

La decadencia del Imperio Hollywoodense

Hervé Fischer



República Bolivariana de Venezuela

Distribuidora



Amazonia Films

Índice

CAPÍTULO I. TODOS LOS IMPERIOS TIENEN UN FINAL 9

CAPÍTULO II. REVOLUCIONES CINEMATOGRAFICAS 15

CAPÍTULO III. HOLLY WOOD, HOLY WOOD 25

El mal norteamericano 28/ *La banda de los siete* 30/ Una industria de distribución 32/ La concentración vertical y horizontal de tipo capitalista 34

CAPÍTULO IV. HOLLY WORLD 39

El mundo como una bobina 42/ Política 45/ Estrategias comerciales de infiltración 51/ Cifras elocuentes 51/ La ley del más fuerte transformada en virtud liberal 53/ La resistencia 55

CAPÍTULO V. LOS ENGRANAJES DEL IMPERIALISMO HOLLYWOODENSE 59

El universalismo 61/ Pan, circo y películas 67/ Los más taquilleros o éxitos de taquillas 68/ Filmes-acontecimientos 72/ El sistema de contratación a ciegas o por paquete 73/ El sistema de estrellato (*star system*) 74/ Los premios Oscar 77/ Las bobinas de 35 mm 78/ Zonación 80

CAPÍTULO VI. HOLLYWOOD: EL FUTURO DEL CINE ES DIGITAL 83

El digital se impone 88/ La revolución de la distribución digital 94/ Los pioneros de la distribución digital 97/ La gran ilusión de los filmes-juegos de video 105/ La estética digital/106

CAPÍTULO VII. EL HOLLY WIRED

O LA FATALIDAD 111

Cuando Hollywood intente bloquear el digital 114/ El espantapájaros del piratero digital 118/ El imperio financiero sacudido 125/ La guerra del digital ha empezado 128/ El bajo impero hollywoodense 131/ La retirada de Jack Valenti 132

CAPÍTULO VIII. EL TORBELLINO DIGITAL 135

¿En qué punto estamos en el 2007? 137

CAPÍTULO IX. WOODY ALLEN CONTRA HOLLOW WOOD 159

El modelo de la industria de la televisión 161/ ¿Qué es el cine? 163/ Pero ¿qué es el digital? 165/ Pluralidad cultural/171
Diversidad de puntos de vista 178

CAPÍTULO X. EL ÚLTIMO FILME HOLLYWOODENSE 183

Listado de siglas

ACCTRA	Alianza de Artistas de Cine, Televisión y Radio Canadienses.
ADN	Agencia Europea para el Desarrollo del Cine Digital.
ALPA	Asociación de Lucha contra la Piratería Audiovisual.
CNA	Cine Digital Ambulante.
CNC	Centro Nacional de la Cinematografía.
DCEN	Red D-Cinema Europa.
EDCF	Foro Europeo de Cine Digital.
EIC	Coalición para el Libre Comercio de la Industria del Entretenimiento.
ESA	Agencia Espacial Europea.
GATT	Acuerdo General de Aranceles y Comercio.
GFC	General Film Company.
ICAIC	Instituto Nacional del Arte e Industria Cinematográficos.
I-DIFF	Foro Internacional del Cine Digital.
ILM	Industrial Light and Magic. (Division de Lucas Digital).
INCAA	Instituto Nacional del Cine y el Audiovisual.
MGM	Metro-Goldwyn-Mayer.
MPA	Asociación de Cine.
MPAA	Asociación de Cine de América.
MPEA	Asociación de Exportadores de Cine.
MPPA	Asociación de Productores de Cine.
MPPC	Compañía de Patentes de Cine.
NATO	Asociación Nacional de Propietarios de Teatros.
OMC	Organización Mundial del Comercio.
ONF	Buró Nacional del Filme Canadiense.
SODEC	Sociedad de Desarrollo de Empresas Culturales de Quebec.
UA	United Artists.
UIP	United International Pictures.

