

Caso Stranger Things de los Duffer Brothers

Ginty Dantur



Image not found.

Capítulo 1

Caso Stranger Things de los Duffer Brothers

Tecnología en función de la temática

Dantur, Ginty

Stranger Things de los hermanos Duffer, hace uso de la tecnología en función de la temática elegida. El universo narrativo exige que las herramientas tecnológicas formen parte de una elección artística, en un contexto donde los *animatronic* y el C.G.I conviven para generar la esencia ochentosa de los filmes de terror. Por lo tanto, en este caso, el concepto artístico del proyecto, es decir, de la serie, se sobrepone a los desarrollos tecnológicos. Pues en esta ocasión, los creadores deciden hibridar tecnologías para lograr una efectiva consolidación del proyecto.

Como se expuso en la introducción, la serie de *Stranger Things* está situada en una temporalidad diferente a la actual. Está bajada de línea, fue planteada por los hermanos Duffer, escritores y directores de la serie, quienes tuvieron la visión de traer a la actualidad, a modo de homenaje, a los filmes de ciencia ficción de los 80's. Para comprender como lograron recrear la imagen ochentosa, a partir de la hibridación de tecnologías, es necesario comprender como fue dado el desarrollo de las mismas entre el periodo de los 80's a la actualidad.

La fotografía digital no llego como tal, pero tuvo su acercamiento en 1984 cuando Sony lanzó "Mavica" una cámara electrónica, actualmente entendida como un modelo predecesor de las cámaras digitales actuales. En este mismo periodo Macintosh "(...) introdujo el interfaz gráfico en los ordenadores personales (...)". De modo que, para finales de los 80's, los usuarios podían comenzar a adquirir los elementos básicos para rodar un pequeño film y editarlo en su propio ordenador. Este factor permitió hacia principios del año 2000, realizar proyectos de bajo presupuesto, como mencionó Catalá: "Ahora es posible rodar películas y montarlas en un ordenador personal, con un presupuesto limitado, con una imagen reproducible y manipulable hasta el infinito y sin degradación". Y, que, además, signifió un cambio en la norma de producción en cuanto a, la grabación de sonido y post producción, la cual comenzó a imponer el "desarrollo de montaje en ordenador" (Catalá). El paso siguiente, fue el desarrollo de imágenes de síntesis, estas se conforman a partir de la imaginación del creador y de como este, programa la máquina para proporcionarle los datos de cómo su creación debe reproducirse en pantalla, en pocas palabras, la utilización de actores deja de ser completamente necesaria. Sin embargo, para llegar a ello hubo un largo trecho. Pues en un inicio, los creadores de imágenes pretendían confundir al espectador creando un universo similar al suyo, sin que este pudiese

darse cuenta de que se trataba de un producto creado por ceros (0) y unos (1), código digital por medio del cual se constituyen las imágenes de síntesis. Sin embargo, eso no funcionó tan rápidamente.

En la actualidad, se llama "nuevo cine" a aquel que depende, en gran parte, de la instancia de post producción, en la cual se fusionan los métodos de realización, es decir: "lo rodado y lo sintético, creando un nuevo estatuto de las imágenes" (Catalá). Esto es lo que ocurre, en gran parte de *Stranger Things*, con el detalle de que no todo lo monstruoso y escénico, es creado meramente por computador, sino bajo la utilización de técnicas predecesoras como los *Animatronic*, de modo que los creadores jugaron con elementos tecnológicos de dos realidades iguales y diferentes a la vez.

Capítulo I: Filmes híbridos, imágenes de síntesis

Realizando especial hincapié sobre el ya mencionado, concepto de filme "Híbrido", presentamos la definición dada por Michael Larouche en: *Las imágenes de síntesis y la contaminación analógica*, donde señala que: "son un modo de figuración intermediario, (...) en el que lo óptico y lo digital se mezclan libremente (...)". Entiéndase entonces, como un tipo de cinta que liga distintos modos de producción de imágenes representativas ya sean de "generación, animación (...)" como menciona Bonet, o rodadas, haciéndolas convivir en un mismo espacio. También pueden ser reconocidas bajo el nombre de "Imagen calculada"

Las imágenes de síntesis o CGI, pertenecen a las tecnologías digitales que simulan lo analógico. Estas son imágenes compuestas por ceros (0) y unos (1), creadas de manera digital. Las mismas no requieren de la intervención de una cámara de video para su conformación, pues son desarrolladas con Softwares especialmente creados para el diseño de las mismas. Al respecto de este sistema de operación, la ILM, Sociedad de Efectos Especiales, señala: "La simulación de la realidad es un medio preciso para probar la cualidad de las técnicas (...) técnicas que, utilizadas muy distintamente, permitirán obtener resultados muy diferentes."

Además, las imágenes de Simulacro, buscan representar lo real o crear nuevos mundos a partir de este, como señala Larouche en *Las Imágenes de Síntesis y la Contaminación Analógica*: "Lo virtual no es lo contrario de lo real, lo virtual está al lado de lo real y permite aprehender lo real. Es necesario crear una distancia entre nosotros y la imagen". Podemos entender que ambas imágenes están igualadas, puesto a que, las imágenes que son creadas por el imaginario, devienen de información que nuestro cerebro ha obtenido de la cotidianidad, y aquello que pase por nuestra mente, no debe ser entendido como algo no real solo por el hecho de que no pueda ser reflejado más que por medio de tecnologías.

