar aún más nuestra visión cinemática del tiempo (OTT, 1958: 19-21). Incluso en la película de Peter Greenaway *A Zed & Two Noughts*, de 1985, el uso del *time-lapse* por parte de los zoólogos gemelos del film es un salto experimental e interdisciplinario que va desde el estudio del comportamiento animal hasta el de los animales muertos y su descomposición.

El hecho de que el *time-lapse* nos presente diferentes lapsos temporales que normalmente superarían nuestra resistencia perceptiva —o simplemente, nuestra paciencia— demuestra hasta qué punto el concepto de tiempo es psicológico

El hecho de que el *time-lapse* nos presente diferentes lapsos temporales que normalmente superarían nuestra resistencia perceptiva —o simplemente, nuestra paciencia— demuestra hasta qué punto el concepto de tiempo es psicológico. Alexey Alyshin, por ejemplo, ha escrito acerca de cómo la teoría de la percepción de Bergson —que influyó a Deleuze— concebía el tiempo como una suerte de fotografía instantánea mental de carácter secuencial, lo cual está asombrosamente cerca del concepto de encuadre temporal neurofisiológico de la neurociencia moderna (ALYUSHIN, 2010: 440-441). Ciertamente, el *time-lapse* expande nuestros marcos temporales, en tanto que a través de la fotografía vemos o percibimos una mayor cantidad total de tiempo del que podemos entrar o salir en cualquier momento, ya que resulta improbable que experimentemos esta totalidad en directo. El *time-lapse*, por lo tanto, expone el tiempo como algo hodológico, esto es: como un bloque mental de fuerzas a través del cual las acciones existen en forma

de caminos. Esta idea tiene como base de su desarrollo el concepto de *espacio hodológico* introducido por el psicólogo Kurt Lewin (LEWIN, 1935). Tarja Laine ha investigado el concepto de cine como ejemplo de espacio hodológico en la película *Dogville*, de Lars von Trier (2003), ya que en este film se prescinde de los decorados y el atrezzo en favor de un estudio de sonido vacío:

«El significado primario de los objetos [en un espacio hodológico] no reside en que existen como entidades conceptuales (definidas por sus propiedades generales, como el tamaño o la forma); sino que son entidades funcionales entendidas en relación a su valor instrumental (en tanto que se pueden emplear para alcanzar ciertos objetivos)... Al eliminar los decorados en *Dogville*, von Trier deja atrás el espacio euclidiano y, en contraste, crea un campo hodológico de fuerza» (LAINE, 2006: 131-2).

Podemos proponer un concepto de tiempo hodológico si recordamos la idea de Deleuze de que el tiempo se representa a través de movimientos en el espacio. Es por esta razón que su teoría —imagen-acción— se fundamenta en lo hodológico. Según escribe Deleuze «la imagen-acción supone un espacio en el cual se distribuyen los fines, los obstáculos, los medios, las subordinaciones, lo principal y lo secundario, las prevalencias y las repugnancias: todo un espacio que llaman hodológico» (DELEUZE 1987: 269). Así pues, el espacio hodológico del cine será un espacio de resolución y estructura, un *espacio-camino* a través del cual la narrativa se mueve en el tiempo hacia una conclusión. Sin embargo, esto se complica por la naturaleza abstracta de la técnica de la fotografía secuencial, ya que deja inmediatamente en evidencia el hecho de que los objetos, en tanto que entidades funcionales, son en

realidad cuerpos en el tiempo. Tanto si intentamos demostrar esto a través del crecimiento de una semilla hasta que se convierte en flor o del proceso de descomposición del cadáver de un animal, el *time-lapse* hace explícita la identidad temporal del objeto, lo que precisa de un sentido diferente de la totalidad del tiempo para llegar a comprenderse.