*Ya que el cine digital es inevitable
hay que pasar por él lo más rápido posible.*

GEORGE LUCAS

CAPÍTULO I

**Todos los imperios
tienen un final**

Los imperios siempre son fascinantes. Contribuyen en cierto momento a grandes cambios mundiales. Por lo general, han contado con personalidades fuera de lo común. Evidentemente, se abren su espacio imponiendo la ley del más fuerte y también provocando mucha destrucción. No voy a hablar aquí del imperio de Alejandro, ni del romano, sino del de Hollywood y de una industria cinematográfica gloriosa que de cierto modo fue también el símbolo del imperialismo norteamericano. Entre 85 y 90% de las películas que se venden en el mundo son norteamericanas. En Chile, esa cifra alcanza 90%; en Costa Rica, 95 y 97% en el Canadá anglófono. ¿Cómo se ha llegado a eso?

Hollywood, progresivamente, ha concebido y puesto en práctica una modalidad de funcionamiento compleja, que se ha dado en llamar el *studio system*, cuya racionalidad es realmente extraordinaria. Su poder depende de una organización dinámica y coherente en todos sus detalles, y de ahí que no pueda sino resultar un éxito mundial. Es un modelo de género y resulta apasionante desmontar sus mecanismos. Pero no deja de ser también algo insólito realizar ese ejercicio en el justo momento en que surge un cuerpo extraño: el digital, que posee todas las características para llevar a la ruina en pocos años ese sistema, sabiamente construido durante un siglo. Y eso es lo que va a suceder.

Por supuesto, en primer lugar, hay que dar al César lo que es del César. Y reconocer que Hollywood ha construido una

poderosa maquinaria de guerra cinematográfica a la que debemos obras maestras y no sólo los “clavos” que cruzan y se multiplican en nuestros días en sus estudios.

Pero una vez que hemos rendido ese homenaje inicial al imperio cuando se anuncia su decadencia, tomémonos la libertad de distinguir entre los talentos de los artesanos del cine norteamericano y los *mammuts* de las finanzas, como se suelen calificar a sí mismos, quienes todavía reinan sobre ese imperio sin percatarse que los cimientos ceden bajo sus *butacones dorados*. La falta de ética, si la hay, no está en pronunciar un elogio fúnebre con cierta anticipación. Está del lado de un *cartel* hollywoodense de especuladores que ejerce una hegemonía mundial cínica cuando explota el cine en detrimento de su potencial creativo y de la diversidad de culturas.

Y junto con la crónica del desplome anunciado de Hollywood, quizás veamos apuntar en el horizonte también el desmoronamiento del imperialismo norteamericano. Cuando el presupuesto militar de un país alcanza los 400 mil millones anuales, o sea, más de mil millones al día y sobrepasa el conjunto de los 20 mayores presupuestos militares de los países que le siguen; cuando la potencia financiera de ese propio país permite que reine arbitrariamente en todas partes la *pax romana* ¿cómo asombrarse entonces de que también nos imponga sus industrias culturales? Ya sea agresiva o invisiblemente. ¡Grandeza y decadencia! Es la Ley de la Historia. Quizás volvamos a encontrar ese equilibrio multipolar de la diversidad de sabores, estilos y culturas que es nuestro bien común, pero ¿acaso ese mundo ha existido alguna vez en otra parte que no sea en nuestros sueños?

¿Cómo no denunciar el imperialismo de una industria del entretenimiento formateado por vulgares técnicas de mercadeo y el común denominador más amplio posible, que tiende a darle la vuelta al planeta como si fuera una aplanadora destruyendo la diversidad del cine, que construye sus ganancias aplastando la riqueza de ese arte, y mata con desenfado los cines independientes ?

¡Felizmente todos los imperios no duran más que un tiempo! ¿Qué duda cabe que el surgimiento del cine digital —no solo su producción y postproducción, sino también y, sobre todo, su distribución— está quebrando ya ese vasto imperio que en realidad es tan frágil como arrogante? ¡El digital va a dar de nuevo todas las oportunidades al cine! El digital será el *Caballo de Troya* de la fortaleza hollywoodense.