Por lo tanto, *Los Filmes híbridos*, son aquellos que presentan una interacción entre: las imágenes grabadas en tiempo real por una cámara de video, las cuales son identificadas como imágenes analógicas, y las imágenes creadas digitalmente mediante la utilización de softwares CGI, entendidas como imágenes de síntesis.

Capítulo II: La hibridación de tecnologías en *Stranger Things*

Stranger Things de los Duffer Brothers es una serie de TV compuesta por ocho (8) episodios de 50min perteneciente al género de terror clásico, producida por Netflix y *21 Laps Entertainment*. El Storyline de la misma, presenta la historia de Will Byers: un joven que desaparece de un pueblo diminuto, Hawkins. En su búsqueda desesperada, tanto sus amigos como sus familiares y, el sheriff local, se ven envueltos en un enigma extraordinario: experimentos ultra secretos, fuerzas paranormales terroríficas y una niña muy, muy rara. (FILMAFFINITY)

Para la realización de la serie hubo un factor esencial, este refiere al concepto que se pensó y trabajó, para el desarrollo de la misma, el cual se relaciona directamente con la estética que engloba a toda la obra. El thriller, debía reflejar, y transmitir, la esencia de los filmes de horror de los 80's, como señala Aaron Sims, director de efectos especiales y visuales de la serie, "este proyecto en particular es parecido a una película de horror de los 80's (...)". Para ello, los hermanos Duffer, creadores y directores, del proyecto, buscaron principalmente inspiración en filmes como: *Alien* dirigida por Ridley Scott (Estados Unidos – 1979) y *The Thing* dirigida por John Carpenter. Como señaló Aaron Sims en una conferencia vía Skype con un influencer en Youtube. (FoundFlix)

Resaltamos que la serie tiene características del terror clásico ya que en la actualidad se utilizan espíritus y muñecos como elementos de terror, sin embargo, las "Stranger Things" tienen la característica de monstruos o criaturas, que parten en su mayoría, de adaptaciones literarias estadounidenses e inglesas. "La cosa" no tiene una forma, en ocasiones puede verse y sentirse, pero no siempre es así, puesto a que el verdadero temor del hombre, está en aquello que le es desconocido. Como reflejo de ello podemos tomar el *Tagline*, es decir, la frase de venta, de *Stranger Things*, "tal vez vio algo que no debió haber visto". Por lo tanto, como los hermanos Duffer quisieron realizar una serie con una estructura similar al género clásico, también debieron recrear la estética de aquel periodo, porque los géneros pueden presentar variaciones narrativas con el paso del tiempo.

2.1 El Demogorgon de los Duffer Brothers

La creación e imagen del monstruo Demogorgon, debía responder a la estética ochentosa que los Duffer Brothers buscaban dar a la serie. Estos tenían claro el diseño, que se inspiró en *Alien* y *The Thing*, filmes

representativos del género. El Demogorgon, “debía tener forma humana, de piel babosa y sin rostro, pero debía poder comer personas” señaló Aaron Sims, director de VFX en la conferencia de prensa *Bringin Stranger Things to life*.

El principal reto para la construcción del monstruo surgió debido a las exigencias de los directores, los hermanos Duffer, al respecto de las variantes formas de aparición que este tendría a lo largo de la serie, ya que “no todas las tomas podían realizarse con el traje” como señaló Aaron Sims. Fue por ello que debieron hibridarse, el Animatronic y el CGI (Imagen creada por computadora). Para sostener la esencia de los filmes ochentosos, era necesaria la confección de un traje de animatronic, sin embargo, las dificultades que estos supusieron en un pasado, y que llevaron al avance tecnológico, reaparecieron en el presente, por lo tanto, debieron someterse a la construcción de un Demogorgon generado por imágenes de síntesis, he hibridarlas con las rodadas, para así poder lograr las tomas que requería el relato, y su estética, como señalo Aaron Sims “para la escena en que el monstruo sale de las paredes se realizó un test de animación, pues el actor no era capaz de realizar tal cosa” señala Sims. Es aquí donde se refleja de forma clara la interacción entre la utilización de tecnologías Animatronic y CGI.

Por lo tanto, la creación y confección del Demogorgon tuvo diversas etapas, la configuración del traje de Animatronic, y la de CGI. El equipo de creadores de CGI debió crear una imagen digital del monstruo, la cual se configura a partir de la utilización de diversos softwares, y de la mano de más de un artista. Cada parte es esencial, tanto el aspecto como las ordenes o datos de movimiento que se le irán a dar, de modo que al final resulte un ser casi independiente, como señala Arlindo Machado “el equipo encargado de un proyecto de simulación, la verdad, crea un universo artificial, y un modelo de comportamiento, con sus reglas generales de funcionamiento (...)” una vez cargadas las funciones del personaje en el software este acaba por ser un ser casi independiente, “una vez establecido el modelo de simulación, los personajes y objetos del universo artificial actúan como si tuviesen una inteligencia propia” sostiene Machado en “El imaginario numérico”.