Por este motivo, los paisajes en fotografía *time-lapse*, que podemos encontrar en proyectos como los de Godfrey Reggio (*Koyaanisqatsi*, 1983) o Ron Fricke (*Chronos*, 1985), muestran imágenes de cuerpos que se han formado a lo largo de miles de años, siendo quizá difíciles de diferenciar unos de otros. Igualmente, el *time-lapse* delimita el cuerpo del paisaje, a fin de que la imagen trace nuevos cuerpos sobre otros. Así, por ejemplo, al captar el paisaje urbano en fotografía secuencial, las carreteras, edificios y calles se transforman en cuerpos y torrentes dinámicos gracias a esta técnica. Esto es exactamente lo que la secuencia de la Transamerica Pyramid trata de plasmar en *Zodiac*: poner de relevancia cómo la ciudad *cría* cada edificio como si de un nuevo hijo se tratase. En este sentido, *Zodiac* está en deuda con la naturaleza experimental del trabajo de Fricke en *Chronos*, así como en su posterior film *Baraka* (1992) y su labor como director de fotografía en *Koyaanisqatsi*. Cabe señalar que fue esta última obra la que estableció el *time-lapse* como una forma de fotografía explícitamente contemplativa en sí misma, y también como parte de la práctica específicamente cinematográfica.

Koyaanisqatsi, perteneciente a la trilogía dirigida por Godfrey Reggio que completan *Powaqatsi* (1988) y *Naqoyqatsi* (2002), ha sido descrita como un *poema visual*. Se trata, efectivamente, de un film sin narrativa convencional explícita alguna, personajes ni perso-

nal; sino que se compone únicamente de una secuencia de imágenes con banda sonora (RAMSEY, 1986: 62). De esta manera, se nos muestran imágenes de América —filmadas usando distintos tipos de técnicas cinematográficas, como la captación a cámara rápida y cámara lenta, infrarrojos y fotografía aérea— que se acompañan de temas musicales del compositor Philip Glass. *Koyaanisqatsi* presenta sus imágenes como imágenes, sus sonidos como so-

Es esta experimentación con la tecnología lo que está empezando a perfilar el cine ya no solo como una tecnología específica, sino como instrumento; de manera que los diferentes formatos de captura —analógico o digital— se subordinan ahora a un conjunto particular de ideas y a una particular representación del tiempo

nidos y, tal y como apunta Michael Dempsey, el «impacto» de estas imágenes se «duplica con la banda sonora» para crear una rica experiencia que, tal y como el mismo Reggio reconoce, solo se puede apreciar enteramente a través de la memoria «revisada» (DEMPSEY, 1989: 5). *Koyaanisqatsi* está repleta de imágenes del cuerpo y, particularmente, de la cara, que predomina incluso sobre los paisajes que aparecen. Resulta difícil no recorrer la superficie de la pantalla en busca de rasgos distintivos que puedan ayudarnos a identificar los desiertos de Arizona o el paisaje urbano de Nueva York. En este sentido, las mesetas del Monument Valley o los edificios que conforman el *skyline* de Manhattan son paisajes que llegan a ser tan reconocibles como un rostro, al igual que los rasgos de cualquier cara se pueden escanear en un instante para su identificación. Del mismo modo, si bien

las caras de los crupieres de Las Vegas pueden ser reales, lo cierto es que no son tan fáciles de identificar como los rostros de las luces de la ciudad, que se reconocen al instante. De esta manera, *Koyaanisqatsi* convierte la indudable intensidad de sus imágenes en un acto de significación, al igual que su fotografía en *time-lapse* está tan regulada que, a su vez, equilibra las distintas intensidades de movimiento. Como Ron Gold afirmó en el estreno de la película: «La única constante en *Koyaanisqatsi* es el movimiento [...] una cohesión o un flujo [...] Este movimiento ondulante cambia de una velocidad de cámara a otra, independientemente de la temática» (GOLD, 1985: 70). *Koyaanisqatsi* tuvo una producción harto complicada que duró más de siete años y contó con la participación de varios directores de fotografía —que en ocasiones hubieron de asumir el rol del director de manera ocasional— y un produc-