Hay dos Américas: una creadora que amamos y que quisiéramos ver revivir, y la otra, de un imperialismo execrable. Sin embargo, el imperio hollywoodense se construyó con el mismo apoyo de los gobiernos sucesivos, tanto demócratas como republicanos. Este libro está dedicado a Max, mi nieto norteamericano. También lo dedico al cineasta quebequense Denys Arcand, especialmente por dos de sus películas: *La decadencia del imperio americano* y *Las invasiones bárbaras* que irónicamente le valieron un Oscar en el templo de Hollywood ¡que no dijo ni palabra al recibirlo con una mirada divertida! Ahora nos anuncia *La edad de las tinieblas...*

CAPÍTULO II

Revoluciones cinematográficas

El cine no siempre ha triunfado comercialmente con las películas de masas de gran espectáculo y reiterativas que en la actualidad nos impone Hollywood en todas las salas del mundo. Su historia se *jalona* de filmes autorales que exploran todos los caminos de la creación. Conviene recordar los orígenes para medir mejor la gravedad de la decadencia a la que Hollywood y quienes se le someten nos arrastran. El cine nació bajo el signo de una audacia y un arte que sus amos actuales sólo dedican a la obtención de beneficios.

Su historia se vincula a invenciones tecnológicas sucesivas: la fotografía, la película perforada y la cámara de tomas, al ritmo de 24 imágenes por segundo; el proyector, el sonido, el color, el tránsito del analógico al digital y las imágenes creadas por computadora.

Asombrosamente, la distribución es lo único que no ha evolucionado en 100 años. Se sigue basando en la producción laboriosa y ruinoso de centenares de copias y la entrega de pesadas bobinas de película en cada sala de proyección. La difusión digital, que está ahora a la orden del día, va a poner fin, por consiguiente, a ese procedimiento arcaico. Y, por igual razón, va a precipitar el declive del imperio hollywoodense: ¡Y será de un golpe, de uno solo que se producirán dos inmensos avances para el cine!

Pero, antes de abordar esa segunda revolución tecnológica del cine, conviene recordar las grandes etapas de la primera, la

de su producción y, consecuentemente, la de su proyección ulterior.

De Georges Méliès a George Lucas ¡qué trayectoria! Un siglo de invenciones cinematográficas prodigiosas, iniciadas por un parisino, alquimista del celuloide y las proyecciones ambulantes que repercuten actualmente en las pantallas de un emperador californiano del digital. Ambos nos narran historias algo simplistas y sentimentales. Los efectos especiales de los sainetes chistosos en blanco y negro de Méliès no tienen nada que envidiar a los trucajes hollywoodenses de Lucas. A los dos les gusta el cielo, la luna, el sol y las estrellas. Así, culmina una primera etapa de la epopeya tecnológica del cine.

Georges Méliès, nacido en una familia de artesanos peleteros, tenía talento no solo para *cacharrear* la maquinaria de trabajar el cuero, sino también las de los teatros de títeres, los que fabricaba secretamente en el granero. Con Gustave Moreau, había aprendido pintura, y prestidigitación con un célebre ilusionista londinense: David Devant. Más tarde, descubrió el cine de los hermanos Lumière, los “bien mentados”, e incorporado sus talentos a los decorados de sus tomas y al montaje de sus rollos de celuloide. Conocía de maravilla igual que su familia, el cuero: cómo trabajar la luz y las formas, y podía hacernos pasar un acuario por un océano. Fue un inmenso y genial pionero. Cuando Jean-Christophe Averty decide recrear los efectos especiales de Méliès en su filme *Méliès, el mago de Montreuil-sous-Bois*, pasó todo el trabajo del mundo. Sería más de medio siglo después que la historia del cine empezó con los títeres y las sombras chinas, luego con la linterna mágica. Con la prestidigitación, el celuloide y el analógico, el cinemascope se impuso. De mudo, se volvió hablado. Se tiñó de colores. Por desgracia, también se volvió hollywoodense. Pero no se quedó ahí, porque ahora será digital. Y esa tecnología conviene perfectamente a *la linterna mágica de la imaginación*, como a McLuhan le encantaba llamar al cine. Cuando abordamos la edad del cine digital hay que distinguir todavía tres etapas cronológicas: Primero, la de los efectos

especiales, escasos y caros; luego, la producción enteramente digital y, finalmente, la difusión que también estaba llamada a convertirse en digital. Es a este momento de la historia del cine que llegamos: El auge del cine digital, enteramente digital. Los rollos de celuloide de 35 mm, en los que todavía se envuelve el imperio de Hollywood, pronto ya no servirán más que para conservar filmes en las bóvedas de las cinematecas.

Pero hablemos primero de ese lazo de la historia del cine que no carece de ironía. La subida en potencia de las tecnologías digitales crea un retorno a los efectos especiales y a lo irreal de los orígenes del cine. No hay más que pensar en la célebre locomotora de los hermanos Lumière, llegando a la estación de La Ciotat, en diciembre de 1895, sin frenar a tiempo, que parece arremeter a través de la pantalla sobre los aterrados espectadores del Gran Café de Lyon. A Méliès, el ilusionista, le gustaba la prestidigitación tecnológica del cine. Detestaba a Charlie Chaplin (quien, sin embargo, lo admiraba), porque, según él, lo que hacía eran payaserías en el escenario y no cine. Se negaba a rodar en locaciones naturales y reprochaba al cine haber olvidado sus virtudes ilusionistas para convertirse en teatro filmado, al servicio de historias novelescas en decorados realistas sin fantasía. Las salas de cine del siglo XX se hundieron cada vez más en un realismo visual y psicológico, hasta en una condición miserable que Méliès vio venir y denunció. Pero la maestría creciente de las imágenes de síntesis y de los programas de animación por ordenador libera actualmente la creación cinematográfica de esta impronta del naturalismo que había adoptado de la fotografía.

En Montreal, a mitad de camino entre Montreuil y Los Ángeles, Léo-Ernest Ouimet abrió, en 1906 y 1907, sus primeros Ouimetoscopios que la historia del cine vuelve a lanzar. Primero, en la Exposición Universal de 1967, el Buró nacional del Filme de Canadá (ONF), ya famoso por el Servicio de Creación y Animación que fundó en 1942 en torno a Norman McLaren y a muchos otros, lleva el cine tradicional a su formato más amplio, precursor del IMAX, proyectando en una pantalla como de 7

pisos de alto. Y también en Montreal, a principios de los años 80, la historia del cine ocupa los primeros planos de la actualidad. Al abandonar la cámara y el celuloide por el ordenador y la cinta magnética y el analógico por los algoritmos, el cine parece bifurcarse radicalmente y liberarse de las tomas reales. Paradójicamente, con la utilización de tecnologías digitales, regresa a sus fuentes. Cuatro jóvenes estudiantes: Daniel Langlois, Pierre Lachapelle, Pierre Robidoux y Denis Bergeron, formados por la pareja Nadia y Daniel Thalmann, de Suiza, quienes fueron a trabajar, por varios años, a la Universidad de Montreal, se dedican a realizar el primer filme con imágenes en tercera dimensión, totalmente creadas por computadora: *Tony de Peltrie*. Trabajan de noche, en horarios en los que pueden disponer por más tiempo del gran ordenador de la universidad para narrar la historia de un pianista que envejece y sueña con su juventud, llena de esperanzas mundanas y conquistas femeninas; y, por primera vez, es con polígonos y píxeles que los realizadores logran expresar no sólo volúmenes y movimientos, sino también y, sobre todo, las emociones de un rostro. Y con los programas desarrollados por Softimage, la firma que funda poco después, en Montreal, Daniel Langlois, Steven Spielberg pudo crear y animar los dinosaurios del *Parque Jurásico* (1993), y mostrar el camino a los demás realizadores californianos en *Twister*, *Titanic*, *La Matrix*, *Los Hombres de negro*, *La Máscara*, etcétera.