tor, Reggio, cuyas aportaciones a la dirección no quedaron completamente patentes hasta que el proyecto estuvo casi finalizado. De hecho, al referirse a la realización de *Koyaanisqatsi*, Gold hace hincapié en la autonomía de Fricke como director de fotografía, especialmente en aquellas secuencias —como muchos de los planos aéreos y en *time-lapse*— que requerían una alta experimentación. Según parece, a menudo la tecnología era lo que actuaba como motor en estas secuencias, por encima de cualquier consideración narrativa, temática o incluso genérica. Este hecho establece un significativo paralelismo entre Savides y el Fincher de *Zodiac*, en tanto que ambos centraron sus esfuerzos, como hemos visto, en producir una imagen que tuviera apariencia cinematográfica. Al mismo tiempo, Savides insistió en probar el nuevo equipo digital hasta el límite de sus posibilidades, más allá de sus limi-

taciones técnicas, comparándolo siempre con las capacidades del cine en formato analógico (WILLIAMS, 2007: 36). Es esta experimentación con la tecnología lo que está empezando a perfilar el cine ya no solo como una tecnología específica, sino como instrumento; de manera que los diferentes formatos de captura —analógico o digital— se subordinan ahora a un conjunto particular de ideas y a una particular representación del tiempo. La fotografía, como elemento constituyente del cine, se sustituye por el encuadre temporal, de la misma manera que las fotografías de referencia de la Transamerica Pyramid real son reemplazadas por simulaciones que nos permiten presentar la construcción del edificio como un cuerpo de la ciudad.

La producción de cuerpos conduce a un espacio hodológico en el cine, en el que los objetos ganan identidad e intención. La posición y sincronización del sonido forma parte de este fenómeno, de modo que mientras la imagen y el sonido se presentan incoherentes —el cine en *time-lapse* es, al fin y al cabo, mudo—, la imagen permanece en un estado pre-hodológico. Asimismo, también el cine que explora el cuerpo se mantiene pre-hodológico; y así Deleuze, por ejemplo, hace referencia al papel de los niños o los payasos en el cine como algo que perturba —«atormenta»— la creación del espacio hodológico (DELEUZE, 1994: 203). Lo mismo sucede con respecto a la visión del crecimiento de las plantas o la descomposición del cuerpo animal, pues complican la creación del espacio acotado. Las fotografías, durante un atenuado momento de asombro, cartografían el tiempo más que trazar su transcurso. El film *Zodiac* se articula como un cine de cuerpos, en parte por lo que a las víctimas se refiere, pero también y más especialmente por la inquietante presencia del asesino del zodiaco como si de un personaje del Grand Guignol se tratase. La construcción del rascacielos Transamerica —tanto el edificio real como el modelo digital en 3D— es

Siempre que el cine se encuentra con la fotografía lo hace reflexionando sobre su propia ontología, en su propia base analógica

claramente análoga al proceso de desmascaramiento de la identidad de Zodiac llevado a cabo por Graysmith; quien, a base de recopilar pruebas circunstanciales, logra trazar una red de caminos que pueden servir para localizar al asesino. La película condensa este proceso de décadas en dos horas y media; y todavía más condensado se refleja al presentarse la construcción de la Transamerica Pyramid en treinta segundos. Semejante efecto constituye una filigrana del cine digital que solo puede conseguirse mediante la tecnología en 3D, que duplica lo que la cámara fotográfica podría haber capturado en 2D. No obstante, a pesar de que no se fotografía el edificio, se consigue recoger su *construcción* y reducirla a los marcos temporales de la imagen fija, a partir de los cuales se reconstituyen los negativos del film (así como de vídeo).

Siempre que el cine se encuentra con la fotografía lo hace reflexionando sobre su propia ontología, en su propia base analógica. Sin embargo, si bien esto se aprecia de manera habitual en la acción de filmar la fotografía o en la imagen congelada —que se detiene en las fotos fijas constituyentes del cine—, es en la secuencia en *time-lapse* donde se atenúa lo maravilloso como parte de su construcción. Lo que se ha intentado mostrar en este artículo es cómo la revolución digital en el cine está, no obstante, en deuda con la fotografía, más allá de cualquier dependencia del índice o lo real causal. La secuencia en *time-lapse* de *Zodiac* desvía hábilmente la atención de la