Por esa misma época, a partir de 1982, los Estudios de Walt Disney trabajaban en la producción de dibujos animados por computadora y recurrieron ampliamente a imágenes de síntesis para producir *Tron* (realizado por Steven Lisberger). La Lucas Computer Graphics, División de George Lucas, quien también se había lanzado en los efectos especiales para el cine, contrató entonces a John Lasseter y en esa compañía —poco después readquirida por Steve Jobs, uno de los fundadores de Apple, rebautizada como Pixar, fue que John Lasseter produjo sus primeras obras maestras de animación por computadora: *Luxo Jr* (1986), *Red's Dream* (1987), *Tin Toy* (1988), que obtuvo un Oscar y luego *Toy Story*, en 1995, primer largometraje

completamente producido en digital, al que siguió *Toy Story 2*, en 1997. George Lucas, por su parte, funda la Industrial Light and Magic (ILM), una división de Lucas Digital. La distribución de todas esas películas animadas estuvo a cargo de Walt Disney y, por ende, son bien conocidas. Los efectos especiales de *La Guerra de las Galaxias* también. *Tony de Peltrie* producida en Montreal, en 1985, sigue siendo el primer cortometraje en cine digital, tanto más importante históricamente cuanto su guión se basa en una historia real. *La Matrix* de los hermanos Wachowski, que pone en duda las apariencias cinematográficas, yendo al límite de una hibridez incierta entre lo virtual y lo real, hasta llegar a su propio abismo, marca un hito también en ese retorno al espíritu original del cine que jugaba con lo irreal. Incluso más allá de las tecnologías digitales que utiliza ese filme, cuestiona el paradigma de un universo digital que nos subyuga por los estímulos neurocognitivos de una máquina del imaginario de lo real. Cuando uno ve ese filme, no puede dejar de pensar en el mito platónico de la caverna que oprime las ilusiones de nuestros sentidos a las realidades de nuestra mente. Pero, esta vez, el filme da la razón al artista y al poeta, hermosa revancha sobre Platón, quien lamentablemente los había tratado de mentirosos indignos de la Cité. En la sociedad de la pantalla donde evolucionan los hombres de hoy, ya no basta con pellizcarse fuerte para distinguir entre el analógico y el digital, entre la vigilia y el sueño, entre lo natural y lo virtual para poder afirmar ¡lo que resulta más real! ¡El realismo cede frente a la densidad del digital!

Nos alejamos, por tanto, del cine realista tradicional, del realismo soviético de los años 20, del neorrealismo italiano de 1942 a 1951, de la Nueva Onda que aparece en 1959 con los Cahiers du cinéma, del cine-verdad de los años 60. La creación cinematográfica contemporánea puede empatarse con la libertad imaginativa y la fantasía sin obstáculos de sus inicios, cuando Méliès, el alquimista de la luz, según la expresión de Guillaume Apollinaire, sabía, con la habilidad de sus manos, generar lo irreal.

Pero esa libertad que el cine está llamado a redescubrir con las imágenes de síntesis ¿la cultiva realmente? ¿Acaso las

limitaciones del realismo naturalista, de las reconstituciones gigantescas de los decorados urbanos, de los campos de batalla, etcétera, con sus alucinantes presupuestos pertenecerán en lo adelante al pasado, gracias a las incrustaciones de actores en los decorados virtuales? Lo que nos anuncian los grandes de Hollywood, esos *mammuts* californianos de la famosa Motion Picture Association of America (MPAA) ¿es eso?

Parecería que nos hemos liberado solo del realismo social y psicológico para hundirnos en el realismo comercial más mediocre de una industria masiva del entretenimiento. Porque el cine bajo el cayado de Hollywood se ha convertido en una industria faraónica, pero enteramente dependiente de la lógica contable. Y, finalmente, el arte del cine, reducido a una industria de conquista de mercados, parece haberse sometido a un realismo peor que el naturalismo precedente: el del dinero. ¿Habrà que inventarle un nuevo nombre a esta época del cine que por desgracia ya sienta cátedra: el Realismo de negocios ?

Porque nos enfrentamos con el éxito mundial de un cine de beneficios comerciales, cuyos guiones, la selección de actores y los decorados ya no se basan en la visión de los creadores, sino en los análisis de mercado a corto plazo, sobre las sabias dosis de amor, sexo, violencia, del mal, del bien, de virtudes e ideología política de las que se espera ganancias garantizadas y que, por la fuerza de las cosas, han impuesto modelos repetitivos a los que tienen que atenerse productores y realizadores, presos en el sistema hollywoodense.

Ahora, se invierte tanto dinero en la industria cinematográfica que las apuestas comerciales y políticas se juegan bajo el signo de la globalización de los mercados. En Hollywood, en un siglo, se está bastante lejos de la visión de Méliès.

¡Por qué no! ¿Pero *quid* de la creación ? ¿Del cine de autor, de los cines de repertorio, alternativos o simplemente nacionales? ¿*Quid* del cine comprometido de carácter social? ¿*Quid* de la diversidad cultural en el cine? ¿*Quid* de la libertad de creación de los propios realizadores hollywoodenses? ¿*Quid* de la libertad de

acceso de los públicos a otras formas de cine? Todo eso ha ido desapareciendo progresivamente.

Lo paradójico es que nunca antes ha habido más dinero invertido en el cine como actualmente y nunca ¡tan poca libertad de creación! Demasiado dinero mata tanto como no tener suficiente. Incluso puede ser todavía más insidioso.

No obstante, como si fuera una señal del destino, el tan glorioso nombre de Hollywood termina con una D, que anuncia el nacimiento del D-Cinema, el cine digital que va a marcar el fin de su imperio. Los *mammuts* del celuloide hollywoodense pronto serán una especie en vías de extinción.

Cuando el imperialismo norteamericano, lo mismo cultural que mercantil y militar, logre el nivel de exacerbación paroxística que alcance en este principio de siglo XXI bajo la presidencia de un George W. Bush; cuando el patriotismo y el integrista de gran despliegue se nos impongan al mismo tiempo que el cine, sin que se disimule siquiera la colisión tradicional entre el Pentágono, la Casa Blanca y Hollywood, es hora de que el digital nos proporcione también una *escapada* por los campos de visión lateral que aquéllos pretenden prohibirnos. Querríamos que en la aldea global macluhaniana sometida actualmente a un poder imperial que McLuhan no vio venir, las culturas pueblerinas, la de los bárbaros de Denys Arcand, tengan de nuevo derecho a existir tanto como —y si es posible más que— los grandes juegos del circo imperial, cuya maquinaria nos fatiga desde hace tiempo. ¡Silencio! ¡Estamos filmando! Desfilan los rollos de 35 mm, desfilan: y con ellos también la historia del cine, que tan estrechamente ligada está a esa tecnología. Pero esta vez ¡se rueda todavía más rápido! y con el digital, de lo que hay que hablar es de revolución.

Para sobrevivirse a sí mismo, Hollywood debió adaptarse a eso de inmediato y reconducir su control imperial actual explotando en lo adelante la distribución digital, lo que resulta casi impensable. Cuando el imperio hollywoodense sea muy vulnerable financieramente, ese nuevo modo de distribución va a erosionar con rapidez los cimientos de su dispositivo de control. Ya la valla simbólica sobre la Colina Sagrada se pixeliza, como va envejeciendo el rostro de *Tony de Peltrie*, y se desintegra.

La decadencia del imperio hollywoodense no es cosa de pocas semanas, ni siquiera del día después, como en el guión de la película de Emmerich, que nos presenta, con un presupuesto de 125 millones de dólares, cómo la ciudad de Nueva York se ha vuelto de pronto glacial. El imperio resistirá, se levantará, y, a lo mejor, su canto de cisne se escuchará antes de hundirse. Pero deberá ceder. Su decadencia quizás durará menos de 10 años. El mito de la Torre de Babel se cumplirá una vez más para gran ventaja de todos. El cine se desplegará nuevamente en todas las lenguas y culturas del mundo con más ideas procedentes de todos los horizontes, y menos dinero. Es cierto, todos hemos amado algunos de esos filmes de gran espectáculo, pasados de las latas cromadas a rollos de película en technicolor, saturados de colores como las dulcerías, y quizás guardaremos de ellos un recuerdo nostálgico algún día, como el de los filmes de vaqueros, junto con el derecho también que tengamos de ver otros, con nuevos estilos y procedencias. Las campanas de la revolución digital doblan por el imperio y nos anuncia la libertad reencontrada del cine, con arreglo a su naturaleza y a su función social originales, las del *Cine Paraíso* de Giuseppe Tornatore, y de Philippe Noiret, su inolvidable proyccionista ¡tan diferentes de los estereotipos hollywoodenses!