cuestión en torno al papel y utilización de tecnologías digitales en el diseño de producción y composición, y también en torno al procedimiento de envejecimiento de la imagen para producir la apariencia *cinematográfica* de una película de época. Pero el film va incluso más allá: introduce al cuerpo en el cine digital de tal forma que lo hace dependiente del legado fotográfico de lo digital. La fotografía dentro del cine proporciona a la secuencia una mecánica a partir de la cual puede construir en tres dimensiones; una mecánica basada en la coordinación de fotografías fijas para conformar el plano cinematográfico. El indicio de la fotografía no es ya la imagen fija, sino el parpadeo generado por la sucesión de imágenes. Al mismo tiempo, proporciona a la imagen digital una contigüidad con la fotografía que ahora ya no se fundamenta en la captura analógica, sino que se basa en el aparato, en tanto que conjunto de ideas fotográficas. Así pues, mientras que la producción digital puede que haya dejado atrás lo analógico, la exploración de lo fotográfico —y del sentido del tiempo y espacio que nos proporciona— todavía ha de perdurar. ■

Notas

* El título original del presente texto es *Time-Lapse, Time Map. The Photographic Body of San Francisco in David Fincher's Zodiac*; la versión española corresponde a Fernando Medina Gálvez. El ensayo incluía fotografías (capturas de pantalla) de Zodiac como elemento de apoyo a la argumentación desarrollada por el autor. Si bien la actual distribuidora de la película, Warner Bros, no ha autorizado la publicación de dichos fotografías ni, en su defecto, nos ha facilitado imágenes promocionales de uso libre. (Nota de la edición.)

1 Al preparar este artículo, doy las gracias por aquellos debates sobre el *time-lapse* con la comunidad *online* de *Film-Philosophy* (film-philosophy.com), especialmente a Henry Miller.

2 Hablo con más detalle sobre esta película en Sutton (2009).

Bibliografía

- ALYUSHIN, Alexey (2010). Time Scales of Observation and Ontological Levels of Reality. *Axiomathes* 20, 439-460.
- DELEUZE, Gilles (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- (1987). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. (1988). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- DEMPSEY, Michael (1989). Quatsi Means Life: The Films of Godfrey Reggio'. *Film Quarterly*, 42(3), 2-12.
- FINCHER, David (2007). *Zodiac - Director's Cut* [comentarios del DVD]. En C. CHAFFIN et al. (prod.) y D. FINCHER (dir.), *Zodiac* [película]. Reino Unido: Warner Bros.
- GOLD, Ron (1984). Untold tales of Koyaanisqatsi. *American Cinematographer*, 65(3), 62-74.
- KADNER, Noah (2007). Enhancing Zodiac, *American Cinematographer*, May, 88-89.
- LAINE, Tarja (2006). Lars von Trier, Dogville and the hodological space of cinema. *Studies in European Cinema*, 3(2), 129-141.
- LAVERY, David (2006). «No More Unexplored Countries»: The Early Promise and Disappointing Career of Time-Lapse Photography. *Film Studies*, 9, 1-8.
- OTT, John Nash (1958). *My Ivory Cellar. The Story of Time-Lapse Photography*. Winnetka, IL: John Ott Pictures Inc.
- RAMSEY, Cynthia (1986). Koyaanisqatsi: Godfrey Reggio's Filmic Definition of the Hopi Concept of «Life Out of Balance». En D. FOWLER (ed), *The Kingdom of Dreams in Literature and Film* (62-78). Tallahassee, FL: Florida State University Press.
- STEWART, Garrett (1999). *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- SUTTON, Damian (2009). *Photography Cinema Memory: The Crystal Image of Time*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- TAUBIN, Amy (2007). Nerds on a Wire. *Sight and Sound*, May, 24-27.
- WILLIAMS, David E. (2007). Cold Case File. *American Cinematographer*, April, 32-51.

Damian Sutton (Southampton, Inglaterra, 1971), tras formarse en las Universidades de DeMonfort, Leicester y Southampton, se doctoró en la Universidad de Glasgow en 2002. Es co-director de *State of the Real: Aesthetics in the Digital Age* (I. B. Tauris, 2007) y autor de *Photography, Cinema, Memory: The Crystal Image of Time* (University of Minnesota Press, 2009). Trabajó en la Glasgow School of Arts y en la actualidad es profesor adjunto de Fotografía en la Universidad de Middlesex.